UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN UNAE

Carrera de:

Educación Intercultural Bilingüe

Itinerario Académico en: Pedagogía de la Lengua Kichwa

Actividades lúdicas para la interacción formativa y su resignificación pedagógica en la asignatura de Lengua y Literatura.

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Educación Intercultural Bilingüe

Autor:

María del Carmen Beltrán Gavilanes.

Autor:

Leslie Lisseth Tenezaca Jarrín

Tutor:

Alexander Antonio Mansutti Rodriguez

Azogues - Ecuador

Febrero, 2025.

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

Agradecimiento

Al finalizar una etapa maravillosa de nuestras vidas, queremos expresar nuestro eterno agradecimiento a Dios por ser esa fuerza que nos motivó a sacar adelante esta carrera, agradecemos a la Universidad Nacional de Educación por la oportunidad que nos brindó al dejarnos ser parte de este gran proyecto de transformación educativa, para el cual nos hemos formado. También un agradecimiento sincero y especial para nuestro director de carrera el profesor German Flores, quién a lo largo de este camino siempre estuvo apoyándonos a continuar y no decaer pese a las dificultades que se han presentado en el camino profesional, de igual manera a nuestro tutor encargado de esta investigación PhD. Alexander Mansutti, quien con mucha paciencia supo guiarnos para el desarrollo de este trabajo, brindándonos todo su conocimiento y experiencia para el desarrollo de este, a la docente PhD Patricia Pérez quien nos brindó su apoyo incondicional a lo largo de nuestro crecimiento estudiantil, y como no agradecer a nuestros padres, piezas claves de apoyo espiritual y económico, sentimental quienes pese a la situación han buscado la manera de luchar incansablemente y apoyarnos. De la misma manera el agradecimiento profundo a todas las personas que estuvieron con el apoyo moral y motivacional en el camino para desarrollar este proyecto.

María del Carmen Beltrán Gavilanes

Leslie Lisseth Tenezaca Jarrín

Dedicatoria

Este proyecto lo dedico con mucho cariño a Dios que me ayudó con la salud y fortaleza para seguir adelante día tras día para la elaboración de este trabajo de integración curricular, a mis padres quienes a pesar de todo siempre estuvieron a mi lado apoyándome en este camino, a mis hermanas quienes han sido mi motivación para salir adelante y poder llevar a cabo este proyecto, a mis estimados profes quienes estuvieron presentes a lo largo de este proceso, quienes se convirtieron en amigos y siempre estuvieron motivando a no decaer y terminar este fantástico proceso de formación para la docencia, a todos mis familiares y amigos que siempre estuvieron pendientes de este proceso y con su motivación fueron clave para el desarrollo de este proceso.

María del Carmen Beltrán Gavilanes

Con mucho amor respeto y gratitud dedicó la presente tesis a mis padres Antonio Tenezaca y Eugenia Jarrín, ellos han sido mis cimientos, mis pilares, mi todo para hoy poder ser una profesional, confiaron en mi cuando nadie más lo hizo y sobre todo me impulsaron a continuar con mi carrera universitario cuando había días que ya no podía mas; en ellos ví el reflejo de perseverancia y constancia para conseguir cada sueño anhelado; a mis hermanos porque a pesar de las dificultades que se me han presentado siempre estuvieron dándome un aliento de apoyo para no desvanecer y hoy espero ser un ejemplo a seguir y que algún día lleguen a ser igual o mejores que yo.

Leslie Lisseth Tenezaca Jarrín.

Resumen

La interacción formativa entre docentes y estudiantes durante el proceso de enseñanza aprendizaje es de suma importancia para facilitar que los niños expresen sus ideas y conocimientos, entre otros aspectos, sobre lo aprendido. Por ello, se planteó la propuesta de: "Generar estrategias didácticas para incentivar las interacciones formativas entre estudiantes y docentes mediante actividades lúdicas". Para generar estas estrategias, primero indagamos los factores que afectan la interacción formativa en el 6° grado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "San Juan de Ilumán" Se utilizó un enfoque etnográfico con alcance aplicado, mediante el cual las investigadoras se involucraron en el contexto educativo para recoger información a través de la observación participante. Posteriormente, se implementaron talleres para estimular la interacción formativa entre estudiantes a través de actividades lúdicas.

Una vez culminada esta fase de los talleres, las practicantes reconocieron las resignificaciones pedagógicas ocurridas durante el proceso, con el fin de mejorar la práctica docente de futuras educadoras, utilizando para ello el análisis de los resultados obtenidos de la aplicación de los talleres lúdicos. El resultado principal es la interacción formativa esencial para lograr un aprendizaje significativo, mejorando la experiencia educativa tanto dentro como fuera del aula. Así, destacamos la importancia de la resignificación pedagógica, que entrelaza la teoría con lo vivido en la práctica docente, permitiendo reflexionar sobre las estrategias y métodos utilizados para llegar al niño y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras claves: Interacción formativa, resignificación pedagógica, actividades lúdicas, talleres.

Abstract

The formative interaction between teachers and students during the teaching-learning process is of utmost importance to facilitate children expressing their ideas and knowledge, among other aspects, about what they have learned. For this reason, the proposal is proposed: "Generate teaching strategies to encourage educational interactions between students and teachers through recreational activities." To generate these strategies, we will first investigate the factors that affect the formative interaction in the 6th grade of la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "San Juan de Ilumán" An ethnographic approach with an applied scope will be used, through which the researcher gets involved in the educational context to collect information through participant observation. Subsequently, workshops will be implemented to stimulate educational interaction between students through recreational activities.

Once this phase of the workshops is completed, the practicing teachers will recognize the pedagogical resignifications that occurred during the process, in order to improve the teaching practice of future educators, using the analysis of the results obtained from the application of the recreational workshops. The main result is that formative interaction is essential to achieve meaningful learning, improving the educational experience both inside and outside the classroom. Thus, we highlight the importance of pedagogical resignification, which interweaves theory with what is experienced in teaching practice, allowing us to reflect on the strategies and methods used to reach the child and improve the teaching-learning process.

Keywords: Training interaction, pedagogical resignification, recreational activities, and workshops.Uchillayachiskayuyay

Yachachik, yachakukunawan, yachakuna ukupi tantarishpa yachakunaka, achka allimi, wawakuna paykunapak yachaykunata, yuyaykunata shukta yuyaykunatapish riksichichun, yachakuy pachapi yachakushkakunata. Chaymantami kay kati ruraykunata riksichini: Yachachinakunata taripana, wawakuna pura tantarishpa kushillata llankaykunata rurachun kay yachaykunata rurankapaka, punta nikipika 6° grado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "San Juan de Ilumán" –Pataypimi llakichik taripaykunata mashkana kanchi, alcance aplicadowan, taripay ayllullaktakunapa rikchakunawanmi kaychayrinka yachakuy ukupika kay yuyaykunawanmi taripakkunaka chakrurinka, llankay ukumanta riksichik taripaykunata tantachinkapa, kipaka maki ruray llankaykunami rurarinka, kay pukllaykunawan yachakukuna kushillata yachakuchun.

Makiruray llankaykunata tukuchishpaka, yachakuk yachachikkunaka llankay ukupi yachakushkakunatami rikunkakuna, shamuk pachapi yachakuk yachachikkuna allí yachachikkuna kachun maki ruray pukllayta rikcichik usachiy llankayta, achakukunamanka pukllay yachakuykunami allí nin, allí yachakuykunata hamutankapak yachakuy ukupi shuktakunapipish alliyachinkapak. Chinami taripashka yachakuy llankaykunata alliyachinchi yachachina pampapi llankashkakunawan killkashkakunawampish wankurichinmi, yachay ñankunata kaychay yuyarishpa, wawakunaman yachakuykunawan allí yuyaykunawan yachakunkapak

Shimikuna yuyay:

Tantanakushpa yachakuna. Mushuk llankana kamukuna. Pukllashpa llankay. Makiwan ruray.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Índice de Contenido

Agradecimiento III

Dedicatoria IV

Resumen V

Abstract VI

Introducción 11

CAPITULO I 12

1. Contexto de la investigación 12

1.Caracterización del problema 13

1.3. Diagnóstico situacional 17

Sistematización de experiencias aportadas por la guía 17

1.3.1. Proceso didáctico 18

1.2.3. Proceso de Organización del Espacio 18

1.3. Estrategias didácticas 19

1.3.1. Ambiente y espacio 21

1.3.2. Lo Oral y corporal 22

CAPITULO II. 23

2. Pregunta de investigación 23

2.1. Objetivos 23

2.1.1. Objetivo general 23

2.1.2. Objetivos específicos 23

CAPÍTULO III 24

3. Marco teórico 24

3.1. Antecedentes de la Investigación 24

3.1.1. Internacionales 24

3.2.1. Interacción Formativa 27

3.2.3. Dimensión Cognitiva 29

3.2.4. Implicaciones para las actividades lúdicas: 30

3.3. Dimensión Afectiva 31

3.4. Dimensión Social 33

3.5. Actividades lúdicas 35

3.5.1. Tipos de actividades lúdicas 36

3.7. Resignificación Pedagógica 40

CAPITULO IV 42

4. Marco metodológico: 42

Introducción 42

4.1. Enfoque de investigación 43

4.3. Métodos de Investigación 44

4.3.1. Investigación Etnográfica 44

4.3.1.1. Observación participante 45

4.3.3. Entrevistas 45

CAPÍTULO V 47

5. Implementación de la propuesta 47

5.1. ¿Qué se pretende alcanzar con estos talleres? 47

5.2. Organización para la aplicación de los talleres 48

5.3. Propuesta e implementación de talleres lúdicos 48

5.4. Proceso de implementación 56

CAPÍTULO VI 58

6. Resultados 58

6.1. Enfrentando el diagnóstico con las propuestas 59

6.2. La situación luego de la intervención 64

6.3. Conclusiones 11

Referencias 13

6.7. ANEXOS 18

Índice de tablas

Tabla 1. Clasificación de las actividades lúdicas.....37

Tabla 2. *Proceso metodológico empleado*.....46

Tabla 3. Taller 1: ¡Puntúa y gana! el juego de los signos.....50

Tabla 4. Taller 2: El Desafío de las Sílabas: Agudas, Graves y Esdrújulas.....52

Tabla 5. Taller 3: El Cofre de las Historias: Cuentos, Fábulas y Leyendas.....54

Tabla 6. Resignificaciones pedagógicas alcanzadas.....60

Índice de figuras

Figura1. Imagen representativa de la institución.....12

Figura2. *Sistematización de experiencias*.....19

Figura3. Representación de la didáctica actual.....20

Figura4. Representación del ambiente y espacio.....21

Figura5. Representación del contexto oral y corporal.....22

Introducción

La Educación Intercultural Bilingüe es un pilar fundamental para la preservación y promoción de las lenguas y culturas indígenas en Ecuador. En este sentido, el Estado ecuatoriano financia el funcionamiento de aproximadamente dos mil instituciones educativas en el país que se rigen bajo el modelo pedagógico conocido como el MOSEIB. En particular, la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "San Juan de Ilumán" enfrenta el desafío de enseñar lengua y literatura de manera efectiva, mientras fomenta un ambiente de aprendizaje inclusivo y participativo. En este contexto, se ha identificado un problema significativo que obstaculiza el logro de estos objetivos: la escasa interacción formativa y participación de los estudiantes durante las clases, lo que limita su capacidad de aprendizaje y desarrollo personal.

En este contexto, resalta la necesidad de revitalizar la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura. Para tal fin, se propuso como estrategia pedagógica central la implementación de talleres lúdicos diseñados para promover la interacción formativa entre docentes y estudiantes, integrando el juego como herramienta pedagógica. El objetivo fue captar el interés de los alumnos y, al mismo tiempo, crear un espacio donde se sientan cómodos para expresarse y participar activamente en su proceso educativo.

A partir de esto, se plantío analizar las dinámicas actuales del aula y desarrollar estrategias didácticas que faciliten una resignificación pedagógica, permitiendo que los docentes reflexionen sobre sus prácticas y las adapten a las necesidades de sus estudiantes. Estas intervenciones no solo buscan mejorar la participación estudiantil, sino también fortalecer la identidad cultural y el aprecio por la lengua y la literatura, contribuyendo así a una educación más equitativa y significativa

CAPITULO I

1. Contexto de la investigación

La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "San Juan de Ilumán" se encuentra ubicada en la provincia de Imbabura, cantón Otavalo, parroquia San Juan de Ilumán. La escuela cuenta con 48 docentes y 1.120 estudiantes, a quienes se les brinda el servicio educativo en la jornada matutina con horarios de entrada y salida comprendidos entre las 7:00 am y las 12:30 pm. Este horario está establecido para los estudiantes de la Educación Inicial (EIFC), Preparatoria (IPS), y Básica Elemental (FCAP), mientras que para los estudiantes de la Básica Superior (DDTE) y Bachillerato General Unificado (PAI), el horario es de 7:00 am hasta las 13:20 pm.

La escuela ofrece los niveles desde la Educación Inicial (EIFC) hasta el Bachillerato General Unificado (PAI). Asimismo, posee departamentos como rectorado, inspección, sala de computación, biblioteca, bar, sala de profesores y cancha deportiva. Los espacios se distribuyen en tres bloques integrados: un bloque para la Educación Inicial, un segundo bloque para la Básica Elemental (FCAP), Media (DDTE) y Superior, y finalmente, un tercer bloque destinado al Bachillerato General Unificado (PAI).

Figura 1.

Imagen de la institución



Fuente: Elaboración propia.

Las prácticas preprofesionales (PPs) se llevaron a cabo en el aula correspondiente al 6to grado de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe "San Juan de Ilumán", en los niveles de Básica Media (DDTE) y Básica Superior, con una matrícula de 28 estudiantes (14 mujeres y 14 varones). Durante la permanencia en las prácticas, realizadas durante tres semanas, se observó la ausencia de interacción formativa entre estudiantes y docente, así como el uso limitado de actividades lúdicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Estos dos aspectos, la falta de interacción y el uso limitado de actividades lúdicas, son elementos clave que cobran relevancia en el presente trabajo y detallados a lo largo del mismo.

1.1. Caracterización del problema

En las prácticas pre-profesionales realizadas en el sexto grado de la Unidad Educativa San Juan de Ilumán, se identificó como desafío principal la interacción formativa entre los niños y la docente. Entendemos por interacción formativa a los intercambios entre docentes y estudiantes o entre los propios estudiantes, con el propósito de favorecer el aprendizaje y la mejora continua. Está interacción se basa en la retroalimentación, el diálogo y la evaluación formativa, lo que permite ajustar estrategias, resolver dudas y fortalecer la comprensión de los contenidos.

Se diferencia de otros tipos de interacción porque no solo busca la transmisión de información, sino que también promueve la reflexión, la autoevaluación y la participación de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Es por ello que, a pesar de los esfuerzos de la docente por participar activamente en el desarrollo de las actividades dentro del aula, predominaban métodos de enseñanza tradicionales. Los estudiantes trabajaban individualmente en sus cuadernos o libros de texto, utilizando material adicional como hojas de trabajo que, aunque bien intencionadas, se orientan a evaluar el aprendizaje individual. Tal metodología reduce las oportunidades para discusiones grupales y el intercambio de ideas sobre los temas tratados, lo que podría limitar el enriquecimiento del proceso de aprendizaje y la interacción en el aula.

Por otra parte, fuera del aula, las interacciones de los niños son diversas y espontáneas. Durante los recreos, mientras meriendan o desayunan, así como al salir de la escuela, los niños conversan y manifiestan sus emociones, demostrando un gran interés por jugar o compartir sus experiencias con sus compañeros, amigos e incluso con sus padres. Hablaban sobre lo que les gusta hacer, las asignaturas que prefieren y aquellas que les desagradan. Las conversaciones solían girar en torno a las actividades que desarrollan sus familias, como comercio, agricultura, o la elaboración de objetos culturales como máscaras de Aya Huma, atrapasueños y figuras de duendes, entre otros.

Sin embargo, este interés natural por conversar y compartir no se reflejódentro del aula. Allí, estas valiosas interacciones son reemplazadas por actividades individualizadas centradas en la resolución de tareas propuestas en los libros y cuadernos. Esta dinámica limitó las oportunidades de los estudiantes para desarrollar habilidades sociales y de comunicación, ya que estas se minimizaban en un entorno que prioriza el aprendizaje individual sobre el trabajo

colaborativo. En consecuencia, se pierdió la oportunidad de enriquecer la experiencia educativa mediante el diálogo y la discusión.

Ante esta situación, que afecta el aprendizaje de los niños debido a que no logran obtener la retroalimentación necesaria para la adquisición del nuevo conocimiento, resulta crucial implementar una nueva dinámica en el aula que incorpore elementos lúdicos y fomente el trabajo colaborativo, alineándose mejor con la vida cotidiana de los estudiantes. Dos aspectos críticos se derivan de los problemas observados: a) Fomentar la interacción grupal y el intercambio de ideas: Implementar estrategias didácticas que mejoren las habilidades comunicativas de los estudiantes, aumenten su interés y motivación hacia los contenidos académicos, y faciliten el desarrollo de habilidades sociales para el trabajo colaborativo.

b) Promover la reflexión crítica y la aplicación práctica del conocimiento: Integrar actividades que conecten el aprendizaje con la vida cotidiana y fomenten una educación integral y significativa para los estudiantes.

El primer aspecto destaca la necesidad de fortalecer la interacción formativa, que evidencia una carencia significativa en la dinámica del aula. Factores como la falta de motivación, el miedo a equivocarse y ser objeto de burlas, la incomprensión de los contenidos desarrollados, y la presión del tiempo sobre el aprendizaje, contribuyen a una participación limitada. De los 28 niños, solo 3 participaban con frecuencia, 6 de manera ocasional, mientras que los demás preferían guardar silencio.

La interacción en el aula es predominantemente unidireccional, con actividades colaborativas escasas. La comunicación fluyó principalmente del docente hacia los estudiantes, sin fomentar una reciprocidad en la que los intereses personales y las ideas de los estudiantes sean considerados. Esta dinámica reforzo una autoridad docente que, al no promover la

expresión libre y la participación frecuente, limitó el potencial educativo y social de los estudiantes.

El segundo aspecto crucial de la estrategia se centra en la incorporación de elementos lúdicos dentro del contexto áulico, cuyo uso actualmente fue bastante limitado. Entre los principales factores que contribuyeron a esta limitación se encuentró la duración de las sesiones de clase, que fueron de aproximadamente 40 minutos, y la rigidez en la aplicación de la planificación académica. Aunque la planificación es fundamental para el desarrollo de los contenidos curriculares, este tiempo inflexible dificulta la implementación de actividades lúdicas que requieren mayor preparación y desarrollo, limitando su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los recursos lúdicos utilizados se limitaban a actividades como juegos de memoria para repasar vocabulario, canciones para mejorar la pronunciación, y actividades de dibujo relacionadas con el contenido curricular. Estas actividades se realizaban de forma esporádica, principalmente al inicio o final de la clase, como refuerzo o motivación, pero no se integraban en la dinámica diaria del aula.

En cuanto a los aprendizajes promovidos, estas estrategias fueron orientadas a mejorar habilidades como la memoria, la creatividad, la coordinación motriz y la comprensión de conceptos básicos. Sin embargo, su alcance fue limitado debido a la falta de continuidad y al enfoque individual de su aplicación, lo que reduce su potencial para fomentar aprendizajes colaborativos y profundizar en habilidades sociales, como el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

Para superar estas limitaciones, se propuso una planificación más flexible que permita integrar actividades lúdicas de manera transversal y con mayor frecuencia. Estas podrían incluir

dinámicas grupales, juegos de roles relacionados con temas culturales o históricos, y proyectos colaborativos basados en el contexto local de los estudiantes. Dichas actividades no solo incrementarían la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también promoverían aprendizajes significativos al conectar el contenido académico con su realidad cotidiana.

Además, la falta de actividades lúdicas, creativas o innovadoras en el proceso educativo tiende a desviar la atención de los estudiantes hacia distracciones, como interrupciones durante la clase cuando se comparten nuevos contenidos. Esta situación subraya la necesidad de reevaluar y ajustar los métodos pedagógicos para enriquecer la experiencia educativa y captar mejor la atención e interés de los estudiantes.

En síntesis, durante la observación en el primer acercamiento (momento de caracterización del aula), se registroque el centro del proceso de enseñanza estaba en el desarrollo de los contenidos curriculares, que además eran trabajados preferentemente individuales, en silencio, en el cuaderno, y libro del estudiante, aunque es cierto que la docente tenia material (hojas de trabajo y actividades).

1.3. Diagnóstico situacional

Sistematización de experiencias aportadas por la guía

El diagnóstico situacional nos permitió comprender de manera profunda y contextualizada la realidad del aula. Mediante la sistematización de experiencias recogidas a través de una guía de observación, se pudo identificar patrones, fortalezas y áreas de oportunidad que influyeron en el proceso de enseñanza-aprendizaje; este enfoque permitió no solo reconocer la situación actual, sino también orientarnos para establecer estrategias de mejora y adaptación pedagógica**.**

1.3.1. Proceso didáctico

Este proceso abarca la planificación, ejecución y evaluación de estrategias y métodos pedagógicos. Se observó en la manera en que el docente organizó el contenido, utilizando recursos didácticos y fomentó la participación activa de los estudiantes, evidenciando cómo se facilitaba el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.3.2. Proceso de Gestión del Ambiente

En este proceso abarcamos la creación y mantenimiento de un clima emocional, relacional y social propicio para el aprendizaje. Aquí destacamos las interacciones que favorecen la comunicación, el respeto y la colaboración entre los miembros del aula, aspectos fundamentales para el desarrollo de un ambiente positivo.

1.2.3. Proceso de Organización del Espacio

Este proceso implica la disposición y gestión del entorno físico del aula, influyendo en la movilidad, proximidad y facilidad de interacción tanto oral como corporal. La manera en que se organiza el espacio puede potenciar o limitar las dinámicas de grupo y la eficacia de las actividades pedagógicas.

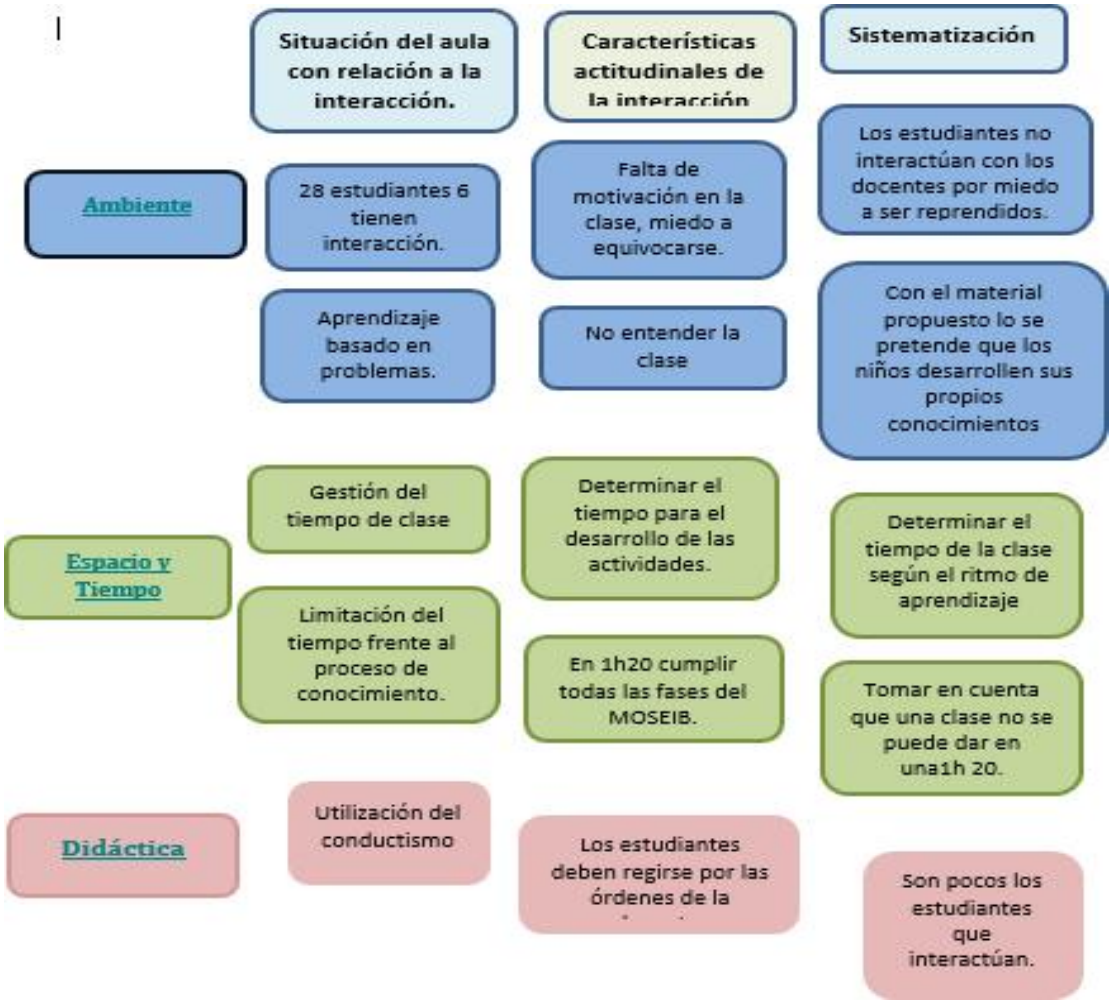
La observación directa de las interacciones orales y corporales, combinada con el registro sistemático de estas tres dimensiones (didáctica, ambiente y espacio), permitió comprender de forma integral cómo estos procesos pedagógicos se interrelacionaban y se potencian mutuamente. Este diagnóstico situacional sirvió como base para identificar fortalezas y áreas de mejora, orientando estrategias que optimicen la práctica educativa en el aula.

En el gráfico a continuación se observará la sistematización, de los aspectos más relevantes identificados en la guía de observación. Ellos refieren a tres aspectos: didáctica, ambiente y espacio y de cómo en ellos se dio la interacción oral y corporal. Se ve también cómo

cada uno de estos aspectos se entrelazaron con el contexto áulico, de ahí se llego a la caracterización para finalmente sistematizarse.

Figura 2.

Sistematización de experiencias



Fuente: Elaboración propia.

1.3. Estrategias didácticas

En este primer punto definimos que con base a lo observado la mayoría de los estudiantes no participaban en clase debido a diversos factores, tales como: los métodos de enseñanza son predominantemente unidireccionales, la falta de actividades que fomenten la

interacción y la comunicación efectiva entre pares, y una atmósfera que no incentiva la curiosidad ni la exploración personal. Además, se percibió que las estrategias de enseñanza no se adaptaban lo suficiente a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, lo que generaban un desinterés y desconexión con el material didáctico presentado.

En el segundo punto, describimos que la docente optó por utilizar como estrategia el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), el cual no funcionó como ella esperaba pues, al momento de pedir la participación de los estudiantes, ellos prefirieron quedarse callados, y esto lo describimos con base a un hecho concreto que ocurrió en una clase:

[...] “Los signos de puntuación": para ello les entregó pequeños recortes de una lectura en la que se usaban los signos de puntuación. Primero, hizo una lectura silenciosa, luego, una lectura grupal en voz alta y, luego, comenzó con preguntas sobre la lectura, hasta que llegó al uso de cada signo de puntuación, cuando preguntó con respecto al uso del punto y la coma, los niños, al no saber qué responder, optaron por quedarse callados; sin embargo, la docente continuó con la clase sin darles ningún tipo de refuerzo”. (Tenezaca & Beltran, 2023)

Este hecho hazo evidente la escasa interacción formativa entre docentes y estudiantes. Por ello, los niños no disfrutaban de un aprendizaje activo y por ende quedaban con vacíos, y al momento de enseñar un nuevo tema fue mucho más difícil para los estudiantes poder captar ya que los temas ya aprehendidos sirven de base para el otro, lo que nos llevó a reflexionar con respecto a qué debíamos hacer para que no ocurra esto.

Figura 3.

Representación de la didáctica no activa



Fuente: Elaboración propia.

1.3.1. Ambiente y espacio

En cuanto al espacio para desarrollar las actividades, se organizaban de acuerdo con las indicaciones previas al inicio de la jornada. Durante ese momento, la docente daba instrucciones a las practicantes para preparar la clase, señalando que cada clase debía tener una duración de 45 minutos, de acuerdo con el horario de 6 horas semanales de Lengua y Literatura. Estas clases estaban distribuidas en 3 días a la semana, con dos horas consecutivas por día. Además, se debía cumplir con las fases establecidas por el MOSEIB, aunque los ritmos de aprendizaje de los estudiantes fueran distintos. El orden que se establecía para la organización del tiempo y la distribución de las actividades dentro de la clase, con base en las indicaciones de la docente y el horario establecido. El "orden" quedaba determinado por la estructura temporal de las clases (una hora de 45 minutos, distribuidas en tres días a la semana, con dos horas seguidas) y la necesidad de seguir las fases planteadas por el MOSEIB, respetando las diferencias en los ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

Figura 4.

Representación del ambiente y espacio



Fuente: Elaboración propia.

1.3.2. Lo Oral y corporal

En cuanto a lo oral y corporal, es decir, al comportamiento de los estudiantes, este estuvo regido por normas establecidas por el docente antes de cada clase. Estas normas tienen como objetivo principal que los estudiantes guarden silencio en todo momento, permitiéndoles hablar o levantarse solo cuando la docente lo indique. De no ser así, no podían hacerlo, lo que limitaba a los niños a realizar preguntas únicamente sobre el tema expuesto.

Figura 5.

Representación la expresión oral y corporal



Fuente: Elaboración propia.

~~CAPITULO II.~~

2. Pregunta de investigación

¿Qué aportan las estrategias didácticas basadas en actividades lúdicas para mejorar la interacción formativa entre estudiantes y docentes en la UECIB "San Juan de Ilumán"?

2.1. Objetivos

2.1.1. Objetivo general

Fomentar las interacciones formativas que mejoren los resultados de aprendizaje en 6to B con estrategias didácticas centradas en actividades lúdicas.

2.1.2. Objetivos específicos

- Indagar mediante observación participante las interacciones alumnos-docente que afectan o promueven los aprendizajes en Lengua y Literatura del 6to grado de la UECIB "San Juan de Ilumán".
- Fomentar un ambiente colaborativo con talleres centrados en estrategias lúdicas con actividades dinámicas en las que participen estudiantes y docentes.
- Valorar el impacto positivo sobre la práctica docente, si lo hubiera, de las resignificaciones pedagógicas logradas gracias a los resultados de la aplicación de los talleres lúdicos basados en interacciones docente-alumno.

CAPÍTULO III

3. Marco teórico

3.1. Antecedentes de la Investigación

3.1.1. Internacionales

En su artículo “El poder de las interacciones educativas en el aprendizaje de los jóvenes”, Razo (2006) destaca el papel fundamental para el aprendizaje en el aula de las interacciones entre estudiantes, entre estudiantes y docentes, y entre docentes y el contenido. Su calidad al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje es esencial para la construcción del conocimiento, el desarrollo de habilidades y la formación de aptitudes; además, propone diversas estrategias para fomentar la interacción formativa en el aula, como el trabajo en grupo, el aprendizaje colaborativo y el uso de metodologías activas.

Por otra parte, en su artículo “Enseñar y aprender con TIC: Recursos y estrategias para la innovación en el aula”, Palacios et al. (2014) abordan el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas para promover la interacción formativa, pues las TIC pueden utilizarse para crear entornos de aprendizaje interactivos y colaborativos, donde los estudiantes puedan compartir ideas, trabajar juntos en proyectos y recibir retroalimentación personalizada.

Oñate-González M. L. (2015) resalta la importancia de la evaluación para guiar la interacción formativa en el aula, pues permite al docente identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes y ajustar la enseñanza y proponer utilizarla como herramienta para promover el aprendizaje autorregulado en los estudiantes para monitorear su propio aprendizaje y tomar decisiones para mejorar.

El diseño de actividades orientadas a desarrollar la interacción formativa permite mejorar el aprendizaje de los estudiantes como bien lo demuestran los autores Razo, Palacios et al. y Oñate-González, ya citados, proporcionan valiosas ideas, todas centradas en la importancia y promoción de las interacciones educativas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. También destacan la relevancia de las prácticas docentes en la que promueven tanto la participación activa y el pensamiento activo de los estudiantes, como la necesidad de que los docentes implementen metodologías que fomenten un aprendizaje más profundo y significativo, adaptándose a las necesidades y contextos de los estudiantes**,**

El fomento de la interacción formativa es un objetivo educativo integral que trasciende el uso de una sola estrategia pedagógica. La interacción busca establecer un ambiente dinámico y participativo en el que los estudiantes no solo reciben contenido, sino que también tienen un espacio para intercambiar ideas, reflexionar y construir conocimiento de manera colaborativa. Implica relaciones continuas entre estudiantes y docentes, que son claves para fomentar un aprendizaje profundo y auténtico. En este tipo de interacción, se enfatiza la importancia de un entorno seguro y respetuoso donde los estudiantes se sientan cómodos y motivados para una participacion activa.(Razo, 2016).

Por otro lado, la estrategia didáctica hace referencia al conjunto de los métodos, técnicas y recursos específicos que el docente ha de utilizar para facilitar el aprendizaje. Son actividades diseñadas para lograr ciertos objetivos de aprendizaje, como las actividades necesarias, el tiempo que han de durar las actividades, el uso de juegos, debates, entre otros. Mientras la estrategia didáctica se focaliza en el qué y cómo enseñar, la interacción formativa se centra en el cómo se da el proceso de aprendizaje a través de las relaciones entre los actores involucrados, asegurando que el ambiente educativo sea propicio para el aprendizaje colaborativo y significativo.

La diferencia radica en que la interacción formativa se asocia con la solidez de las relaciones positivas. Por tanto, más que un procedimiento es un enfoque más amplio del proceso educativo (incluyendo una o más estrategias), mientras que las estrategias didácticas son tiempos, métodos, técnicas y procedimientos utilizados para fomentar el aprendizaje. En otras palabras, la interacción formativa establece el marco donde las estrategias didácticas pueden aplicarse eficazmente.

Las investigaciones de Peña (2019) y Buitrago (2009) abordan la importancia de las actividades en el proceso educativo, enfatizando su papel en la interacción formativa y la resignificación pedagógica. A continuación, se presenta un análisis de sus aportes y se contextualiza en el marco de investigaciones internacionales sobre el tema.

Peña (2019) explora la influencia de las representaciones sociales de género y castigo en las prácticas disciplinarias de los padres. Su estudio, realizado en Colombia, destaca cómo las actividades educativas pueden ser utilizadas para reforzar o desafiar estas representaciones, impactando en la construcción de la identidad y las relaciones de poder en el hogar.

Buitrago (2009) profundiza en su análisis sobre las experiencias juveniles y los territorios de paz en Colombia, examinando cómo los jóvenes interactúan con su entorno y contribuyen a la construcción de comunidades más pacíficas. La investigación de Buitrago destaca significativamente el papel vital que desempeñan las actividades educativas en la promoción de valores cívicos entre los jóvenes. Estas actividades no solo fomentan la ciudadanía activa y la justicia social, sino que también son fundamentales en los esfuerzos por construir y sostener la paz en regiones afectadas por el conflicto.

3.2. Aportes de autores nacionales

La incorporación del juego y las actividades lúdicas en el ámbito educativo ecuatoriano ha cobrado relevancia en los últimos años. Diversas investigaciones han explorado el impacto positivo de estas estrategias en el aprendizaje, la interacción formativa y la resignificación pedagógica. Para ello, hemos tomado como referencia la tesis de maestría de Paredes (2020), "Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: propuesta de un manual de actividades lúdicas", la cual, al igual que las investigaciones anteriormente analizadas, coincide en que las actividades lúdicas promueven un aprendizaje más significativo y profundo en los estudiantes.

Después de analizar los aportes de los autores mencionados anteriormente, se analiza las definiciones más relevantes relacionadas con: actividades lúdicas, interacción formativa, enseñanza aprendizaje, resignificación, pedagogía, didáctica y estrategias didácticas.

3.2.1. Interacción Formativa

La interacción formativa, se define como la relación que se establece en el aula entre los miembros de la comunidad educativa gracias al intercambio de intereses, conocimientos, costumbres y formas de pensar que permiten el enriquecimiento cultural, emocional e intelectual de sus miembros. De esta manera, los actores educativos asumen un rol activo en el desarrollo de contenidos y en las actividades propuestas dentro de las estrategias didácticas contextualizadas. Para ello, se ha consultado con distintos autores que ilustran el tema. Por ejemplo, Razo (2016) nos indica que:

> Las interacciones educativas describen las conductas, actividades y relaciones entre docente y estudiantes al interior del aula. Los vínculos y actividades que se desarrollan en el aula, en las que participan dos o más individuos, y que buscan estimular el

aprendizaje y el desarrollo de habilidades y capacidades creativas, sociales e intelectuales. (p. 6)

La interacción entre profesor, estudiantes y grupo es fundamental en el ambiente educativo, ya que se configura a partir de patrones de conducta, actividades y relaciones que están dirigidas al aprendizaje y al desarrollo de habilidades y capacidades creativas, sociales e intelectuales. Esta interacción diaria en el aula, no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino que también fomenta la construcción de vínculos afectivos interpersonales. En estos vínculos, se manifiestan y se ponen en juego los sentimientos, las motivaciones y expectativas tanto de los estudiantes como las del profesor, lo que enriquece el proceso educativo y fortalece la comunidad de aprendizaje (Barrios-Palacios, 2021).

3.2.2. Dimensiones de la interacción formativa

La interacción formativa es un concepto central en la pedagogía contemporánea. Ella ha sido abordada desde diversas perspectivas teóricas. Como el estudio de Albert, Izquierdo y Anguera (2021) arroja luz sobre la regulación de la interacción participativa en un entorno educativo específico: las clases universitarias expositivas. Aunque tradicionalmente asociadas a una menor participación estudiantil, estos autores proponen una estrategia formativa co-constructiva que, basada en una rigurosa metodología observacional de métodos mixtos, busca activamente involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Su investigación subraya que incluso en formatos de enseñanza más directivos, la implementación de estrategias que fomenten la interacción deliberada y regulada puede transformar la dinámica del aula, promoviendo una comprensión más profunda y significativa de los contenidos.

La relevancia de este enfoque radica en que la interacción no se limita a la formulación de preguntas o a la participación espontánea; implica una regulación consciente por parte del

docente para asegurar que dicha interacción sea formativa. Esto significa guiar la discusión, ofrecer retroalimentación oportuna y pertinente, y crear un ambiente de confianza donde los estudiantes se sientan seguros de expresar sus ideas y dudas. Al hacerlo, se fomenta un aprendizaje más activo y significativo, donde los estudiantes no solo reciben información, sino que la procesan, la cuestionan y la integran a su propio marco de conocimiento. En última instancia, la interacción formativa, tal como la exploran Albert, Izquierdo y Anguera (2021), se convierte en un motor esencial para el desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos no solo para el éxito académico, sino también para desenvolverse de manera efectiva en contextos sociales y profesionales futuros."

3.2.3. Dimensión Cognitiva

La dimensión cognitiva de la interacción formativa se manifiesta en cómo las dinámicas de intercambio y colaboración en el aula impactan directamente en el desarrollo de los procesos mentales y la construcción del conocimiento en los estudiantes. En este sentido, fomentar la participación activa no solo involucra a los alumnos en la discusión, sino que también estimula su pensamiento crítico y sus habilidades para la resolución de problemas. La retroalimentación formativa, entendida como la guía constante y personalizada del docente, juega un rol crucial al permitir que los estudiantes reflexionen sobre su propio aprendizaje y ajusten sus estrategias cognitivas de manera informada. Asimismo, el aprendizaje colaborativo, a través del trabajo en grupos y el intercambio de ideas, enriquece la comprensión individual y colectiva de los conceptos.

El estudio de Albert, Izquierdo y Anguera (2021) subraya la relevancia de regular la interacción participativa incluso en contextos tradicionalmente expositivos de la educación universitaria. Su propuesta de una estrategia formativa co-constructiva, fundamentada en una metodología observacional de métodos mixtos, demuestra cómo la gestión deliberada de la participación estudiantil puede potenciar el desarrollo cognitivo. Al promover un ambiente donde los estudiantes se involucran activamente, reciben retroalimentación orientadora y colaboran en la construcción del saber, se fomenta un aprendizaje más profundo y significativo, trascendiendo la mera recepción pasiva de información. En última instancia, la interacción formativa, tal como la analizan Albert, Izquierdo y Anguera (2021), se convierte en un motor esencial para cultivar habilidades de pensamiento de orden superior y preparar a los estudiantes para enfrentar desafíos cognitivos complejos."

3.2.4. Implicaciones para las actividades lúdicas:

"La investigación de Canales et al. (2023) subraya la relación intrínseca y fundamental entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en la etapa preescolar. Esta conexión implica una causalidad bidireccional donde el juego actúa como motor y escenario para estas competencias cruciales. Por lo tanto, las implicaciones para el diseño e implementación de actividades lúdicas en preescolar exigen una reconceptualización del rol del juego en el currículo.

La priorización del juego debe convertirse en un eje central de la práctica pedagógica, trascendiendo su consideración como mera actividad recreativa. Los hallazgos de Canales et al. (2023) respaldan el juego como una herramienta de aprendizaje poderosa y multifacética,

ofreciendo oportunidades naturales para la interacción social, el fomento de la autonomía y la estimulación de las habilidades comunicativas. Fomentar ambientes de juego ricos y estimulantes, donde el educador actúa como facilitador, y la integración intencional del juego en el currículo son cruciales. La observación sistemática del juego emerge como una herramienta valiosa para comprender el desarrollo infantil. En definitiva, invertir en actividades lúdicas de calidad es invertir directamente en el futuro social, autónomo y comunicativo de los niños.

Diseñar Juegos o estrategias didácticas basadas en actividades construidas a partir de las reglas inherentes a los juegos, que promuevan el aprendizaje a través de la interacción, la resolución de problemas y la reflexión sobre los propios procesos cognitivos que promuevan la reflexión sobre los propios procesos de pensamiento, la resolución de problemas complejos y la transferencia de conocimientos a nuevos contextos es fundamental para el desarrollo cognitivo y el aprendizaje activo. Estos juegos deben ser cuidadosamente estructurados para desafiar a los estudiantes, permitiéndoles no solo aplicar lo que han aprendido, sino también explorar cómo aprenden.

3.3. Dimensión Afectiva

La dimensión afectiva de la interacción formativa se refiere al conjunto de emociones, sentimientos y actitudes que se generan y comparten en un entorno de aprendizaje. Más allá de la mera transmisión de conocimientos, las emociones juegan un papel fundamental en la motivación, el compromiso y el logro de los estudiantes. Al considerar las emociones como un componente esencial del proceso educativo, se reconoce que el aprendizaje es una experiencia integral que involucra tanto la mente como el corazón. La dimensión afectiva no solo influye en cómo los estudiantes aprenden, sino también en cómo se relacionan entre sí y con sus

docentes, creando un clima de aula propicio para el desarrollo personal y académico, para entender esta dimensión tomamos referencia de los postulados de los siguientes autores:

> La investigación de Baeza (2022), publicada en la Revista Investigaciones Andina, profundiza en la dimensión afectiva del estudiantado en el contexto de la gamificación educativa, argumentando que su impacto trasciende la mera motivación extrínseca. Si bien los elementos lúdicos como puntos, insignias y clasificaciones son mecanismos para generar compromiso, el estudio de Baeza (2022) sugiere que la gamificación bien implementada puede desencadenar una gama más amplia y profunda de respuestas emocionales que influyen significativamente en el proceso de aprendizaje.
>
> > Más allá de la simple recompensa externa, la gamificación puede apelar a las necesidades psicológicas básicas de los estudiantes, como la autonomía (a través de la elección y el control), la competencia (al superar desafíos y mostrar progreso) y la relación (en entornos colaborativos y sociales). Satisfacer estas necesidades genera emociones positivas y fortalece la conexión afectiva del estudiante con el contenido y la actividad de aprendizaje.

Por lo tanto, la implicación para el diseño de gamificación educativa es clara: no basta con incorporar elementos lúdicos superficiales. Es crucial diseñar experiencias que resuenen emocionalmente con los estudiantes, que les permitan experimentar una variedad de sentimientos positivos relacionados con el aprendizaje.

Implicaciones para las actividades lúdicas:

Crear un ambiente de aprendizaje seguro y acogedor en el aula, donde cada estudiante se siente valorado y está motivado a participar activamente.

3.4. Dimensión Social

La dimensión social de la interacción formativa resalta la relevancia de los contextos sociales y las relaciones interpersonales en el aprendizaje. En el ambiente del aula, la interacción social va más allá de la simple transmisión de conocimientos del docente al estudiante, involucrando una compleja red de relaciones que contribuyen a la construcción de significados compartidos. Teóricos como **Soriano (2020),** Resaltan que el aprendizaje social no solo se da por el intercambio de información, sino también por las interacciones interpersonales que permiten resolver problemas, negociar ideas y compartir perspectivas. Este enfoque destaca cómo los contextos sociales, como el trabajo en equipo, facilitan un aprendizaje más profundo y significativo.

Taba (2020), se enfoca en las teorías del aprendizaje social y cómo se aplican en entornos educativos actuales. Ella resalta que el aprendizaje no ocurre de manera aislada, sino en interacciones sociales que influyen en cómo los estudiantes se apropian de los conocimientos. Subraya la importancia de los contextos colaborativos, como los grupos de trabajo y el aprendizaje entre pares, como elementos clave para facilitar el aprendizaje social

Después de analizar estos autores se reconoció que el aprendizaje no es un proceso individual, sino un fenómeno social profundamente influenciado por las interacciones interpersonales. Desde las relaciones familiares y el trabajo colaborativo en la escuela hasta los contextos culturales más amplios, los estudiantes construyen su conocimiento en entornos sociales y a través de interacciones con los demás. Este enfoque destaca la importancia de crear

comunidades educativas que promuevan la colaboración, el apoyo mutuo y el intercambio de ideas, elementos fundamentales para un aprendizaje efectivo y transformador.

Socio constructivismo:

Wenger-Trayner (2015), propone la idea de las comunidades de práctica como un medio crucial para el aprendizajesocio constructivista. Según él, el conocimiento no se transmite únicamente de manera lineal, sino que se construye de forma colectiva dentro de grupos de personas que comparten intereses y experiencias. El aprendizaje es visto como un proceso socialmente situado, donde los estudiantes interactúan en comunidades de práctica para resolver problemas y construir nuevas competencias. Esta visión resalta cómo el aprendizaje colaborativo y el intercambio de ideas dentro de un grupo puede ser más efectivo que el aprendizaje individual.

John-Steiner (2020), Ella sostiene que el aprendizaje socio constructivista no solo es un proceso cognitivo, sino también un fenómeno profundamente social y cultural. Según su visión, el conocimiento se co-crea dentro de comunidades de aprendizaje que están influenciadas por las culturas y contextos sociales en los que los estudiantes se encuentran. El aprendizaje, entonces, se construye a través de interacciones significativas entre los estudiantes y su entorno social y cultural.

De esta manera podemos aseverar que el tener una interacción formativa es el resultado de una causalidad formativa compartida entre el docente y el estudiante, en la asimilación y dominio de una cultura comunicativa, dando énfasis en el contexto que se encuentra con una metodología comunicativa aceptada. El aprendizaje socio constructivista es un enfoque educativo que pone de manifiesto la importancia de las interacciones sociales y el contexto cultural en el proceso de aprendizaje. Según los autores recientes, este enfoque destaca que el

conocimiento no se adquiere de manera aislada, sino que se construye activamente dentro de un entorno social compartido.

3.5. Actividades lúdicas

En las concepciones sobre las actividades lúdicas, los autores se limitan a acciones reflexivas que involucran al juego en los contextos educativos y que son caracterizados por el progreso intelectual, la exploración de capacidades creadoras, motrices y perspectivas; de la misma manera, le da la capacidad para expresar lo que piensa, siente y aporta a la interacción formativa.

La actividad lúdica tal como lo menciona **Núñez Franco, R. A.** (2024) cómo las actividades lúdicas impactan en el estado emocional de los niños, resaltando su papel en la motivación, disciplina y desarrollo de relaciones interpersonales saludables. Por otra parte, los autores **Baque y Gutierres (2024)** mencionan que las actividades lúdicas pueden tener un impacto significativo en el desarrollo de destrezas cognitivas en los estudiantes de Educación General Básica. La investigación hace hincapié en que el juego no solo promueve el desarrollo físico, sino también el cognitivo, permitiendo que los niños adquieran habilidades en áreas como la atención, la memoria, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Los autores sostienen que las actividades lúdicas deben ser vistas como una extensión natural del aprendizaje académico, ya que, a través de ellas, los estudiantes no solo adquieren conocimientos de forma divertida, sino que también aprenden a trabajar en equipo, a desarrollar su creatividad y a aplicar conceptos de forma práctica. En este sentido, el juego se presenta como un puente entre la teoría y la práctica, lo que facilita la comprensión profunda de los contenidos educativos.

La magia lúdica radica en su capacidad para transformar el aprendizaje en una experiencia significativa y placentera. A través del juego, los niños no solo se divierten, sino que también desarrollan habilidades cognitivas, emocionales y sociales esenciales para su crecimiento. La interacción en un entorno lúdico promueve la exploración, la creatividad y la resolución de problemas, permitiendo que los estudiantes se enfrenten a desafíos de manera activa y motivada. Además, el juego fomenta la colaboración, la empatía y el respeto por las ideas ajenas, ya que a menudo requiere que los participantes trabajen juntos para alcanzar un objetivo común.

Lo más significativo es que, al estar asociados con la diversión y la libertad, los juegos eliminan la presión del fracaso, lo que permite a los estudiantes experimentar sin miedo y aprender de sus errores. Este enfoque integrador de disfrute y aprendizaje refuerza la motivación intrínseca y hace que los procesos educativos sean mucho más atractivos, lo que contribuye a la formación de actitudes positivas hacia el conocimiento y el aprendizaje continuo. Cabe destacar que las actividades lúdicas son esenciales para crear un ambiente agradable y enriquecer el desarrollo de niños y niñas, ofreciéndoles mayores oportunidades para expresarse y sentirse satisfechos. Este enfoque integrador combina el disfrute, la actividad creativa y el aprendizaje, fomentando así un entorno educativo más dinámico y efectivo donde el conocimiento se adquiere de manera natural y divertida.

3.5.1. Tipos de actividades lúdicas

Las actividades lúdicas se han consolidado como una herramienta pedagógica fundamental en la construcción de ambientes de aprendizaje dinámicos y motivadores. Al integrar el juego en el aula, se fomenta una interacción formativa rica y significativa, donde los estudiantes se convierten en protagonistas activos de su propio aprendizaje. Más allá de ser simples momentos de diversión, las actividades lúdicas promueven la participación, el

desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, y la construcción de conocimientos de manera más profunda y duradera. En este sentido, el juego se convierte en un puente entre la teoría y la práctica, permitiendo a los estudiantes aplicar lo aprendido en contextos reales y significativos. A continuación, exploraremos los diferentes tipos de actividades lúdicas y su potencial para enriquecer la experiencia educativa.

Tabla 1.

Clasificación de las actividades lúdicas

Tipo de Actividad Lúdica	Concepto Clave	Autores Relevantes	Aplicación en Lengua y Literatura
Juegos de mesa y cartas	Estrategias, toma de decisiones, interacción social, resolución de problemas. Fomentan el pensamiento lógico y crítico.	Huizinga (1938), Caillois (1958)	Juegos de palabras, Scrabble adaptado para aprender vocabulario, juegos de creación de historias.
Juegos de rol	Asumir roles, explorar diferentes perspectivas, comunicación, creatividad, empatía. Desarrollan la imaginación y la comprensión de otros.	Bateson (1972), Bruner (1966)	Dramatizaciones de escenas de libros, creación de diálogos entre personajes, juegos de simulación de épocas históricas.
Juegos de creación	Expresión artística, imaginación, originalidad,	Gardner (1983),	Escritura creativa, creación de cómics, diseño de

	representación simbólica. Fomentan la creatividad y la expresión personal.	Vygotsky (1978)	personajes, construcción de escenarios.
Juegos al aire libre	Ejercicio físico, interacción con el entorno, trabajo en equipo, cooperación. Favorecen el aprendizaje a través de la experiencia.	Dewey (1938), Piaget (1972)	Juegos de búsqueda de palabras en el entorno, creación de pistas y acertijos, juegos de roles al aire libre.
Juegos digitales	Tecnología, interacción virtual, resolución de problemas, aprendizaje autónomo. Permiten el acceso a una amplia variedad de recursos.	Prensky (2001), Papert (1980)	Plataformas de aprendizaje en línea, videojuegos educativos, creación de historias digitales.

Tipo de Actividad Lúdica	**Concepto Clave**	**Autores Relevantes**	**Aplicación en Lengua y Literatura**
Juegos de mesa y cartas	Estrategias, toma de decisiones, interacción social, resolución de problemas. Fomentan el	Huizinga (1955), Caillois (2001).	Juegos de palabras, Scrabble adaptado para aprender vocabulario,

	pensamiento lógico y crítico.		juegos de creación de historias.
Juegos de rol	Asumir roles, explorar diferentes perspectivas, comunicación, creatividad, empatía. Desarrollan la imaginación y la comprensión de otros.	Bateson(1972); Bruner(1986)	Dramatizaciones de escenas de libros, creación de diálogos entre personajes, juegos de simulación de épocas históricas.
Juegos de creación	Expresión artística, imaginación, originalidad, representación simbólica. Fomentan la creatividad y la expresión personal.	Gardner(1983); Vygotsky(1978)	Escritura creativa, creación de cómics, diseño de personajes, construcción de escenarios.
Juegos al aire libre	Ejercicio físico, interacción con el entorno, trabajo en equipo, cooperación. Favorecen el aprendizaje a través de la experiencia	Dewey(1938), Piaget (1970)	Juegos de búsqueda de palabras en el entorno, creación de pistas y acertijos, juegos de roles al aire libre.

Juegos digitales	Tecnología, interacción virtual, resolución de problemas, aprendizaje autónomo. Permiten el acceso a una amplia variedad de recursos.	Prensky (2001),	Plataformas de aprendizaje en línea, videojuegos educativos, creación de historias digitales.

Fuente: Elaboración propia.

3.7. Resignificación Pedagógica

La frase "La resignificación pedagógica se presenta como un proceso renovador que permite dar un nuevo significado a las prácticas educativas existentes"

Pereira (2022), argumenta la necesidad apremiante de una resignificación epistemológica de las prácticas pedagógicas en el contexto específico de la educación rural. Esta resignificación implica un alejamiento de modelos educativos homogeneizadores y urbano céntricos, que a menudo ignoran o subvaloran las particularidades socioculturales, económicas y ambientales de las comunidades rurales.

El autor sostiene que la educación rural requiere un enfoque pedagógico que valore y se construya a partir de los saberes ancestrales, las dinámicas comunitarias, la conexión con el territorio y las experiencias de vida de los estudiantes rurales. Resignificar las prácticas pedagógicas implica, por lo tanto, un proceso de reconocimiento y validación de estas particularidades, integrándolas de manera activa y significativa en el currículo y en las metodologías de enseñanza.

Pereira (2022) implica que esta resignificación no se trata simplemente de adaptar superficialmente modelos existentes, sino de generar un nuevo marco epistemológico que emerja de la propia realidad rural. Esto conlleva una revisión crítica de las concepciones tradicionales de conocimiento, aprendizaje y desarrollo, y la construcción de propuestas pedagógicas que respondan de manera pertinente y contextualizada a las necesidades y potencialidades de los estudiantes rurales.

Con este proceso, el docente se beneficia de una actualización continua, lo cual es esencial para mantener la relevancia y efectividad de su enseñanza en un mundo en constante cambio. Sin embargo, no todo cambio necesariamente aprovecha lo bueno para mejorarlo. Lo que sí es cierto, es que la actitud frente al cambio es fundamental en una sociedad que valora la innovación y la transformación. En este sentido, los educadores tienen razón al señalar que una actitud proactiva ante el cambio es crucial para el desarrollo profesional y la evolución pedagógica. La manera en que conciben la resignificación pedagógica demuestra su compromiso con el enriquecimiento de las prácticas educativas, aprovechando lo mejor de las metodologías existentes y actualizándolas para adaptarse a los nuevos contextos.

Al respecto, Buitrago (2009) afirma que:

> La resignificación no es una propuesta que encierra valor en sí misma, sino que su valía depende de lo que ella posibilita y permite: la comprensión de sentido, la conciencia sobre el ejercicio de la gestión y en consecuencia su intervención cualificada a partir de la reflexión fundamentada. (p, 45)

La resignificación formativa permite una actualización continua de las prácticas pedagógicas que realiza el profesional de la educación. Es fundamental que el docente vaya más allá de sus conocimientos existentes y que emprenda una acción dialógica que permita una transformación constante de sus métodos de enseñanza. Esto facilita la mejora del proceso educativo, utilizando la realidad observada como base para la reflexión pedagógica y la mejora continua en el aula.

El impacto de las actividades lúdicas y la interacción formativa en la enseñanza aprendizaje, se hace visible en los procesos que se desarrollan en las aulas de clase y que implican al docente y a los estudiantes. En ellas, el dominio y la asimilación de una cultura comunicativa por ambas partes, han de tener una contextualización pedagógica en el caso de 5to grado de EGB de la UECIB “San Jacinto”; A partir de la relación entre los anteriores conceptos, la propuesta de una resignificación pedagógica de la interacción formativa.

CAPITULO IV

4. Marco metodológico:

Introducción

El estudio se estructuró en tres etapas clave. Inicialmente, se observaron y analizaron los principales desafíos identificados en una inmersión pedagógica en el área de interés para identificar los problemas, con la intención de desarrollar posteriormente una propuesta de solución a aquel que se considerara importante. Lo que más interesó, fue la falta de estrategias para la interacción formativa en niños de sexto grado del paralelo B

La segunda etapa, consistió en la síntesis de la información y la aplicación de instrumentos específicos para la recolección de datos, lo cual facilitó el inicio de una estrategia

propuesta. La fase final, se centró en establecer una solución estratégica con metas claras: diseñar un taller que vinculara las actividades lúdicas para la interacción formativa, ofreciendo así estrategias que contribuyan a mejorar los resultados de aprendizaje.

4.1. Enfoque de investigación

La presente investigación adopto un enfoque cualitativo dadas la complejidad y la naturaleza subjetiva del fenómeno estudiado. Para explorar el impacto de las actividades lúdicas en la interacción formativa y su capacidad para resignificar las prácticas pedagógicas en el aula de Lengua y Literatura, se requiere una comprensión profunda de los significados que docentes y estudiantes atribuyen a estas experiencias. El enfoque cualitativo permite adentrarse en los procesos cognitivos, afectivos y sociales subyacentes a la interacción lúdica, así como en los contextos específicos en los que estas actividades se desarrollan. Mediante entrevistas en profundidad, se buscó capturar la riqueza y la diversidad de las experiencias vividas en el aula, generando una comprensión holística y contextualizada del fenómeno investigado. Este enfoque, además, permite explorar las dimensiones más sutiles y matizadas de la resignificación pedagógica, contribuyendo a la generación de conocimiento relevante para la práctica docente y la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Por la observación participante en las prácticas en las aulas y fuera de ellas, percibíamos que los estudiantes tenían falta de interés al momento de realizar las actividades planteadas por la docente, ya que se les complicaba mucho poder leer y entender la actividad propuesta. Bien es cierto para el grado en el que se encuentran, los estudiantes deberían manejar de manera aceptable la lectura y escritura, pero la realidad observada era distinta.

El método utilizado para la recolección de los datos fue el etnográfico, donde el investigador se involucra en el contexto educativo para recoger información mediante la observación participante (Mansutti, 2019).

Por otra parte, se implementaron talleres para estimular la interacción formativa entre estudiantes mediante actividades lúdicas, concluyéndoles las resignificaciones pedagógicas ocurridas durante el proceso para mejorar la práctica docente de las futuras docentes analizando la aplicación de los talleres lúdicos. Se enfatiza que la interacción formativa mediante los talleres lúdicos es esencial para lograr un aprendizaje significativo mejorando la experiencia educativa dentro y fuera del aula, destacando la importancia de la resignificación pedagógica que se entrelaza con lo vivido en la práctica docente permitiendo reflexionar sobre las estrategias o métodos utilizados.

4.3. Métodos de Investigación

4.3.1. Investigación Etnográfica

Mediante las prácticas de inmersión realizadas durante tres semanas y con el enfoque cualitativo de investigación, se pudo trabajar con la investigación etnográfica basándonos en el siguiente argumento: “El investigador debe integrarse en el contexto estudiado, manteniendo siempre una perspectiva intersubjetiva. Siendo crucial que utilice diversas técnicas para la recolección de información, destacando entre ellas la observación participante como la herramienta principal para obtener datos relevantes y comprensivos.” (Fernández, 2020; pp 110) Con el diálogo recurrente con los informantes, propio del método etnográfico, la docente o los estudiantes relataban cómo ha sido su trayecto educativo y como se organizaban para cualquier evento dentro de la escuela o fuera de ella para, así, obtener un bien común.

4.3.1.1. Observación participante

De la misma manera, se pudo trabajar con la observación participante, estrategia de investigación propia del método etnográfico, para investigar dónde y cómo ocurrían los hechos. La observación participante es una técnica propia de los estudios de corte etnográfico, que se interesan tanto por las prácticas (lo que la gente hace), como por los significados que estas prácticas adquieren para quienes las realizan (la perspectiva de la gente sobre estas prácticas). Esa autopercepción de lo que se hace y cómo se ve al otro... (Retegui, 2020). Cuando se aplica el método etnográfico para describir y entender procesos de enseñanza-aprendizaje, el observador-investigador debe tener claro qué es lo que quiere observar. La observación no es una estrategia para observar todo lo que ocurre y en todo el contexto, sino de observar aquello que nos interesa sea porque la teoría nos indica que debe ser observado sea porque experiencias previas nos lo aconsejan. No se trata entonces de observación ingenua de cualquier cosa.(Sampieri, 2014)

4.3.3. Entrevistas

Para poder tener una información más concreta y poder estar más de cerca ~~con~~ de los actores del contexto investigado, se procedió a realizar entrevistas con preguntas abiertas para que el docente tenga mayor flexibilidad al responder y mediante un tema se pueda pasar a otro tema, (dependiendo de la pregunta del entrevistado), ya que con la utilización de esta estrategia se evidenció que la gran mayoría de estudiantes presentaba poca integración educativa. La entrevista es una interacción humana que va más allá de recopilar datos e información fría y lejana del entrevistado. Es un encuentro cara a cara que requiere múltiples habilidades profesionales e incluso características personales muy especiales, teniendo como base la empatía de parte del entrevistador. (Juárez, 2021, pp 75)

Cabe recalcar que, muchas veces, observar nos limita debido a que no se puede estar presente observando en todos los contextos de la investigación y, por ende, no se puede obtener toda la información deseable. Sin embargo, lo que pudimos percibir en el aula de clase fue la falta de interacción de los estudiantes con el docente, lo cual influyo de manera significativa durante el proceso de instrucción. Esto lo pudimos percibir, en las observaciones que hicimos durante los días de prácticas en el aula de sexto año.

El proceso metodológico se estructuró a través de la siguiente Tabla.

Tabla 2.

Proceso metodológico empleado

Objetivo general	**Objetivos específicos**	**Actividad**	**Estrategia**
Implementar estrategias didácticas para incentivar las interacciones formativas entre estudiantes, mediante actividades lúdicas.	Establecer los resultados de aprendizaje a lograr de los dominios del currículo kichwa de 6to grado en Lengua y Literatura	Indagar los factores que afectan la interacción formativa, en el 6to grado de EGB	La observación participante que resulte en una etnografía de aula y una evaluación diagnostica.
	Implementar talleres para estimular la interacción formativa entre estudiantes a través de actividades lúdicas	Implementación de talleres	Actividades lúdicas.
	Reconocer las resignificaciones pedagógicas ocurridas durante el proceso para mejorar la práctica docente de las futuras docentes a través del análisis de la aplicación de los talleres lúdicos	Reconocer las resignificaciones pedagógicas	Retroalimentación brindada por la docente tutora de prácticas pre profesionales (pp)
Pregunta de investigación:			

Fuente: Elaboración propia.

CAPÍTULO V

5. Implementación de la propuesta

Para dar paso a la implementación de la propuesta pedagógica de este estudio, se planificaron tres talleres lúdicos dirigidos a los niños y niñas del 6to grado de la institución, cuyo objetivo era reforzar temas como: "Los signos de puntuación", "Palabras agudas, graves y esdrújulas" y "cuentos, fabulas y leyendas"; que quedaron con vacíos en clases anteriores, y que son sumamente importantes para avanzar con una enseñanza de calidad. Cada taller se dividió en tres partes: el saludo y conocimiento del tema, desarrollo del taller lúdico y el cierre con la resignificación.

5.1. ¿Qué se pretende alcanzar con estos talleres?

Con estos talleres se pretendió alcanzar dos objetivos como (1) estimular la interacción formativa entre estudiantes mediante actividades lúdicas dentro de cada taller; y (2) reconocer las resignificaciones pedagógicas del docente durante el proceso para mejorar la práctica de las investigadoras, mediante el análisis de la aplicación de los talleres lúdicos.

Taller 1: Propósito; dar a conocer el concepto y el modo de utilización del punto y coma, la coma, el punto. Mediante actividades lúdicas que se presentan más adelante. Al finalizar el taller se procedió con la resignificación brindada por la docente tutora profesional[1] para las investigadoras.

[1] La o el tutor/tutora profesional es el docente de la escuela de prácticas, que recibe y tutorea en su aula a los practicantes estudiantes de la UNAE.

Taller 2: Propósito; identificar, comprender y aplicar correctamente las reglas de acentuación, reconociendo la importancia de la sílaba tónica en la pronunciación y escritura de las palabras. Después de ello, se obtiene la resignificación pedagógica, en la cual identificaremos las falencias y lo que podemos hacer para la obtención de mejores resultados.

Taller 3: Propósito; desarrollar cuentos, fábulas o leyendas propias de su imaginación, tomando en cuenta lo aprendido en los talleres anteriores, y luego, socializarlos con los docentes, padres de familia y demás compañeros.

5.2. Organización para la aplicación de los talleres

Los talleres se realizaron en las instalaciones de la escuela, con la participación de los niños de 6to grado, la docente tutora, practicantes y padres de familia.

Dicha propuesta se centró en dos teorías claves para el taller: la interacción formativa y la resignificación pedagógica. En ambas teorías, la lúdica como eje de las estrategias didácticas, es de vital importancia para los estudiantes y docentes ya que facilita la comprensión y por ende una enseñanza aprendizaje activa. Mediante la lúdica se obtiene una interacción entre los niños y las docentes que, a su vez; permiten desarrollar resignificaciones de cada taller.

Así, se desarrolla una interacción formativa con niños y docente, facilita el aprendizaje y promueve una comprensión profunda de los contenidos; fomenta un aprendizaje activo que permite la construcción de su conocimiento, retroalimentarlos y facilitar la construcción conjunta del conocimiento, donde cada uno aporta sus ideas y perspectivas.

5.3. Propuesta e implementación de talleres lúdicos

Con el propósito de cumplir el objetivo de implementar talleres que fomenten la interacción formativa entre los estudiantes mediante actividades lúdicas, esta propuesta se basó en las

prácticas realizadas con los alumnos de sexto grado de educación general básica en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe "San Juan de Ilumán". En ellas se evidenció la escasa interacción formativa entre estudiante-docente, reflejando que las clases se regían con prácticas tradicionalistas es decir, que se privilegiaba la transmisión de conocimientos de manera estructurada y jerárquica El intercambio de intereses, conocimientos y el acercamiento a los contenidos, no se realizaba en las actividades que ocurrían dentro del contexto áulico. Por ello es que se propuso la implementación de talleres lúdicos que facilitaron la interacción entre todos; cabe recalcar que después de haber analizado los distintos autores mencionados, se tomó en consideración que si se le da el uso correcto a las lúdicas pueden obtenerse resultados favorables puesto que estos se concentran en procesos cognitivos, relacionándolas con juegos, movimientos, entre otros, llevándonos a una transición de una clase tradicionalista teórica a una clase llamativa motivadora y divertida. Considerando las problemáticas expuestas, se propusieron los talleres lúdicos como solución, ya que tienen el potencial de resignificar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esta estrategia integró el uso de diversos recursos y materiales que fomentasen la interacción y la colaboración entre los estudiantes y los docentes, fortaleciendo la construcción del conocimiento a través de experiencias prácticas y significativas. Además, al involucrar actividades participativas, se buscó dinamizar el ambiente del aula, potenciar el aprendizaje autónomo y desarrollar habilidades críticas, promoviendo una educación más inclusiva y transformadora

Desarrollo de talleres lúdicos

Los talleres lúdicos se diseñaron para satisfacer las necesidades de aprendizaje de los niños, considerando las fases del MOSEIB, pero de manera primordial para que el docente y los estudiantes puedieran lograr la interacción formativa. Los mismos están elaborados para trabajar durante una semana, con diferentes actividades lúdicas para cada día.

Tabla 3.

Taller 1: ¡Puntúa y gana! el juego de los signos

Objetivo del taller	Dar a conocer el concepto y el modo de utilización del punto y coma, la coma y el punto; aplicar los signos de puntuación en diferentes contextos para mejorar la claridad y el significado del texto mediante actividades lúdicas.
Dirigido a:	Estudiantes de 6to grado de EGB.
Lugar	Instalaciones de la institución
Tiempo estimado	Cuatro horas fragmentadas en 3 días de la semana.
Recursos	• Diario de Campo • Observación Participante • Ruleta del saber • Guía de autoaprendizaje • Cartulinas • Patio de la escuela • Marcadores • Hojas de trabajo
Ejecución del taller	Se implementó un mecanismo que permitió que los estudiantes comprendieran el para qué sirve la utilización de los signos de puntuación como el punto, punto y coma y la coma. Además, el taller lúdico sobre los signos de puntuación hizo que los niños vieran la lectura y escritura como algo divertido. Es importante rescatar que los signos de puntuación ayudan a los niños a: leer en voz alta de manera más expresiva y precisa; indican cuándo hacer pausas, cuándo enfatizar ciertas palabras y cómo cambiar su tono de voz, según el signo de puntuación, lo que enriquece su expresión oral.
Desarrollo	Para el desarrollo de este taller la practicante encargada inició con una dinámica introductoria de bienvenida, tomando está como el inicio del taller; luego, se lanzaron preguntas relacionadas al tema para obtener conocimientos o conceptos previos sobre el tema a tratar.

Conceptualización del tema.

Para esta actividad se trabajó de manera grupal. La ruleta de los conceptos tiene que hacerse girar por uno de los niños quien debe leer el concepto que le sale. Partiendo de ese concepto, el resto de los compañeros mencionaban de qué signo de puntuación se trataba, si el signo de puntuación que los niños mencionaron era erróneo, el estudiante debía realizar una penitencia propuesta por el resto de la clase.



En la segunda actividad programada en el taller lúdico se propuso el "completa con el tingo-tingo- tango": esta actividad se desarrolló en los patios de la institución y consistió en formar dos grupos entre varones y mujeres, ~~en~~ los cuales se formaron ~~dos~~ en círculos, mientras se cantaba el tingo-tingo tango. Al frente tenían un texto para cada grupo, mismo que estaba sin los signos de puntuación para que ellos colocasen los signos correctamente.



Finalización

Para finalizar el taller se propone la lúdica "El árbol de los signos". Este árbol cuenta con distintos nidos; cada grupo escogió ~~elegirá~~ un nido, en él que se encontraba una serie de palabras. Con esas palabras cada grupo─escribía una historia utilizando los signos de puntuación y, al finalizar, debian exponer la historia al resto de la clase.

Nota: Elaboración propia.

Tabla 4.

Taller 2: El Desafío de las Sílabas: Agudas, Graves y Esdrújulas

Objetivo del taller	Identificar, comprender y aplicar correctamente las reglas de acentuación, reconociendo la importancia de la sílaba tónica en la pronunciación y escritura de las palabras
Dirigido a:	Estudiantes de 6to grado de EGB.
Lugar	Instalaciones de la institución.
Tiempo estimado	Cuatro horas fragmentadas en 3 días de la semana.
Recursos	• Diario de Campo • Observación Participante • Ruleta del saber • Guía de autoaprendizaje • Cartulinas • Cartillas • Esferos • Marcadores.
Ejecución del taller	Se abordó con un tema introductorio, el cual permitió que los estudiantes comprendieran para qué ~~nos~~ sirve la utilización de las palabras agudas, graves y esdrújulas. Enseñar las palabras agudas, graves y esdrújulas se

	puede hacer de tal forma que los niños aprendan de manera divertida y participativa. Es importante destacar que éstas son categorías que se utilizan para clasificar las palabras en español, según la posición de la sílaba tónica; es decir, la sílaba que se pronuncia con mayor intensidad. La correcta utilización y acentuación de estas palabras es fundamental para una comunicación efectiva y clara en el idioma.
Desarrollo	En el desarrollo de este taller el practicante a cargo iniciara con una dinámica introductoria de bienvenida, tomando esta como el inicio del taller. Seguidamente se dará a conocer el objetivo del taller, luego se lanzará preguntas relacionadas al tema para obtener conocimientos o conceptos previos sobre el tema. **Conceptualización del tema.** Para esta actividad se trabajó de mranera grupal. La ruleta se hizo girar por uno de los niños para luego ser leido el concepto que le salía. Partiendo de ese concepto, el resto de los compañeros mencionaban a qué tipo de palabra se refería el concepto y en caso de equivocación los niños debían realizar una penitencia propuesta por el resto de la clase.  En la segunda actividad programada ~~en~~ del taller lúdica, se propuso las palabras descompuestas, que consiste en palabras en desorden para que los niños las ordenasen. Para ello se formaron grupos de trabajo, a los que se les entregaron diversas palabras. Ellos tuvieron que ordenar e identificar si eran palabras agudas, graves o esdrújulas.

	 **Finalización** Para finalizar el taller, se propuso la lúdica "desafiando las silabas", que consiste en hacer preguntas a los niños sobre todo el taller que ya se ha realizado y en base a ello, se incentivó a los estudiantes a mencionar palabras nuevas que hubieran aprendido mientras otros mencionaron los conceptos y otro grupo corrigió las palabras mal escritas. 

Nota: Elaboración propia.

Tabla 5.

Taller 3: El Cofre de las Historias: Cuentos, Fábulas y Leyendas.

Objetivo del taller	Desarrollaron cuentos, fábulas o leyendas propias de su imaginación, tomando en cuenta lo aprendido en los talleres anteriores, para luego socializarlos con los docentes, padres de familia y demás compañeros.
Dirigido a:	Estudiantes de 6to grado de EGB.
Lugar	Instalaciones de la institución.
Tiempo estimado	Cuatro horas fragmentadas en 3 días de la semana.
Recursos	• Diario de Campo • Observación Participante • Autoaprendizaje • Cartón • Tijeras • Colores

	• Lápices • Cartulinas • Silicona • Buzón
Ejecución del taller	Se abordará con un tema introductorio, el cual permitirá que los estudiantes comprendan que son los cuentos fabulas y leyendas, además puede ser una excelente manera de fomentar el amor por la literatura y desarrollar habilidades de narración y creatividad en los niños; también es importante rescatar que contribuyen a su desarrollo intelectual, emocional y social. Estas historias no solo proporcionan entretenimiento, sino que también enseñan importantes lecciones de vida y ayudan a los niños a desarrollar una variedad de habilidades útiles a lo largo de su vida
Desarrollo	En el desarrollo de este taller el practicante a cargo inició con una dinámica introductoria de bienvenida, tomando esta como el inicio del taller. Seguidamente se dará a conocer el objetivo del taller, luego se lanzará preguntas relacionadas al tema para obtener conocimientos o conceptos previos sobre el tema. **Conceptualización del tema.** Se le yóun cuento, una fábula y una leyenda corta para ilustrar los conceptos. Los niños participaron mencionando que les pareció cada lectura y luego procedieron a identificar las mismas.

	 En la segunda actividad programada para el taller lúdico se propuso crear una libreta por los mismos niños. Para ello se dividieron en grupos y se les proporcionaron materiales para la creación de estas libretas. Luego por sorteo en cada grupo realizaron un cuento, fabula o leyenda propios de su imaginación, partiendo desde la creación de la portada hasta la finalización de la misma; siempre recordándoles que debían poner en práctica lo aprendido en los talleres anteriores.  **Finalización** Los trabajos realizados por parte de los niños fueron socializados con otros docentes, padres de familia y estudiantes en una casa abierta de la en la institución. 

Nota: Elaboración propia.

5.4. Proceso de implementación

El proceso de implementación de la propuesta educativa se orientó hacia la integración de estrategias didácticas que incentivaron las interacciones formativas a través de actividades

lúdicas en el contexto áulico. A partir de estas observaciones, se decidió planificar y ejecutar los talleres diseñados para abordar y superar estos desafíos específicos.

La propuesta se desarrolló en tres etapas bien definidas. La primera etapa involucró la identificación de los factores que afectaban la interacción formativa en el sexto grado de la UECIB "San Juan de Ilumán" . A través de la observación participante y etnografías de aula, las investigadoras recogieron datos esenciales que sirvieron como base para el diseño de las intervenciones lúdicas. La segunda etapa se centró en la implementación de estos talleres, donde se utilizaron actividades lúdicas para estimular la interacción y la participación de los estudiantes.

Cada taller abordó un aspecto crucial del aprendizaje y la comunicación. Así, el primer taller se enfocó en la utilización correcta de los signos de puntuación, el segundo en las reglas de acentuación y el tercer taller promovió la creatividad a través del desarrollo de cuentos y fábulas. Estas actividades no solo buscaron mejorar habilidades lingüísticas específicas, sino que también pretendieron fortalecer las competencias sociales y emocionales de los estudiantes al fomentar la colaboración y la expresión personal.

La tercera y última etapa del proceso consistió en la evaluación y la resignificación pedagógica de las prácticas implementadas. A través del análisis y la retroalimentación obtenida de los docentes y los participantes, se identificaron las mejoras en la práctica docente y se reconoció el impacto de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta fase fue crucial para entender cómo las actividades implementadas contribuyeron a la resignificación pedagógica y cómo podrían ajustarse para futuras aplicaciones.

Este proceso metodológico no solo reflejó un compromiso con la mejora continua de la práctica educativa, sino que también subrayó la importancia de la interacción formativa como

un medio para lograr un aprendizaje significativo. Al integrar la teoría con la práctica, la propuesta se esforzó por crear un entorno educativo más interactivo, atractivo y eficaz, que respondiera a las necesidades contemporáneas de los estudiantes y los docentes.

CAPÍTULO VI

6. Resultados

Con relación al primer objetivo: "Indagar los factores que afectan la interacción formativa", se pudo constatar que los factores que intervinieron para que se genere la interacción formativa son diversos entre ellos está: la confianza que la docente brinda a los estudiantes es primordial ya que si no se encuentra una confianza mutua, los niños empiezan a limitarse en el desarrollo de las actividades, participación, trabajo en equipo dentro del aula de clase. Es importante tomar en cuenta los métodos que utiliza cada docente para llegar al estudiante y obtener buenos resultados de enseñanza aprendizaje.

Para conocer las necesidades formativas de los niños con los que se trabajaba, se realizaron evaluaciones diagnósticas; las mismas que nos ayudaron con el punto de partida, ya que estas evaluaciones nos dieron información de cuáles eran los conocimientos de los niños y, a su vez, en que fallaban. Se partió del principio de que, "la evaluación se entiende como un proceso que permite valorar tanto la enseñanza como el aprendizaje, con el objetivo de recolectar información útil. Esta información es esencial para guiar la toma de decisiones relacionadas con las prácticas curriculares, así como con los métodos de enseñanza y aprendizaje." (Sandoval , 2022; pp 135). (Ver anexo 2).

Como técnica de recolección de datos y esta puede repercutir en las características personales del entrevistador; de esta manera procedemos a tomar como ejemplo ciertas

preguntas realizadas a las Licenciadas J.L. y A.T., docentes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan de Ilumán” (ver anexo 3 y 4).

En la primera etapa, utilizando los diarios de campo, se observó que, por la falta de confianza entre estudiantes y la docente, quien se ocupaba solo del desarrollo de actividades sugeridas en el texto oficial, eran escasos los niños que participaban en el desarrollo de actividades dentro de la clase.

A partir de lo descrito anteriormente, trabajamos el segundo objetivo, el cual es implementar talleres para estimular la interacción formativa entre estudiantes a través de actividades lúdicas, dichas actividades fueron trabajadas de acuerdo con las necesidades de los niños, las mismas que consistían en que, mediante el juego, ellos aprendan e interactúen entre estudiantes y docente.

6.1. Enfrentando el diagnóstico con las propuestas

Esta parte del trabajo da cuenta del tercer objetivo: Reconocer las resignificaciones pedagógicas ocurridas para mejorar la práctica docente de las investigadoras, mediante el análisis de la aplicación de los talleres lúdicos.

La resignificación tiene como objetivo replantear la realidad con un enfoque distinto al inicialmente concebido. “Este proceso carecería de propósito si la realidad actual ya satisface de manera eficiente las necesidades establecidas. Solo cuando se detectan áreas que pueden ser mejoradas o reinterpretadas, tiene sentido aplicar este concepto para generar un cambio significativo.” (Peña, 2019, pp 49).

La resignificación pedagógica que se obtuvo después de la aplicación de los talleres lúdicos en el área de Lengua y Literatura permitió transformar de cierto modo la enseñanza

aprendizaje que se brindo, destacando así la importancia de la partición activa, la creatividad, etc.

Tabla 6.

Resignificaciones pedagógicas alcanzadas

	Encabezado	**Resignificaciones**
Aprendizaje significativo	La enseñanza de la Lengua y Literatura está centrada, en lecturas individualizadas de textos, memorizar reglas gramaticales, siempre manteniendo un trabajo individual.	Los talleres lúdicos permitieron que los estudiantes se relacionen con el lenguaje y la literatura de manera más cercana a su vida diaria. Juegos, dinámicas grupales, eh incluso llegar a la creación de historias todas estás fomentaron un aprendizaje que tiene sentido para ellos, ya que pueden ver cómo el lenguaje se aplica en situaciones reales o imaginarias.

Creatividad e imaginación	la mayoría de las veces ,se limita a los niños a expresar sus pensamientos o incluso, a desarrollar su imaginación debido a las reglas que se pone durante las clases.	A través de juegos y actividades creativas, los estudiantes fueron alentados a usar su imaginación para crear cuentos, personajes y mundos ficticios. Esto no solo mejoró su capacidad de expresión escrita y oral, sino que también desarrolló su capacidad para pensar de manera innovadora y resolver problemas.
Participación activa	Los métodos tradicionales pueden resultar en una enseñanza pasiva, donde los estudiantes terminan siendo receptores de información	Los talleres colocaron a los estudiantes en el centro del proceso de aprendizaje, participaron activamente en juegos, debates, dinámicas, actividades colaborativas lo que aumentaron su compromiso y motivación y les permiten experimentar el

		aprendizaje como algo divertido o dinámico.
Inclusión y diversidad	Los enfoques convencionales pueden no siempre atender a las diversas necesidades de aprendizaje de los estudiantes.	Los talleres lúdicos permitieron la adaptación de actividades para diferentes estilos y ritmos de aprendizaje. Poner ejemplo…

Interacción formativa	La enseñanza convencional puede enfatizar la corrección gramatical y la estructura formal del lenguaje, a menudo a expensas de la fluidez y la espontaneidad.	Los talleres lúdicos promovieron la práctica del lenguaje en situaciones dinámicas e interactivas. Esto mejora la capacidad de los estudiantes para comunicarse de manera efectiva en contextos informales
Valoración de conocimientos	Menudo se enfatiza el resultado final, como el producto escrito o la nota en un examen.	En los talleres lúdicos, se puso un énfasis mayor en el proceso de creación y aprendizaje. Esto permitió a los estudiantes experimentar, equivocarse y aprender de esos errores, lo cual es fundamental para un aprendizaje profundo y duradero.

Fuente: Elaboración propia.

En resumen, los talleres lúdicos aportaron múltiples beneficios tanto para los estudiantes como para los docentes ya que se combinó el aprendizaje con el juego, favoreciendo un proceso educativo más dinámico y significativo de la misma manera llegamos a la

resignificación pedagogía de la lengua y la literatura al transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia mucho más dinámica, creativa, inclusiva y relevante para los estudiantes. Estos talleres, al incorporar actividades interactivas y juegos educativos, fomentan un ambiente de aprendizaje donde los estudiantes no solo absorben contenido, sino que también lo experimentan de manera activa y participativa.

6.2. La situación luego de la intervención

Los resultados obtenidos para el primer objetivo se logró mediante la evaluación de diagnóstico, entrevistas y sobre todo la observación participante en conjunto con el diario de campo; estas estrategias e instrumentos nos facilitaron la información ¿? necesaria para registrar y tomar en cuenta la dificultad que tenían los niños para interactuar entre ellos y con la docente dentro de un aula de clase. En consecuencia, la adquisición de conocimientos había sido muy escasa, siendo importante tomar en cuenta que la metodología de una de las docentes era algo tradicionalista es decir se centraba en transmitir conocimientos estructurados o jerárquicos. Es por ello por lo que se propone la aplicación de talleres con actividades lúdicas.

Para responder a nuestro segundo objetivo, (ponerlo) se procedió a la implementación de talleres con actividades lúdicas, los cuales fueron cuidadosamente elaborados y desarrollados tomando en cuenta las recomendaciones de la docente. Este enfoque aseguró que las actividades propuestas no solo fueran educativas, sino también altamente relevantes y adaptadas a las necesidades específicas de aprendizaje de los estudiantes. Las temáticas seleccionadas para los talleres se eligieron con el propósito de cubrir áreas donde los estudiantes mostraban deficiencias o requerían mayor refuerzo, asegurando así una intervención pedagógica precisa y efectiva.

En el primer taller se logró la adquisición de un nuevo conocimiento el trabajo en equipo, la interacción formativa, la creatividad; ya que los niños cada día de clases tenían emoción por aprender más trabajar en equipo y participar en las actividades propuestas, pero, sobre todo, mostraban que el conocimiento que se pretendía transmitir mediante las actividades lo iban reteniendo e incluso lo iban mejorando. Además,permitió que los niños con bajo rendimiento participaran en conjunto con los niños de alto rendimiento, dejando a un lado la separación entre estudiante "buenos" y "malos": entre ellos se volvieron aún más sociales, incluyendo a la docente. Así, dejaron de tener temor por preguntar si tenían alguna duda o, simplemente, si querían dar su opinión sobre el tema.

Por otra parte, el segundo taller ayudó a fortalecer los conocimientos previos que los niños tenían, sobre todo, a la adquisición de nuevos conocimientos, También se fomentó el trabajo en equipo, la vinculación con el resto de los compañeros para poder formar las palabras en un tiempo corto y así poder identificar qué tipo de palabras son. De esta manera, se logró una interacción formativa mucho más evidente que las clases anteriores. Las actividades propuestas en este taller motivaron a los niños a salir de la zona de confort, para pasar de un aula de clases a un patio de la escuela al aire libre. Allí, los niños trabajaron de forma agrupada, incluyendo ~~le~~ a la docente, para dar ellos a conocer lo que habían aprendido tomando en cuenta que trataban de trabajar siempre en equipo para obtener un mejor resultado del trabajo que estaban realizando. Esto aumentó en los niños la motivación por aprender, comprender y retener el conocimiento que se le estaba trasmitiendo mediante el juego.

Finalmente, el último taller consistía en la elaboración de una libreta, en el cual los niños en distintos grupos y utilizando su propia imaginación crearon un cuento una fábula y una

leyenda que creen que hubiesen podido pasar en su comunidad, utilizando recursos propios de su alrededor y el último día del taller se realizó una presentación del trabajo realizado.

6.3. Conclusiones

Los resultados de este trabajo de titulación denominado “Actividades lúdicas para la interacción formativa y su resignificación pedagógica en la asignatura de Lengua y Literatura”, indican que es fundamental subrayar la importancia de introducir innovaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje de Lengua y Literatura. La implementación de talleres lúdicos, la instrumentación de actividades participativas y el fomento de una interacción educativa más activa son claves para revitalizar el aula. La falta de participación activa es un desafío considerable que se busca superar mediante estos talleres, que se perfilan como una táctica efectiva para incrementar tanto la motivación como la participación estudiantil. Este enfoque contribuye significativamente a la creación de un entorno de aprendizaje más interactivo y estimulante.

La resignificación pedagógica se presenta como un resultado clave por el cual los docentes reflexionan sobre sus prácticas y pueden adaptar sus métodos a las necesidades e intereses de los estudiantes. Se destaca la necesidad de resignificar la práctica docente, integrando la teoría con la práctica.

Es crucial implementar cambios en la dinámica del aula para promover un entorno más inclusivo y colaborativo. Adoptar métodos que incentiven la creatividad y la cooperación entre los estudiantes es esencial. Al hacerlo, se observará un incremento en la participación activa y el desarrollo de habilidades sociales y creativas. Lo cual, a su vez, facilitará un proceso de aprendizaje más profundo y relevante. Permitir que los estudiantes desempeñen roles más activos en su educación puede transformar sus experiencias educativas, haciéndolas más gratificantes y sustanciale

6.7. ANEXOS

Anexo 1.

Carta de autorización para publicación de trabajos, videos o fotografías del estudiante


UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carta de autorización para publicación de trabajos, videos o fotografías del estudiante de la Unidad Educativa_____

Estimado padre/madre o representante legal:

Me dirijo a usted para solicitar su autorización para que los practicantes de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), de la carrera de Educación Inicial, _____, _____, que realizan sus prácticas preprofesionales en _____, tomen fotografías y videos de su niño/a dentro del aula, así como también durante las actividades escolares, únicamente con fines educativos y de investigación.

Si da su autorización, la UNAE podría publicar con fines académicos y de investigación en diversos formatos las fotografías, videos, muestras del trabajo que haya realizado su niño/a. Las publicaciones podrían ser: boletines (en línea y forma impresa), Internet, sitios web intranet, revistas, periódicos locales y en el Repositorio de la Biblioteca de la UNAE

Al firmar el presente consentimiento usted estaría de acuerdo con lo siguiente:

1. Se puede reproducir la fotografía de su niño/a ya sea en color o en blanco y negro.

2. La UNAE no usará los videos o fotografías para ningún fin que no sea la educación de los practicantes, la promoción general de la educación pública o de la UNAE, en los trabajos realizados en las prácticas preprofesionales y de investigación, es decir, no lo utilizará con fines comerciales y publicitarios.

3. Todas las fotografías tomadas se conservarán sólo por el tiempo que sea necesario para los fines anteriormente mencionados y serán guardadas y desechadas en forma segura.

4. La UNAE actuará con la normativa ecuatoriana vigente relacionada a protección de derechos de niños, niñas y adolescentes.

5. La UNAE puede garantizar que no se le podrá identificar por su fotografía o trabajo al niño/a.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

6. Aún en los casos permitidos por la ley, no se podrá utilizar públicamente la imagen de un adolescente mayor de quince años, ¡sin su autorización expresa; ni la de un niño/a o adolescente menor de dicha edad, sin la autorización de su representante legal, quien sólo la dará si no lesiona los derechos de su representado.

Si está de acuerdo en permitir que los estudiantes de la UNAE tomen fotografías - videos de su niño/a y las publique de la manera detallada anteriormente, sírvase completar el formulario de consentimiento y devuélvalo a la escuela antes del _/septiembre/2023.

Este consentimiento, si está firmado, estará vigente hasta el momento que usted informe a la escuela de lo contrario.

Formulario de Consentimiento para Publicación de Trabajos o Fotografías del Alumno

De conformidad a lo dispuesto en el inciso final del articulado 52 del Código de la Niñez y Adolescencia, estoy de acuerdo, sujeto a las condiciones establecidas antes expuestas, en que se tomen fotografías o videos de mi representado durante actividades escolares, para ser usadas por la UNAE en la educación de los alumnos y promoción de la UNAE y educación pública. Así mismo estoy de acuerdo en la publicación de fotografías y muestras de trabajos de mi niño/a. Por lo que no exigiré retribución alguna por su uso. Comunicaré a la UNAE si decido retirar esta autorización.

Nombre del/la estudiante:

Nombre completo padre/madre/representante legal:

Cédula de ciudadanía:

Firma del padre/madre/representante legal:

Fecha:

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Anexo 2.

Formato de la evaluación de diagnóstico realizada

UNAE

EVALUACIÓN DIAGNOSTICA DE LENGUA YA LITERATURA

AÑO LECTIVO 2023-2024

ESTUDIANTE _____

GRADO_____**PARALELO**_____**FECHA**_____

1. **Subraye la respuesta correcta.**

La oración bimembre se divide en:

a) Sujeto y predicado.
b) Lo predicado
c) Solo sujeto.

2. **Una con una línea según corresponda.**

Palabras agudas graves y esdrújulas

Palabras agudas	Lleva tilde cuando termina en una consonante distinta de N o S.
Palabras graves	Lleva tilde cuando termina en consonante s o n o vocal.
Palabras esdrújulas	Todas las palabras esdrújulas llevan tilde.

3. **Complete**

Punto seguido, punto aparte, la coma.

El _____ sirve para dar una pausa mayor que en la coma

El _____ sirve para dar fin a una idea u oración.

La_____ sirve para dar una pequeña pausa de lo que se está narrando.

4. **Una con una línea el concepto con sus características.**

Cuentos .	Narrativa breve, ya en prosa o en verso, en la que los personajes principales suelen ser animales o cosas inanimadas que hablan y actúan como seres humanos
Fabulas . .	Una narración sobre hechos sobrenaturales y naturales o una mezcla de ambos que se transmite de generación en generación, de forma oral o escrita.
Leyendas .	Una narración breve creada por uno o varios autores, puede ser basada ya sea en hechos reales como ficticios.

Anexo 3.

UNAE

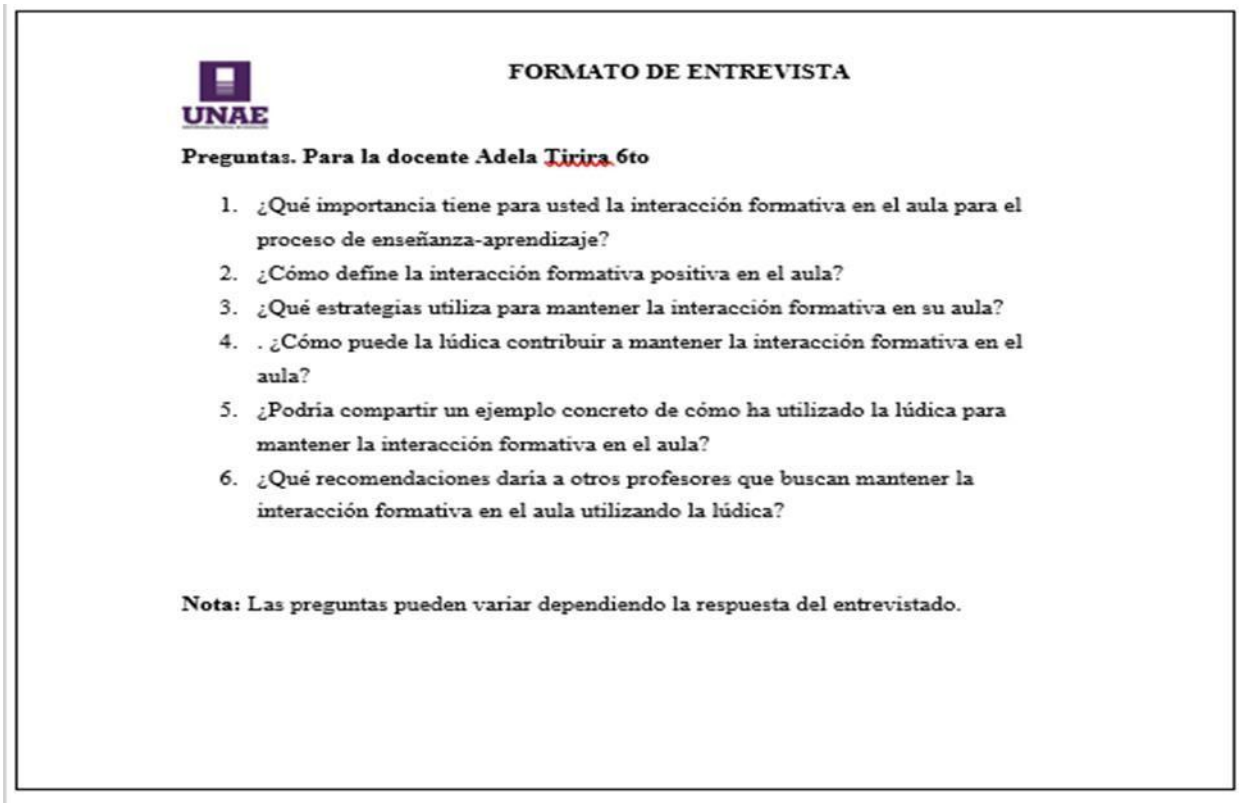
FORMATO DE ENTREVISTA

Preguntas para la docente Jimena Limaico 5to

1. ¿Podría compartir con nosotros su definición de interacción formativa en el aula?
2. ¿Cómo considera que la interacción formativa impacta en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?
3. ¿Qué estrategias utiliza usted para mantener la interacción formativa en su aula?
4. Algunos educadores consideran que la lúdica es una herramienta importante para la enseñanza-aprendizaje. ¿Qué opina usted al respecto?
5. ¿Cómo se asegura de que los estudiantes comprendan las normas y expectativas de comportamiento en el aula?
6. ¿Cómo maneja las situaciones de indisciplina en el aula?
7. ¿Qué papel juegan los padres en la interacción formativa dentro del aula?

Nota: Las preguntas pueden variar dependiendo la respuesta del entrevistado.

Anexo 4.



UNAE

FORMATO DE ENTREVISTA

Preguntas. Para la docente Adela Tirira 6to

1. ¿Qué importancia tiene para usted la interacción formativa en el aula para el proceso de enseñanza-aprendizaje?
2. ¿Cómo define la interacción formativa positiva en el aula?
3. ¿Qué estrategias utiliza para mantener la interacción formativa en su aula?
4. . ¿Cómo puede la lúdica contribuir a mantener la interacción formativa en el aula?
5. ¿Podría compartir un ejemplo concreto de cómo ha utilizado la lúdica para mantener la interacción formativa en el aula?
6. ¿Qué recomendaciones daría a otros profesores que buscan mantener la interacción formativa en el aula utilizando la lúdica?

Nota: Las preguntas pueden variar dependiendo la respuesta del entrevistado.



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN