



**UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ**

*Creada mediante Ley No. 010 Reg. Of 313 del 13 de noviembre de 1985*

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES**

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LITERATURA**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

“Estrategia lúdica juego de palabras para fortalecer la escritura en  
los estudiantes”

**Autor/a:**

Gabriela Brigitte Mera Lucas

**Docente tutor:**

Lic. Betty Carmina Zambrano Delgado, Mg.

Manta - Manabí - Ecuador



Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades

Licenciatura en Pedagogía de la lengua y literatura


“Estrategia lúdica juego de palabras para fortalecer la escritura en los estudiantes”

---

Trabajo de Integración Curricular presentado por: Gabriela Brigitte Mera Lucas

Titulación: Licenciatura en pedagogía de la lengua y  
literatura.

Tutor: Betty Carmina Zambrano Delgado, Mg.

 <p><b>Uleam</b> UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ</p>	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-010
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1
		Página 1 de 1

## CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad Educación, Turismo, Artes y Humanidades Matriz Manta de Pedagogía de la Lengua y la Literatura de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

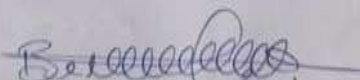
Haber dirigido y revisado el trabajo de Integración Curricular Proyecto de Investigación bajo la autoría de la estudiante **Gabriela Brigitte Mera Lucas**, legalmente matriculado/a en la carrera de **Pedagogía de la Lengua y la Literatura**, período académico 2023-2024, cumpliendo el total de **384** horas, cuyo tema del proyecto es **"ESTRATEGIA LÚDICA JUEGO DE PALABRAS PARA FORTALECER LA ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES"**.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, 20 de julio de 2023.

Lo certifico,



Lic. Betty Carmina Zambrano Delgado, Mg.

**Docente Tutor(a)**

**Área:** Pedagogía de la Lengua y la Literatura

### **Dedicatoria.**

*A Dios por estar siempre en mi vida y darme las fuerzas necesarias para enfrentar cada etapa transcurrida. A mis hijas por ser esa fuerza que me impulsa a seguir día a día y a pesar de su corta edad entender la ausencia en ocasiones de mamá. A mis padres por su confianza hacia mí y por su apoyo incondicional. A mi esposo por su apoyo y palabras de aliento en cada momento. A mi tutora por su paciencia, recomendaciones, aprendizajes transmitidos y acompañamiento total en estas fases. A varias personas que llevo en mi mente y corazón por haberme ayudado de una u otra manera para lograr esta meta y a mí Gabriela por no rendirme, superar cada obstáculo que se ha presentado, por la capacidad que he podido tener para asumir este reto por confiar en mí y no rendirme jamás.*

## Contenido

Caracterización del centro.....	6
Delimitación.....	8
1. Introducción.....	9
Problematización.....	10
Justificación.....	11
Preguntas De Investigación.....	12
Objetivos.....	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos:.....	12
Idea A Defender.....	12
Variables Y Categorías.....	13
2. MARCO TEÓRICO.....	15
Marco referencial .....	15
Marco Conceptual.....	16
3. Metodología.....	30
Enfoque.....	30
Nivel.....	30
Métodos.....	31
Población Y Muestra.....	31
Técnicas E Instrumentos.....	32
Encuesta.....	33
4. Resultados.....	33
Análisis e interpretación de resultados.....	34
Conclusiones.....	35
Recomendaciones.....	35
Referencias.....	37
Encuesta dirigida a los estudiantes.....	40

## Resumen

El docente como líder dentro de un aula de clases debe ser quien motive al estudiantado e implemente en ella las mejores estrategias para impulsar a aprender de una manera divertida, pero cumpliendo con los objetivos planteados de cada actividad educativa. Por ende, el aplicar juego de palabras ayuda a fortalecer conocimientos esenciales e importantes como la escritura la cual debe ser impartida como preferencia en el ámbito estudiantil y en la planificación del maestro, puesto que la misma es parte de la comunicación y debido a esto se debe redactar de la mejor manera para que el mensaje pueda ser entendido efectivamente.

El aplicar estrategias mediante juegos de palabras es una forma de implementar algo nuevo en la metodología educativa porque al momento de jugar y a la vez cumplir con el proceso de enseñanza y aprendizaje se está fomentando la interacción, entretenimiento y la expansión de ideas lo cual es importante para aumentar el pensamiento crítico, vocabulario, para que así el estudiante redacte de acuerdo a la planificación adecuada, correcta y en un futuro aquello se siga desarrollando mas no careciendo.

Por lo tanto, el ejecutar destrezas lúdicas que ayuden a desarrollar habilidades escritoras en los estudiantes hace que el docente se gane la atención, confianza y el agradecimiento futuro de las personas en donde se deja la huella del aprender, es una tarea ardua pero satisfactoria el formar estudiantes que cumplan con las competencias mencionadas de una manera positiva, recreativa, de acuerdo al nivel educativo que cursan.

Palabras Clave:

Estrategia lúdica, escritura, juego de palabras, enseñanza, aprendizaje.

**Abstract.**

The teacher as a leader within a classroom must be the one who motivates the student body and implements in it the best strategies to promote learning in a fun way, but complying with the objectives set for each educational activity. Therefore, applying word play helps to strengthen essential and important knowledge such as writing, which should be taught as a preference in the student environment and in teacher planning, since it is part of communication and due to this it is You must write in the best way so that the message can be effectively understood.

Applying strategies through word games is a way to implement something new in the educational methodology because at the time of playing and at the same time complying with the teaching and learning process, interaction, entertainment and the expansion of ideas are being encouraged, which is important. to increase critical thinking, vocabulary, so that the student writes according to the proper, correct planning and in the future that continues to be developed but not lacking.

Therefore, executing playful skills that help develop writing skills in students makes the teacher earn the attention, trust and future gratitude of the people where the mark of learning is left, it is an arduous but satisfying task. train students who comply with the aforementioned competencies in a positive, recreational way, according to the educational level they are studying.

Keywords:

Playful strategy, writing, word game, teaching, learning.

### **Caracterización del centro.**

En la Provincia de Manabí, Cantón de Jaramijó, Parroquia Jaramijó, se encuentra ubicada la Unidad Educativa José Santos Bello, la cual, se inauguró el 21 de febrero del 2001. El nombre de la institución está inspirado en el señor José Santos Bello quien fue participante del desarrollo de la educación en la ciudad donde se encuentra dicho establecimiento.

El rector de esta institución es Mg, Fernando Santos quien tienen este cargo hace 5 años. La Unidad Educativa cuenta con docentes de todas las áreas, con modalidad matutina y Vespertina. Teniendo la institución 15 docentes, entre ellos está incluido el equipo directivo que es rector, vicerrector, inspector general y el personal administrativo.

La Unidad Educativa José Santos Bello tiene como visión: “Ser una institución para formar educandos y capaces de enfrentar nuevos desafíos basados en una enseñanza con aprendizajes significativos funcionales”. Como misión tiene: “Promover una instrucción de calidad y calidez para desarrollar competencias y habilidades que permitan formar niños y adolescentes autónomos, responsables y competentes para liderar procesos de cambio”. En este establecimiento se requiere fortalecer la escritura de los estudiantes a través de estrategias lúdicas, por ello esta investigación pretende contribuir al desarrollo educativo, destacando lo importante que es brindar una excelente educación.

### **Delimitación**

**Campo:** Octavo año de educación básica

**Área:** Lengua y Literatura

**Aspecto:** Estrategias lúdicas

**Delimitación Espacial:** Esta investigación se la realizó en la Unidad Educativa José Santos Bello.



**Delimitación Temporal:** Este problema se estudió en el período lectivo 2022.

## **1. Introducción.**

El presente trabajo de tesis tiene como objetivos analizar las estrategias lúdicas para fortalecer la escritura mediante juego de palabras en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa José Santos Bello, diagnosticar las debilidades que presentan en la redacción los estudiantes, investigar juegos lúdicos que accedan a fortalecer el escribir y plantear actividades que permitan desarrollar las habilidades de la misma.

La escritura es un tema muy importante en el ámbito educativo desde los primeros años de estudios debido a que es una manera de cómo comunicarnos diariamente y por ello se debe aprender y utilizar constantemente. A su vez, va ligada a la ortografía y lectura, todas aquellas son base principal en la formación académica. Sin embargo, la educación en los últimos tiempos atravesó la situación de pandemia en donde se pudo evidenciar y vivir desventajas en el ámbito educativo, puesto que las clases se impartieron virtualmente, originando así una nueva forma de enseñanza – aprendizaje. De esta manera, el medio digital al ser un instrumento educativo era quien corregía las faltas ortográficas haciendo que los estudiantes no aprendieran a descubrir sus faltas si no, más bien se confiaran a que el auto corrector ayude.

El uso de las herramientas tecnológicas se volvió un recurso importante para el estudio, pero, así como tiene muchos aspectos positivos, también cuenta con negativos, y uno de ellos es la facilidad que tiene cuando se aplica la escritura, esto hace que el individuo mantenga una zona de confort y no realice actividades de manera manual, sino más bien se dirija al ámbito virtual. De esta manera genera falencias al momento de escribir, redactar y leer.

Por medio de la encuesta presentada a un grupo de estudiantes, se pudo evidenciar que existen muchas debilidades en su escritura, estos datos fueron presentados ante las autoridades

competentes para de esta manera poder proponer las estrategias adecuadas para fortalecer la ortografía, escritura y pronunciación de las palabras correctamente.

El método utilizado para este proyecto investigativo va direccionado al enfoque cualitativo, con la intención que se pueda recolectar sus experiencias, conocer el contexto en el que se encuentra. Por lo tanto, como herramienta para valorar sus conocimientos en la redacción se utilizó un test de diagnóstico para medir su nivel escrito, obteniendo como resultado falencias en conocimientos de letras, palabras y ortografía.

### **Problematización.**

La escritura al ser utilizada diariamente por ser parte de la comunicación y preparación académica enfrenta una gran problemática porque no se maneja adecuadamente por los estudiantes y más aún con la situación recientemente atravesada a nivel global (Covid 19), que obligó a los estudiantes a trabajar de manera virtual, siendo esto un gran desafío en la educación del Ecuador, donde afectó el proceso de enseñanza aprendizaje, porque, no se estaba preparado para enfrentar este virus de tal magnitud, afectando de esta manera su rendimiento académico y más aún en su proceso de escritura, por ende, el sistema educativo debió aplicar nuevas herramientas como parte de estrategias para contrarrestar esta afectación en los individuos y se utilizaron: blogs, videos, plataformas lúdicas entre otras. Dichas tecnologías están programadas para autocorregir las palabras y facilitar sus trabajos, por otro lado, debilita su proceso de aprendizaje.

El proceso de impartir las clases se vio afectado por varios factores, pero a su vez se obligó tanto a estudiantes como a docentes a utilizar diferentes tipos de herramientas tecnológicas para cumplir en la parte académica académicamente el proceso educativo, por medio de esto se prefirió trabajar de manera rápida desde la comodidad del hogar, obteniendo

como resultados un bajo rendimiento académico en lo que concierne a la escritura, lectura y ortografía. De esta manera, hizo que el interés por estudiar, escribir, corregir y aprender decayera.

Durante el proceso educativo, se muestra poco interés en corregir el problema de la escritura, pero es aquí donde el docente debe buscar las estrategias necesarias, llamativas para llegar al estudiante y motivar a que estas falencias vayan desapareciendo. Se prefiere aplicar recursos lúdicos para fortalecer la escritura poco a poco. Sin embargo, hay docentes que simplemente llegan a transmitir conocimiento de una manera vertical y no paralela, por ello existen muchos casos de estudiantes que continúan los estudios superiores con carencias y debilidades escritoras.

### **Justificación**

Este proyecto de investigación nace con la necesidad de aportar con estrategias lúdicas de varios juegos de palabras que permitan fortalecer la escritura de los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa José Santos Bello, cuya finalidad es que sea considerada y aplicada en estos estudiantes para mejorar su nivel de escritura. La adquisición de aquella, se complementa con la ortografía y presentan una complejidad, requiere la habilidad de patrones ortográficos, fonemas, silabas, memoria, motricidad y habilidades cognitivas.

La escritura fortalece el aprendizaje y es responsabilidad de la enseñanza que exista y que aquella se maneje de la manera correcta, por ende, el ministerio de educación menciona que los docentes deben de innovar e inculcar estos conocimientos permanentemente sin aburrir, pero a la vez cumpliendo con los objetivos de formar bachilleres preparados para iniciar un nivel académico superior.

**Preguntas De Investigación.**

¿Qué debilidades presentan en la escritura los estudiantes?

¿Qué estrategias lúdicas permite fortalecer la escritura?

¿Qué juegos de palabras desarrolla las diferentes habilidades en la escritura?

**Objetivos.****Objetivo General**

Es analizar las estrategias lúdicas para fortalecer la escritura mediante juegos de palabras en los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa José Santos Bello.

**Objetivos Específicos:**

- Diagnosticar las debilidades que presenta en la escritura los estudiantes de octavo año de educación básica.
- Investigar juegos lúdicos de palabras que permitirán fortalecer la escritura en los estudiantes de octavo año de educación.
- Plantear actividades que permitan desarrollar habilidades de escritura en los estudiantes de octavo año de educación básica superior de la Unidad Educativa José Santos Bello.

**Idea A Defender**

¿Fortalecerá la estrategia lúdica con juego de palabras para la escritura en los estudiantes?

## Variables Y Categorías.

Variable Dependiente: La Escritura.

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Técnicas	Fuentes De Información
La escritura se define como un sistema de comunicación humana a través de representaciones gráficas del idioma verbal, es decir, de signos trazados en un soporte físico de algún tipo. A la interpretación de los caracteres escritos se le conoce como lectura.	Definición	Explicación Concepto	Revisión documental	Páginas web, libros, entre otros.
	La producción escrita	Cualidad Singularidad	Revisión documental	Internet, libros, folletos, foros.
	Las competencias escriturales	Referencia Paradigma	Revisión documental	Internet, libros, folletos.
	Etapas de la escritura	Categorías Clases	Revisión documental	Páginas web, folletos, libros, entre otros.
	Factores que inciden en la escritura	Causas Circunstancias	Revisión documental	Páginas web, libros, entre otros.
	Estrategias que permitan fortalecer la escritura	Manejo Dirección	Revisión documental	Páginas web, libros, entre otros.

Variable Independiente: Estrategia lúdica juego de palabras.

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Técnicas	Fuentes De Información
Los juegos de palabras son actividades humorísticas con las cuales se puede obtener factores favorables en los estudiantes para así fortalecer la escritura mediante la interacción, motivación y recreación.	Epistemología de la estrategia lúdica juego de palabras	Origen	Revisión documental	Páginas web, folletos, libros, entre otros.
	Definición de estrategia	Explicación Concepto	Revisión documental	Páginas web, libros, entre otros.
	El juego lúdico	Desarrollo Proceso	Revisión documental	Internet, libros, folletos, foros.
	Características de la estrategia lúdica juego de palabras.	Cualidad Singularidad	Revisión documental	Internet, libros, folletos.
	Tipos de juego de palabras.	Categorías Clases	Revisión documental	Páginas web, folletos, libros, entre otros.
	El juego en el ámbito educativo	Beneficios	Revisión documental	Páginas web, folletos, libros, entre otros.
	Importancia del juego en la enseñanza de la escritura	Beneficios	Revisión documental	Páginas web, folletos, libros, entre otros.

## 2. MARCO TEÓRICO.

### Marco referencial

Según (Murcia & Neira, 2020), en su trabajo de investigación titulado: *“La lúdica como estrategia de enseñanza de las competencias básicas de escritura”*, teniendo por objeto investigativo diseñar varias estrategias lúdicas para la enseñanza de competencias básicas de la escritura en la primaria de la mencionada Institución Educativa Distrital el Rodeo. Debido que aquí se permite poder identificar aquellas dificultades en la escritura y a la vez las estrategias didácticas apropiadas a implementarse en los estudiantes. Donde el diseño metodológico se desarrolló desde un enfoque cualitativo, basado en un método crítica social porque permitía dar las respuestas necesarias a la pregunta orientadora. Llegando a obtener como resultado fundamentos importantes que han presentado la vitalidad de las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollando las competencias básicas de la escritura.

De acuerdo con la presente investigación este estudio tiene relación a su vez pretende investigar y aportar lineamientos importantes que de acuerdo a la enseñanza basada en la competencia básica de la escritura usando como referente a las estrategias lúdicas en el aula. Con un enfoque diferente desde lo recreativo, creando experiencias significativas que motiven a los alumnos a escribir cada vez más, tomando en cuenta el fundamento y la cohesión en cada texto, ampliando su léxico y favoreciendo su proceso escritural, esto desde la exploración del medio, el juego y el arte.

En función de la investigación de (Andrade, 2022), titulada: *“Estrategias lúdicas para el proceso de adquisición de lecto- escritura en niños de segundo año de Educación General Básica”*, enfocándose en implementar las estrategias lúdicas dentro del proceso de lectoescritura en los estudiantes del Segundo año de Educación General Básica. El estudio estuvo diseñado

desde una estrategia de intervención en relación a las estrategias didácticas, desde un diseño cuasiexperimental de Inter-sujetos tomando en cuenta dos sujetos o grupos equivalentes.

Entonces una vez que se confirmó la hipótesis la implementación de estrategias ha permitido llegar a ofrecer otro modelo de enseñanza en el aula a más de los que se venían dando. Teniendo como resultados estudiantes motivados a la lectura con un buen nivel lector acorde a su edad.

Hay que tener en cuenta que a medida que los tiempos cambian, la educación igual, pero cabe mencionar que varios estudios muestran preocupación por generar en los ámbitos educativos y padres de familia la iniciativa de escritura, lectura en los niños. Siendo así esta una investigación que aporta al presente estudio, se pretende dar una solución a una problemática más de realidad nacional.

Según (Bravo, 2022), en su trabajo de investigación *“Estrategia didáctica para el desarrollo lingüístico de los niños de 4 años de la Unidad Educativa Fiscal “El Palmar” de la Ciudad de Manta”*, el propósito de la investigación está basado en el diseño de estrategias lúdicas y didácticas en función de la lectura y escritura, mismas que permitan el desarrollo lingüístico de los estudiantes. Entonces metodológicamente se desarrolló desde un enfoque cuantitativo que, a través de la obtención de datos y el análisis, así mismo un enfoque cualitativo. Los resultados alcanzados demuestran que la aplicación de la estrategia didáctica, contribuyó significativamente en la mejora y desarrollo lingüístico de los niños y niñas del centro educativo objeto de estudio.

## **Marco conceptual**

### **Concepto de estrategia**

La estrategia es un término ampliamente utilizado en la gestión empresarial y en el ámbito militar, pero su definición exacta varía dependiendo del contexto en el que se utiliza.



Según (Porter, 2017) la estrategia se refiere al conjunto de acciones que se llevan a cabo para alcanzar un objetivo específico. Este autor destaca la importancia de la competencia en la definición de la estrategia, ya que, considera que es fundamental para alcanzar la ventaja en el área educativa.

En la misma línea, (Barney, 2018) define la estrategia como el conjunto de decisiones y acciones que permiten a una empresa obtener y mantener una ventaja competitiva sostenible en su sector. Este autor destaca la importancia de que la estrategia esté en consonancia con los recursos y capacidades de la empresa, ya que de lo contrario puede ser difícil de implementar y mantener. Por otro lado, (Mel, 2017) proponen una definición de estrategia que se centra en la creación de valor a largo plazo. Según estos autores, la estrategia consiste en identificar oportunidades de mercado y desarrollar nuevos recursos y capacidades para aprovecharlas. De esta manera, la estrategia no solo busca alcanzar una ventaja competitiva, sino también crear valor para los clientes y la sociedad en general.

Es aquí, que las estrategias pueden definirse como el conjunto de decisiones y acciones, que se llevan a cabo para alcanzar un objetivo específico que permite en el área de la educación obtener y mantener una ventaja competitiva sostenible en su nivel. Además, la estrategia debe estar en armonía con los recursos didáctico y capacidades para buscar la creación de valor a largo plazo para los estudiantes en general.

### **Concepto de lúdica**

La lúdica es un concepto ampliamente utilizado en la educación y el desarrollo humano. Según (Huizinga, 2016) la lúdica se refiere a cualquier actividad que se realiza por placer y no por obligación, y que se caracteriza por ser libre, creativa y espontánea. El autor destaca la

importancia de la lúdica en la vida humana, ya que considera que es una actividad esencial para la felicidad y el bienestar de las personas. En la misma línea, (Csikszentmihalyi, 2018) define la lúdica como una actividad que se caracteriza por la experiencia. Según este autor, esto pasa a ser un estado mental en el que la persona se encuentra completamente absorta en una actividad, lo que le permite alcanzar un alto nivel de concentración y disfrute. De esta manera, la lúdica proporciona placer y es una fuente de desarrollo personal y crecimiento.

Por otro lado, (Jara, 2017) propone una definición de lúdica que se centra en la dimensión social de la actividad. Según este autor, la lúdica es una actividad que se realiza en grupo y que se caracteriza por la cooperación, la comunicación y el intercambio. De esta manera, aquella no solo proporciona placer y desarrollo personal. En este caso también puede ser una herramienta para fortalecer las relaciones interpersonales y la convivencia.

La lúdica puede definirse como cualquier actividad que se realiza por placer y no por obligación, y se caracteriza por ser libre, creativa y espontánea. Además, puede ser una fuente de desarrollo personal y crecimiento, así como una herramienta para fortalecer las relaciones interpersonales de la convivencia.

### **Concepto del juego**

El juego es una actividad que se ha utilizado desde tiempos inmemoriales como una herramienta de aprendizaje y desarrollo humano. Según (Piaget, 2017), el juego es una actividad voluntaria y espontánea que se realiza por placer y que se caracteriza por ser una simulación de la realidad. Este autor destaca la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños, ya que considera que les permite explorar y comprender el mundo que les rodea. En la

misma línea, (Vygotsky, 2018) define el juego como una actividad que se encuentra en la zona de desarrollo próximo del niño, es decir, en el espacio entre lo que el niño puede hacer solo y lo que puede hacer con la ayuda de un adulto o un compañero más avanzado. Según este autor, el juego permite al niño desarrollar su capacidad de pensamiento abstracto y de resolución de problemas, así como su capacidad de comunicación y participación con los demás.

Por otro lado, (Juul, 2018) propone una definición de juego que se centra en su dimensión cultural. Según este autor, el juego es una actividad que se encuentra en la intersección entre la cultura y la actividad lúdica, que se caracteriza por ser una forma de expresión y de creación de significado. De esta manera, el juego no solo es una actividad individual o social, sino también una forma de participar en la cultura para construir identidades y relaciones sociales.

En conclusión, el juego puede definirse como una actividad voluntaria, espontánea que se realiza por placer y se caracteriza por ser una simulación de la realidad. Además, el juego puede ser una herramienta importante para el desarrollo cognitivo y social de los niños, permitiéndoles explorar y comprender el mundo que les rodea, desarrollar su capacidad de pensamiento abstracto con la resolución de problemas, para comunicarse y ayudar con los demás. También, el juego es una actividad cultural, que permite la creación de significado y la participación en la cultura en la que se construye las identidades y relaciones sociales.

### **El juego lúdico**

Este tipo de juego se refiere a la actividad que se realiza por placer y se caracteriza por una simulación de la realidad. Esta actividad puede ser individual o colectiva, y puede estar basada en reglas establecidas o ser más libre y espontánea. (Caillois, 2017), menciona que se caracteriza por tener cuatro elementos principales: la competición, el azar, el papel y la

simulación. Estos elementos pueden combinarse de diferentes maneras para crear una amplia variedad de tipos de juegos. Entonces, puede tener diferentes objetivos y beneficios, dependiendo del contexto en el que se realice. En el ámbito educativo, por ejemplo, se ha utilizado el juego lúdico como una herramienta para el aprendizaje, ya que permite a los estudiantes experimentar y aprender de manera más activa y participativa. Según (Sánchez, 2020) el juego lúdico puede ayudar a desarrollar habilidades como la creatividad, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la cooperación y la comunicación.

Además, aquel puede tener beneficios para la salud mental y física de las personas. Según (Kato, 2018), el juego lúdico puede reducir el estrés y la ansiedad, mejorar la autoestima y el estado de ánimo, y promover el bienestar general. En el ámbito deportivo, el juego lúdico puede ser utilizado para mejorar el rendimiento y la motivación de los deportistas, según señalan (Pascual, 2021).

En función de lo anterior, el juego lúdico se refiere a la actividad de juego que se realiza por placer y que se caracteriza por ser una simulación de la realidad. Esta actividad puede tener diferentes objetivos y beneficios, dependiendo del contexto en el que se realice, y puede ser utilizada como herramienta para el aprendizaje, la salud mental y física, y el rendimiento deportivo.

### **Estrategias lúdicas del juego**

Las estrategias lúdicas del juego se refieren a las técnicas o acciones que se utilizan para desarrollar y mejorar el juego lúdico, ya sea en el ámbito educativo, deportivo o recreativo. A su vez, existen diferentes estrategias lúdicas que pueden aplicarse para mejorar el juego, hacerlo

divertido y atractivo. Una de las más utilizadas es la gamificación, que consiste en convertir una actividad en un juego o utilizar elementos de juego para motivar a los participantes.

Otra estrategia lúdica es la introducción de desafíos y objetivos en el juego, lo que puede aumentar la emoción y la competitividad entre los participantes. Según (Hinojo, 2019), la inclusión de desafíos en el juego puede mejorar la resolución de problemas y la toma de decisiones de los participantes, así como aumentar su autoeficacia y autoconfianza.

Por otro lado, la variabilidad en el juego también puede ser una estrategia lúdica efectiva, ya que permite a los participantes experimentar diferentes situaciones y desafíos en el juego. Según (Navarro, 2020), la variabilidad en el juego puede mejorar la atención, la memoria y el aprendizaje de los participantes. Por último, la colaboración y la cooperación entre los participantes también pueden ser estrategias lúdicas efectivas, especialmente en el ámbito educativo. Según (Knauf, 2018), la colaboración y la cooperación pueden mejorar la comunicación y las habilidades sociales de los participantes, así como promover la empatía y el trabajo en equipo.

Para ello, las estrategias lúdicas del juego se refieren a las técnicas o acciones que se utilizan para mejorar el ámbito de aprendizaje y hacerlo más atractivo y divertido para los participantes. Entre estas estrategias se encuentran la gamificación, la introducción de desafíos y objetivos, la variabilidad en el juego y la colaboración y cooperación entre los participantes.

### **El juego en el ámbito educativo**

El juego es una herramienta pedagógica que se ha utilizado durante siglos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y hacerlo más entretenido y motivador. En el ámbito educativo, el juego se utiliza como parte de una estrategia para facilitar la comprensión de los conceptos,

mejorar la retención de información y fomentar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes. Según (Hernández, 2019), el juego en el ámbito educativo puede mejorar la motivación de los estudiantes, ya que les permite experimentar situaciones nuevas y desafiantes en un ambiente seguro y controlado. El juego también puede mejorar la atención y la concentración de los estudiantes, ya que les permite enfocarse en una tarea específica durante un período de tiempo determinado.

Una de las aplicaciones más comunes del juego en el ámbito educativo es la educación infantil. Según (Garrido, 2020), el juego en la educación infantil puede mejorar el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños, así como fomentar su creatividad y su imaginación. Además, el juego puede mejorar la relación entre los niños y los profesores, ya que les permite interactuar de una manera más relajada y natural. Otro ámbito donde el juego es ampliamente utilizado es en la enseñanza de idiomas. Según (Rodríguez, 2020), el juego en la enseñanza de idiomas puede mejorar la comprensión de la gramática y el vocabulario, así como fomentar la comunicación oral entre los estudiantes. Los juegos pueden ser una herramienta efectiva para hacer que los estudiantes se sientan cómodos hablando en un idioma extranjero y para reducir el estrés asociado con la práctica oral.

En la educación superior, el juego también puede ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Según (Gutiérrez, 2018), el juego en la educación superior puede mejorar la retención de información, fomentar la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y mejorar la comprensión de los conceptos abstractos.

En resumen, el juego en el ámbito educativo es una herramienta pedagógica efectiva que puede mejorar la motivación, la atención y el aprendizaje de los estudiantes. El juego se utiliza ampliamente en la educación infantil, la enseñanza de idiomas y la educación superior para

mejorar la comprensión de los conceptos y fomentar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los estudiantes.

### **Importancia del juego en la enseñanza de la escritura**

La enseñanza de la escritura es una tarea fundamental en la educación, ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades comunicativas que les serán útiles en su vida personal y profesional. El juego puede ser una herramienta efectiva para mejorar el aprendizaje de la escritura, ya que permite a los estudiantes practicar de manera divertida y creativa.

Según (Muñoz, 2019), el juego en la enseñanza de la escritura puede mejorar la motivación de los estudiantes, ya que les permite experimentar con la escritura de una manera más lúdica y menos formal. Además, el juego puede mejorar la creatividad y la imaginación de los estudiantes, ya que les permite explorar diferentes formas de expresión escrita. Una de las aplicaciones más comunes del juego en la enseñanza de la escritura es el uso de juegos de palabras. Según (Molina, 2018) los juegos de palabras pueden mejorar la ortografía y el vocabulario de los estudiantes, así como fomentar la creatividad en la escritura. Los juegos de palabras pueden incluir crucigramas, sopas de letras, acrósticos, entre otros.

Otro tipo de juego que se puede utilizar en la enseñanza de la escritura son los juegos de roles debido a que estos pueden mejorar la escritura creativa y la habilidad para crear personajes o situaciones. Los estudiantes pueden instaurar historias y diálogos en función del personaje que están interpretando, lo que les permite desarrollar su habilidad para escribir en diferentes estilos, perspectivas y expandir su imaginación.

El juego también se puede utilizar en la enseñanza de la escritura en la modalidad en línea. Según (García, 2020), los juegos en línea pueden mejorar la comprensión de la estructura

de los textos y la habilidad para escribir en diferentes géneros. Los juegos en línea pueden incluir simulaciones de escritura de noticias, blogs, correos electrónicos, entre otros.

De acuerdo a esto, el juego puede ser una herramienta efectiva para mejorar la enseñanza de la escritura, ya que puede mejorar la motivación, la creatividad y la imaginación de los estudiantes. Los juegos de palabras, los juegos de roles y los juegos en línea son algunas de las aplicaciones del juego en la enseñanza de la escritura.

### **El juego como una estrategia didáctica para el aprendizaje**

El juego es una estrategia didáctica que se puede utilizar en diferentes niveles y áreas de aprendizaje. Según (Mena, 2018), el juego es una actividad lúdica que involucra al estudiante de manera activa y participativa, permitiéndole aprender de manera significativa y desarrollar habilidades sociales y emocionales. Una de las aplicaciones del juego como estrategia didáctica es en la enseñanza de idiomas extranjeros. Según (Gómez, 2019), el juego puede mejorar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de un idioma extranjero, ya que les permite practicar de manera lúdica y creativa. Los juegos de rol, las dramatizaciones, los juegos de palabras y los juegos de memoria son algunas de las actividades lúdicas que se pueden utilizar en la enseñanza de idiomas extranjeros.

Otra aplicación del juego como estrategia didáctica es en la enseñanza de matemáticas. Según (Arancibia, 2019), el juego puede mejorar la comprensión de conceptos matemáticos y fomentar el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Los juegos de mesa, los juegos en equipo y los juegos en línea son algunas de las actividades lúdicas que se pueden utilizar en la enseñanza de matemáticas.



El juego también se puede utilizar en la enseñanza de las ciencias debido a que por medio de este se fomenta la curiosidad, creatividad de acuerdo a la dinámica y al tipo que se vaya a ejecutar por ejemplo los juegos de simulación, de mesa y jugar en equipo son algunas de las actividades lúdicas que se pueden utilizar en la enseñanza de las ciencias y demás áreas solo depende de la manera que se imparta y se utilice.

En función de esto el juego es una estrategia didáctica efectiva que puede ser utilizada en diferentes niveles y áreas de aprendizaje. El juego permite al estudiante aprender de manera significativa, mejorar la motivación y desarrollar habilidades sociales y emocionales. Los juegos de rol, las dramatizaciones, los juegos de palabras, los juegos de mesa, los juegos en equipo y los juegos en línea son algunas de las actividades lúdicas que se pueden utilizar en el aprendizaje.

### **Tipo de juegos de palabras**

#### **Concepto de escritura**

La escritura es un proceso de comunicación y expresión que utiliza el lenguaje escrito para transmitir ideas, pensamientos y sentimientos. Según algunos autores, la escritura es una forma de representar el lenguaje hablado de manera gráfica y visual. Para (Graff, 2017), la escritura es un proceso complejo que involucra una serie de habilidades y destrezas, tales como la organización de ideas, la selección de vocabulario, la estructuración de párrafos y la corrección gramatical. Para estos autores, la escritura no solo es una herramienta de comunicación, sino que también es un medio de reflexión y de pensamiento crítico.

Por su parte, (Freire, 2018) destaca la importancia de la escritura como medio de liberación y empoderamiento. Para este autor, la escritura permite a las personas expresar sus ideas y pensamientos de manera autónoma y crítica, y les permite ser agentes activos de su

propia realidad. Otro aspecto relevante en el concepto de escritura es su relación con la cultura y la identidad. Según (Street, 2019), la escritura no es una actividad neutral, sino que está influenciada por factores culturales, políticos y sociales. Para este autor, la escritura es un medio de construcción de la identidad y de la cultura, y puede ser utilizada como un instrumento de poder y resistencia.

Por tal razón, la escritura es un proceso de comunicación y expresión que utiliza el lenguaje escrito para transmitir ideas, pensamientos y sentimientos. La escritura es un proceso complejo que involucra una serie de habilidades y destrezas, y es un medio de reflexión y pensamiento crítico. Además, la escritura tiene un papel importante en la liberación y el empoderamiento de las personas, y está influenciada por factores culturales, políticos y sociales en su relación con la identidad y la cultura.

### **La Producción escrita**

La producción escrita se refiere al proceso de crear un texto escrito, que puede ser un ensayo, una historia, una carta, un informe, entre otros. Es un proceso que implica varias etapas, desde la planificación y organización de ideas hasta la revisión y edición del texto final.

Según (Kellogg, 2016), la producción escrita es un proceso cognitivo complejo que involucra la generación y organización de ideas, la selección de palabras y la creación de oraciones coherentes. Este autor destaca la importancia de la planificación previa en la producción escrita, ya que ayuda a los escritores a estructurar sus ideas y a organizarlas de manera clara y efectiva. Por otro lado, (Flower, 2017) proponen un modelo de producción escrita que se enfoca en la toma de decisiones que hacen los escritores durante el proceso de escritura.

Este modelo destaca la importancia de la retroalimentación y la revisión en la producción escrita, debido a que permite a los escritores mejorar y refinar sus textos.

Entonces, la producción escrita es un proceso complejo que involucra varias etapas, desde la planificación hasta la revisión y edición. La planificación previa y la retroalimentación son aspectos clave en la producción escrita, y la enseñanza de estrategias específicas puede mejorar la producción escrita de los estudiantes

### **Las competencias escriturales**

Las competencias escriturales se refieren al conjunto de habilidades y conocimientos necesarios para producir textos escritos efectivos y coherentes en diferentes contextos y situaciones comunicativas. Estas competencias son fundamentales en la sociedad actual, ya que la comunicación escrita es una herramienta esencial en el ámbito laboral, educativo y social.

Según la (Unesco, 2017), las competencias escriturales se dividen en cuatro áreas principales: comprensión de lectura, producción escrita, uso de la lengua escrita y análisis crítico. La comprensión de lectura se refiere a la capacidad de comprender y analizar textos escritos, mientras que la producción escrita se enfoca en la habilidad de producir textos escritos coherentes y efectivos. El uso de la lengua escrita se refiere a la capacidad de utilizar correctamente la gramática, ortografía y puntuación, y el análisis crítico se refiere a la habilidad de analizar y evaluar textos escritos de manera crítica.

Las personas que poseen buenas competencias escriturales tienen una mayor capacidad para comunicar sus ideas de manera efectiva, lo que puede mejorar su rendimiento académico y laboral. En el ámbito educativo, estas son fundamentales para el desarrollo de habilidades comunicativas positivas en los estudiantes. Algunas estrategias de enseñanza efectivas pueden

incluir la enseñanza explícita de la gramática y la ortografía, la práctica de la producción escrita en diferentes contextos y situaciones comunicativas, la retroalimentación específica y constructiva por parte de los docentes (Graham S. &, 2018)

Las competencias escriturales son fundamentales en la sociedad actual y se dividen en cuatro áreas principales: comprensión de lectura, producción escrita, uso de la lengua escrita y análisis crítico. Estas competencias pueden estar relacionadas con el éxito académico y laboral, y la enseñanza efectiva de las competencias escriturales es esencial en el ámbito educativo.

### **Etapas de la escritura en los estudiantes**

La escritura es un proceso complejo que implica varias etapas, y los estudiantes pueden beneficiarse de la comprensión de estas etapas para mejorar su producción escrita.

Según (Elbow, 2017), existen cuatro etapas en la escritura: la generación de ideas, la exploración de ideas, la organización de ideas y la edición. En la etapa de generación de ideas, el escritor trata de generar tantas ideas como sea posible sobre el tema. En la etapa de exploración de ideas, el escritor examina las ideas generadas y trata de identificar las que son más relevantes para el tema. En la etapa de organización de ideas, el escritor organiza las ideas seleccionadas en una estructura coherente. Y en la etapa de edición, el escritor revisa y edita el texto para mejorar su claridad y efectividad.

Por otro lado, (Bereiter, 2018) proponen un modelo de escritura que incluye tres etapas: la pre-escritura, la escritura y la revisión. La pre-escritura incluye la planificación y la generación de ideas. La escritura es la fase en la que se produce el texto, y la revisión implica la revisión y edición del texto para mejorarlo. En el ámbito educativo, es importante que los docentes enseñen a los estudiantes estas etapas de la escritura para que puedan redactar de la manera correcta y

emplear el proceso correspondiente como planificar, organizar las ideas e ir formando los párrafos de la manera que corresponde utilizando la coherencia, ilación y las respectivas reglas ortográficas.

Entonces, la escritura es un proceso complejo que incluye varias etapas, desde la generación de ideas hasta la edición del texto final. La comprensión de estas etapas puede ayudar a los estudiantes a mejorar su producción escrita, y la enseñanza de estrategias específicas para cada etapa puede ser una herramienta útil para los docentes.

### **Juego de palabras para el fortalecimiento de la escritura**

Los juegos de palabras pueden ser una herramienta útil para fortalecer la escritura y mejorar la habilidad de los estudiantes para jugar con el lenguaje y expresarse de manera creativa. Por ejemplo, según (Martínez, 2018), el juego de palabras "anagramas" puede ayudar a los estudiantes a desarrollar su capacidad para encontrar diferentes palabras y significados a partir de un conjunto de letras. En este juego, se toman las letras de una palabra y se mezclan para formar nuevas palabras. Los estudiantes pueden jugar en grupos o individualmente, y se pueden utilizar temas específicos para hacer el juego más desafiante.

Otro juego de palabras que puede ser útil para el fortalecimiento de la escritura es el "palíndromo", según (Kirschner, 2021). Un palíndromo es una palabra o frase que se lee igual de adelante hacia atrás y de atrás hacia adelante. Este juego puede ayudar a los estudiantes a desarrollar su habilidad para construir frases que sean coherentes y tengan sentido tanto al leerlas de izquierda a derecha como al leerlas de derecha a izquierda.

Asimismo, los juegos de adivinanzas pueden ser una forma divertida y creativa de fortalecer la escritura. Según (Valdivia, 2019), los estudiantes pueden crear adivinanzas

utilizando diferentes técnicas literarias, como la metáfora o la personificación, para describir objetos o situaciones de manera creativa. Este juego no solo ayuda a los estudiantes a desarrollar su capacidad para utilizar diferentes técnicas literarias, sino que también puede mejorar su comprensión lectora y su capacidad para inferir y deducir información.

Los juegos de palabras pueden ser una herramienta útil para fortalecer la escritura y mejorar la habilidad de los estudiantes para jugar con el lenguaje y expresarse de manera creativa. Los juegos como anagramas, palíndromos y adivinanzas pueden ser una forma divertida y efectiva de enseñar habilidades de escritura y fomentar el amor por la lectura y la escritura.

### **3. Metodología.**

#### **Enfoque.**

El enfoque con el que va direccionado el proyecto investigativo es mixto (cualitativo y cuantitativo). Puesto que, de esta manera se trabajará en resultados con base a la observación y desde ese punto se puede recabar información de manera subjetiva, además de involucrar cifras que muestran el diagnóstico de la investigación.

#### **Nivel.**

El nivel con que se va a desarrollar esta investigación se direcciona al campo explicativo y exploratorio, puesto que, con la unificación de ambas se logrará un mejor resultado en este proceso. Con el nivel exploratorio, lo que se busca es conocer de manera detallada y a profundidad aspectos concretos y reales, que no son estudiados a profundidad aún, además se puede dejar establecidas las causas más cercanas para que posteriormente otras investigaciones puedan dirigirse a este proceso. Así mismo, la explicativa ayuda a buscar las posibles causas y

consecuencias, este nivel no solo busca el ¿qué?, sino que se profundiza un poco más en el ¿por qué? de las cosas.

### **Métodos.**

Con el método deductivo indirecto, lo que se va a plasmar como posibles conclusiones, se basa en proposiciones que se podrían asumir como causantes de la problemática presentada, por otra parte, el método inductivo, da paso al razonamiento amplio y generador de una serie de premisas que puedan asegurar principales causantes del problema, pero esto no lo garantiza por completo. Además, el método descriptivo también va de la mano, puesto que, si bien es cierto, aunque no exista la intervención directa, si se está describiendo y analizando la realidad. Finalmente, el método bibliográfico, es utilizado en este proceso investigativo, por lo que la información mayormente extraída ha sido de revistas digitales, textos, entrevistas, artículos, ensayos entre otros.

### **Población Y Muestra.**

#### **Población.**

La población con la que se realizó el trabajo investigativo, son adolescentes de la Unidad Educativa “José Santos Bello”, los cuales se encuentran en horario vespertino, dicha institución está ubicada en el cantón Jaramijó, la población escogida posee las mismas características entre sí. Se trabajará con un total de 60 estudiantes entre paralelo A y B, los cuales fueron designados por parte de las autoridades.

#### **Muestra.**

La muestra que se escogió fue de 30 estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa “José Santos Bello” paralelo A de la jornada vespertina, para determinar las falencias en cuanto a la variable presentada en el trabajo de investigación.

Se obtuvo la información que la institución Educativa contaba con una docente especializada en el área de Lengua y Literatura a quien se le realizó una entrevista, para que detallara a profundidad los casos que se presentan a diario en las aulas de clases con respecto a la escritura de los estudiantes.

### **Técnicas E Instrumentos.**

#### **Entrevista.**

Este instrumento ayuda a emprender una conversación y obtener información confiable para poder cumplir con su aplicación. En palabras de (Folgueiras, 2016) La entrevista es una técnica de recogida de información que además de ser una de las estrategias utilizadas en procesos de investigación, tiene ya un valor en sí misma. Tanto si se elabora dentro de una investigación, como si se diseña al margen de un estudio sistematizado, tiene unas mismas características y sigue los pasos propios de esta estrategia de recogida de información.

Con la entrevista a los docentes del área de lengua y literatura se conoció el nivel que existe en los estudiantes referente a la escritura. De igual manera, se indagó en las estrategias con las que la maestra motiva a sus estudiantes para mejorar su proceso de enseñanza y la motivación. Mediante aquello se pudo constatar que los estudiantes tienen problemas graves de escritura acompañados de ortografía, a su vez, mediante la conversación mencionaban que al no contar quizás con un ambiente de aprendizaje adecuado ellas no aplican estrategias lúdicas.

Por ende, se puede manifestar que la falta de estrategias lúdicas como juego de palabras en clases hace que los estudiantes tengan falencias al momento de escribir y que no tomen conciencia de que esta situación no es la correcta debido a que no hay motivación estudiantil en ellos.



## **Encuesta.**

(Fachelli, 2016) indica que la encuesta se considera en primera instancia como una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida. Para la presente indagación se utilizó varias preguntas pertinentes para obtener respuestas coherentes y oportunas en este estudio. La encuesta fue aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “José Santos Bello” con el fin de medir su interés por la escritura, sus conocimientos y su manera de recibir la clase que imparte su docente, con sus debidas adaptaciones para el área y nivel correspondiente.

## **4. Resultados.**

La encuesta aplicada a 30 estudiantes de octavo año de educación básica para medir su importancia hacia la escritura y su formación académica, está conformada por 10 preguntas. El instrumento fue creado por la estudiante Mera Lucas Gabriela Brigitte resultados fueron los siguientes: en la primera pregunta de la muestra mencionada 7 estudiantes mencionaron que se interesan por la lectura, mientras 9 no se interesan y 12 tal vez se interesan.

Segunda pregunta, ¿Piensa usted que la escritura es importante dentro y fuera del ámbito académico? los 22 estudiantes mencionaron que sí, 0 respondieron que no y 8 tal vez. En la tercera pregunta, ¿La docente que le imparte clases se interesa por su escritura? 7 estudiantes que representan mencionaron que sí, 8 estudiantes respondieron que no y 15 estudiantes mencionaron tal vez.

En la cuarta pregunta ¿Su docente imparte las clases con juegos o estrategias lúdicas que lo motiven a aprender? 17 estudiantes mencionaron que siempre, 8 a veces y 5 nunca. En la quinta pregunta, ¿Le gustaría recibir una clase de escritura mediante algún juego? Los 30 estudiantes respondieron que sí.

Con respecto a la pregunta seis ¿Cree usted que mediante juegos educativos se puede lograr algún aprendizaje? 11 estudiantes mencionaron que sí y 3 estudiantes dijeron que no y 16 tal vez. En la pregunta siete ¿Qué nivel de escritura piensa que tiene usted? 0 estudiantes que mencionaron que alto, 11 mencionaron que medio y 19 estudiantes mencionaron que bajo.

De acuerdo a la pregunta número ocho ¿Tiene complicaciones al realizar trabajos escritos? 17 mencionaron que sí, 2 mencionaron que no y 11 a veces. La pregunta nueve Al momento de escribir algún pensamiento u otra situación ¿Su escritura es entendible? 5 respondieron que si, 16 no y 9 a veces. De acuerdo a la última pregunta ¿Conoce algún juego lúdico? 8 respondieron que si, 17 no y 5 tal vez.

### **Análisis e interpretación de resultados.**

Mediante la encuesta aplicada a los estudiantes de 8vo año de la educación básica de la Unidad Educativa José Santos Bello, se evidenció que quienes participaron en el proceso de investigación cuentan con muchas falencias en cuanto a la escritura y ellos son conscientes de aquello. Además, con la entrevista a la profesora se pudo constatar que los docentes no hacen que la motivación de ellos se eleve y mucho menos aplican estrategias lúdicas que fortalezcan los conocimientos en cuanto a su escritura, esto es algo preocupante debido a que en su nivel de estudio deberían tener un desenvolvimiento de escritura medio, por lo menos.

## **Conclusiones**

- Partiendo del instrumento aplicado a los estudiantes de octavo año de educación básica de la Unidad Educativa “José Santos Bello” se pudo evidenciar las debilidades en la escritura y la desmotivación que existe en su aprendizaje. Pues, entre las principales falencias, está el nivel bajo que tienen al momento de escribir y la falta de aplicación de estrategias lúdicas mediante juegos por parte de los docentes para motivar su nivel escrito y a su vez fortalecer sus conocimientos acerca del tema.
- La docente no estaba aplicando las estrategias adecuadas para motivar a los estudiantes a interesarse por escribir correctamente, sin embargo, mediante esta investigación se inició con las mejorías de las clases y con impartir clases de ortografías que ayude a fomentar el conocimiento escritor.
- A partir de la problemática presentada en cuanto a la escritura, se pudo determinar las estrategias lúdicas para que los estudiantes fortalezcan aquellos errores en su ortografía. La propuesta realizada a las autoridades, fueron juegos de palabras impartidos dentro de la institución, con una duración de dos horas, en la que se trató la escritura, la pronunciación y lectura de palabras, para desarrollar las habilidades escritas y ortográficas. Porque, todo va de la mano si no existe una buena escritura no habrá buena ortografía ni entendimiento y sin estas no se podrá leer correctamente.

## **Recomendaciones**

- Se sugiere realizar cada cierto tiempo pruebas en las que puedan verificar su nivel de escritura e ir empleando en ellos mejor vocabulario y conocimientos ortográficos. A su vez, constatar si está dando lo aplicado resultados esperados por los estudiantes.

- Se aconseja a las autoridades competentes incentivar e implementar estrategias lúdicas mediante juego de palabras que permitan fortalecer la escritura de una manera llamativa y de interés del estudiante.
- Se recomienda a los docentes del centro educativo “José Santos Bello” que se tomen en cuenta actividades lúdicas que pretendan motivar y aprender de una manera amena y correcta, debido a que el rol del docente es hacer que se cumpla un proceso de enseñanza y aprendizaje satisfactorio y correcto.
- Se propone aplicar el juego lúdico “anagrama” debido a que mediante este se expande la interpretación y pensamiento, cualidades importantes dentro del ámbito educativo por parte del estudiante. A su vez, se puede variar o complementar con los demás juegos expuestos en el trabajo investigativo.

## Referencias:

- Andrade, L. C. (2022). Estrategias lúdicas para el proceso de adquisición de lecto-escritura en niños de segundo año de Educación General Básica. *Magister en Innovación en Educación*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ambato.
- Arancibia, R. &. (2019). El juego como estrategia didáctica en la enseñanza de las matemáticas. *Revista de Investigación en Educación*. *Revista de Investigación en Educación*, 17(2), 43-53.
- Barney. (2018). What is strategy? . *Harvard Business Review*, 144-151.
- Bereiter, C. &. (2018). Teoría y práctica de la escritura: Una visión desde la psicología cognitiva. *Ariel*.
- Bravo, P. M. (2022). Estrategia didáctica para el desarrollo lingüístico de los niños de 4 años de la Unidad Educativa Fiscal “El Palmar” de la Ciudad de Manta. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0, 26(Extraordinario)*, 235–254.
- Caillois, R. (2017). *Los juegos y los hombres*. Fondo de Cultura Económica.
- Csikszentmihalyi, M. (2018). Flow and the psychology of discovery and invention. *Harper Perennial*.
- Elbow, P. (2017). Writing without teachers. . *Oxford University Press*.
- Fachelli, P. L. (2016). La encuesta: Metodología de investigación social cuantitativa. En *Metodología de investigación social cuantitativa*. Barcelona .
- Flower, L. &. (2017). A cognitive process theory of writing. *Routledge*.
- Folgueiras, P. (2016). Técnica de recogida de información: La entrevista. *Técnica de recogida de información: La entrevista*.
- Freire, P. (2018). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- García, J. L. (2020). El juego como estrategia didáctica en la enseñanza de la escritura en línea. *Revista de Investigación Académica*, 12, 1-12.
- Garrido, M. J. (2020). El juego en la educación infantil como herramienta para el aprendizaje. . *Revista de Investigación en Educación*, 18(1), 40-50.
- Gómez, J. A. (2019). La importancia del juego en la enseñanza de idiomas extranjeros. *Revista de Investigación Académica*, 11, 1-11.
- González, A. &. (2020). El juego en la enseñanza de las ciencias: una revisión de la literatura. *Revista de Investigación Educativa*, 87-100.
- Graff, G. &. (2017). They say/I say: The moves that matter in academic writing. WW Norton & Company.
- Graham, S. &. (2018). Writing next: Effective strategies to improve writing of adolescents in middle and high schools. *Alliance for Excellent Education*.
- Gutiérrez, L. N. (2018). El uso de juegos en el aprendizaje de las matemáticas: una experiencia en educación superior. . *Revista de Investigación en Educación Matemática*, 7(1), 20-31.

- Hernández, D. &. (2019). El juego en el aula: una herramienta para el aprendizaje activo. . *Revista de Investigación Educativa*, 37(2), 375-392.
- Hinojo, F. J. (2019). Aprendizaje basado en juegos (ABJ): una revisión sistemática. . *Revista de Investigación Educativa*, 37(2), 433-452.
- Huizinga, J. (. (2016). A study of the play element in culture. Routledge. En J. Huizinga, *Homo Ludens*.
- Jara, O. (2017). *Juegos y lúdica en el aula: Una propuesta pedagógica*. Ediciones Octaedro.
- Juul, J. (2018). The art of failure: An essay on the pain of playing video games. . *The MIT Press*.
- Kato, K. &. (2018). The effects of video game play on psychological and physiological responsesn *Handbook of digital games and entertainment technologies* . Springer.
- Kellogg, R. T. (2016). The psychology of writing. . *Oxford University Press*.
- Kirschner, P. A. (2021). Palindromes and anagrams: A fun way to increase students' vocabulary and creativity. *Journal of Education and Training Studies*, 9(1), 67-74.
- Knauf, H. R. (2018). Peer assessment within a cooperative learning group: the cognitive and affective effects of knowing the peer assessment results. *Learning and Instruction*, 54, 1-10.
- Kress, G. y. ( (1996). ). *Reading Images: The Grammar of Visual*. London: Routledge.
- Martínez, A. (2018). El juego de los anagramas en el desarrollo de la creatividad y la expresión escrita. . *Revista Científica Hermes*, , 5(9), 156-162.
- Mel, G. &. (2017). Strategic intent. *Harvard Business Review*, 112-120.
- Mena, M. &. (2018). El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo. . *Revista de Investigación en Educación*, 16(2), 91-101.
- Molina, A. J. (2018). El uso de los juegos de palabras para mejorar la escritura. *Revista de Investigación en Educación*, , R16(1), 123-134.
- Muñoz, L. &. (2019). El juego en la enseñanza de la escritura: Una revisión de la literatura. *Revista de Investigación Literaria*.
- Murcia, D. T., & Neira, F. M. (2020). La lúdica como estrategia de enseñanza de las competencias básicas de escritura. *Licenciatura en Pedagogía Infantil*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá.
- Navarro, A. G.-P.-S. (2020). El aprendizaje experiencial como herramienta para mejorar la enseñanza de la historia. *edagogía Social*. .
- Pascual, C. F.-E.-C.-S. (2021). Effect of playful training on the motivation and performance of young football players. En *Frontiers in Psychology*.
- Piaget, J. (2017). *La psicología del niño*. Iianza Editorial.
- Porter, M. (2017). Competitive strategy: Techniques for analyzing industries and competitors. *Competitive strategy: Techniques for analyzing industries and competitors* .

- Rodríguez, M. J. (2020). Juegos en la enseñanza de idiomas extranjeros: una revisión de la literatura. . *Revista de Investigación en Educación*, 8(2), 200-211.
- Sánchez, E. &. -1. (2020). El uso del juego lúdico como herramienta de aprendizaje. En *European Journal of Education and Psychology* (págs. 95-102).
- Street, B. (2019). *Literacy in theory and practice*. . Cambridge University Press.
- Unesco. (2017). *Global competence framework*.
- Valdivia, A. (2019). Los juegos de adivinanzas como estrategia para el desarrollo de la creatividad en la producción escrita en los estudiantes de la I.E. San José de Guadalupe de Túquerres-Nariño. Universidad Nacional de Colombia.
- Vela, T. (2005). *Taller de redacción y comprensión lectora*. Perú: San Marcos.
- Vygotsky, L. (2018). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

## Anexos

Modelo de encuesta.

**Universidad Laica “Eloy Alfaro de Manabí”****Pedagogía de la Lengua y Literatura.**

Encuesta dirigida a los estudiantes.

**Nombres:****Fecha:****Curso:**

**Objetivo:** Indagar si los estudiantes consideran que las estrategias lúdicas como juego de palabras son herramientas que sirven para motivar y fortalecer la escritura.

**1. ¿Cuál es su nivel de interés por la escritura?**

- Alto
- Medio
- bajo

**2. ¿Piensa usted que la escritura es importante dentro y fuera del ámbito académico?**

- Si
- No
- Talvez

**3. ¿Los docentes que le imparten clases se interesan por su escritura?**

- Si
- No
- Tal vez

**4. ¿Su docente imparte las clases con juegos o estrategias lúdicas que lo motiven a aprender?**

- Siempre
- A veces
- Nunca



- 5. ¿Le gustaría recibir una clase de escritura mediante algún juego?**
- Si
  - No
  - Tal vez
- 6. ¿Cree usted que mediante juegos educativos se puede lograr algún aprendizaje?**
- Si
  - No
  - Tal vez
- 7. ¿Qué nivel de escritura piensa que tiene usted?**
- Alto
  - Medio
  - Bajo
- 8. ¿Tiene complicaciones cuando realiza trabajos escritos?**
- Si
  - No
  - A veces
- 9. ¿Al momento de escribir algún pensamiento u otra situación su escritura es entendible para los demás?**
- Si
  - No
  - A veces

## 10. ¿Conoce algún juego lúdico?

- Si
- No
- Tal vez

### Gráficos de encuesta.

Gráfico de pregunta 1.

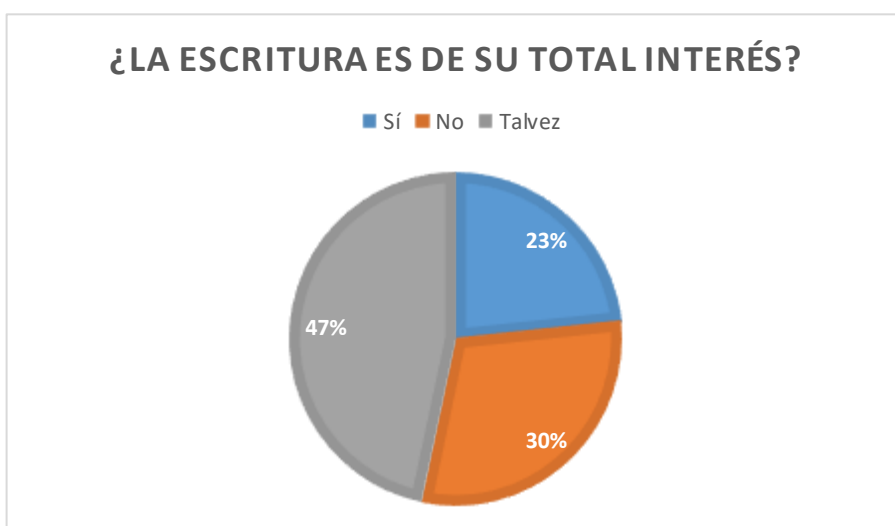


Gráfico de pregunta 2

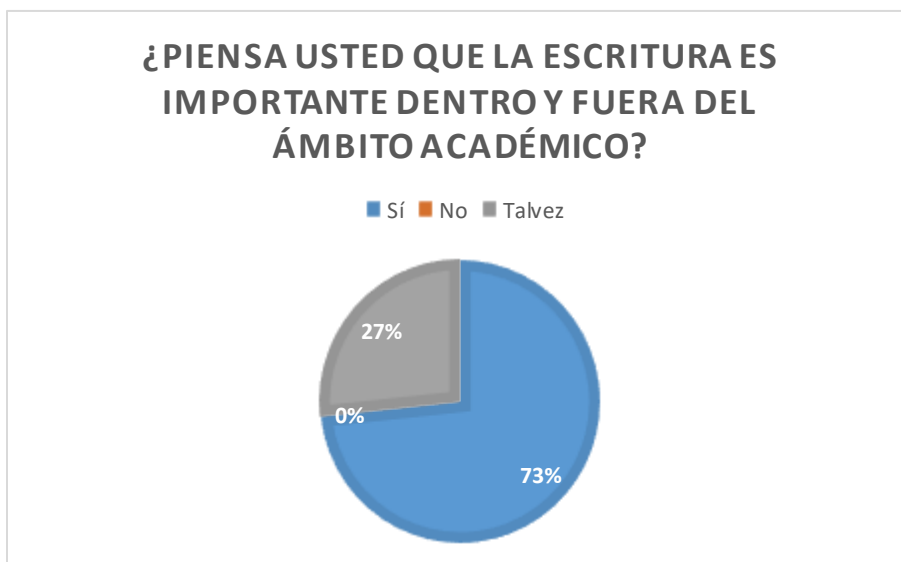


Gráfico de pregunta 3

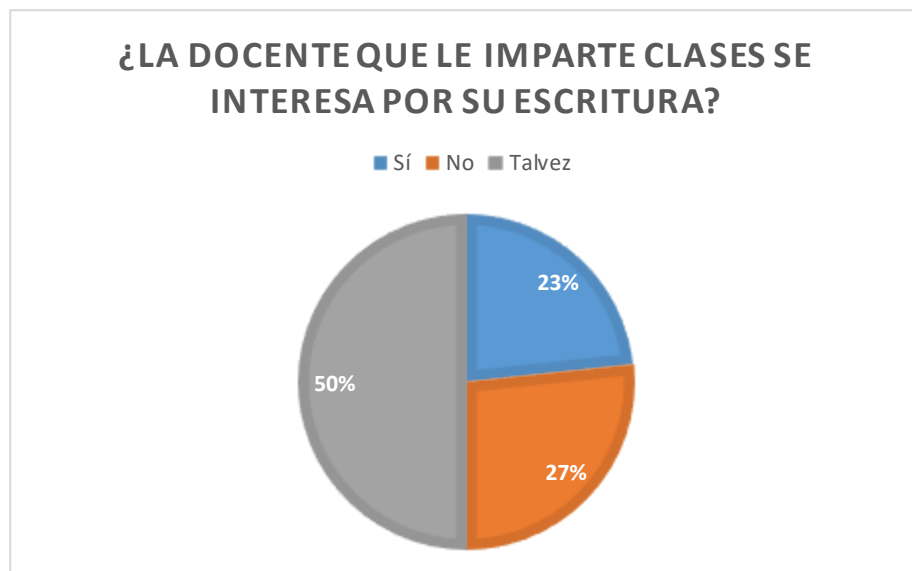


Gráfico de pregunta 4

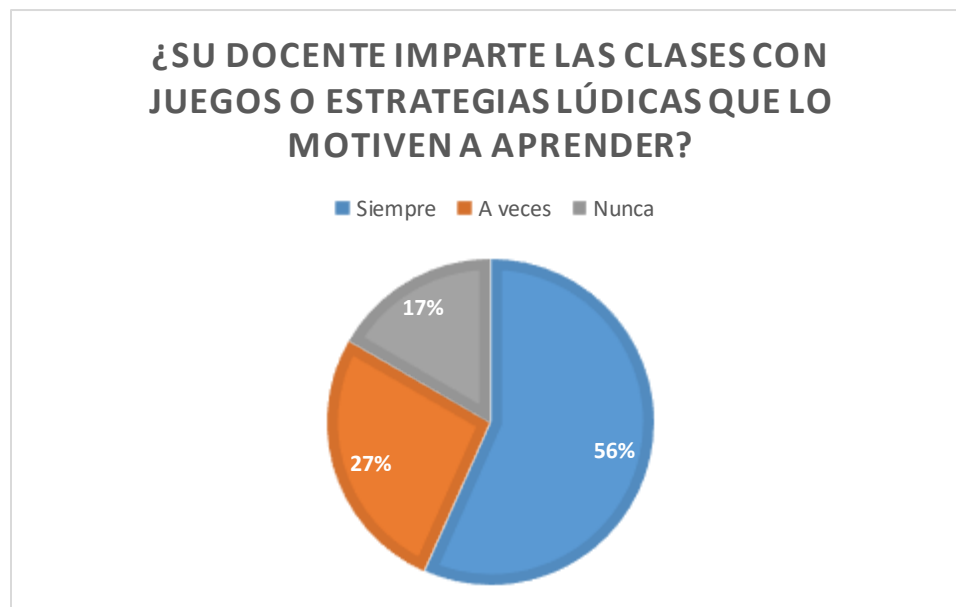


Gráfico de pregunta 5

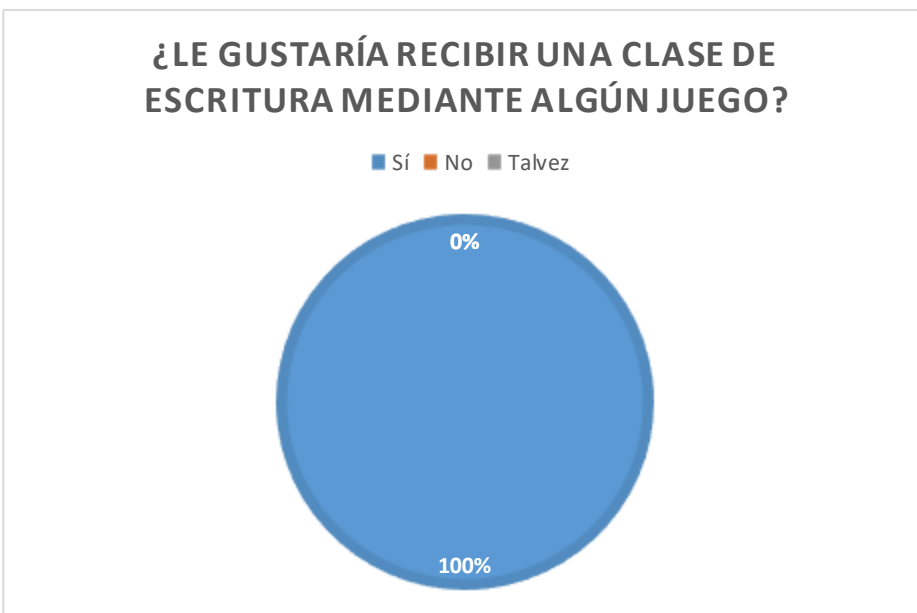


Gráfico de pregunta 6

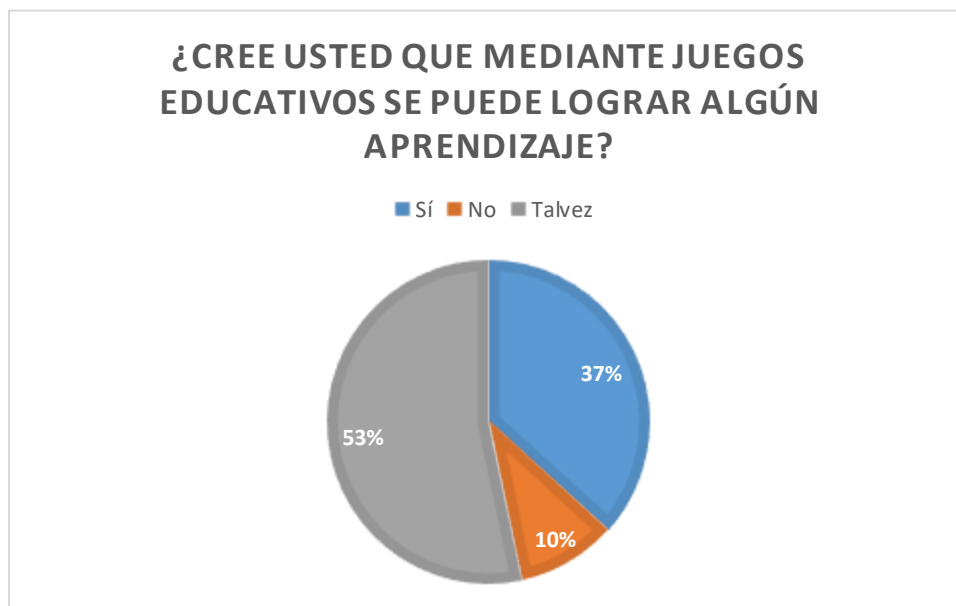


Gráfico de pregunta 7

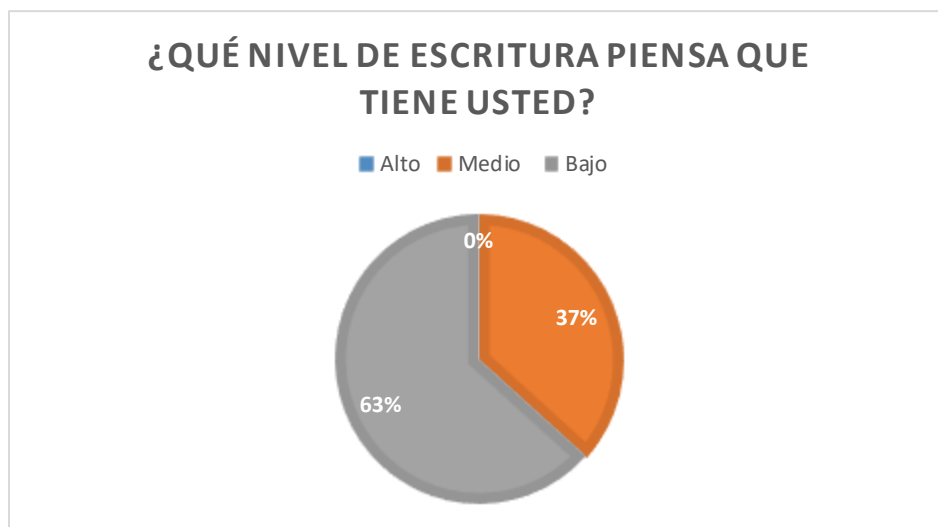


Gráfico de pregunta 8

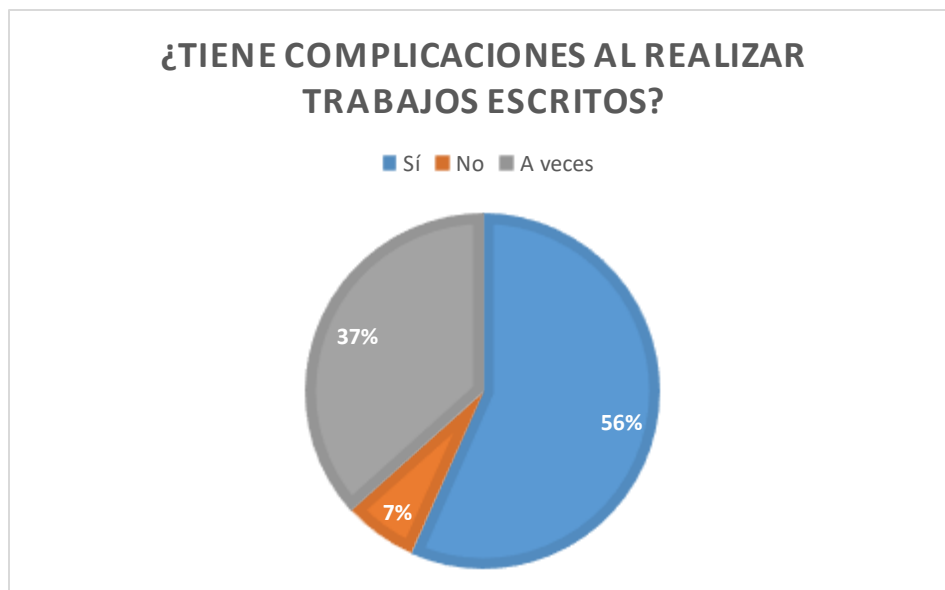


Gráfico de pregunta 9

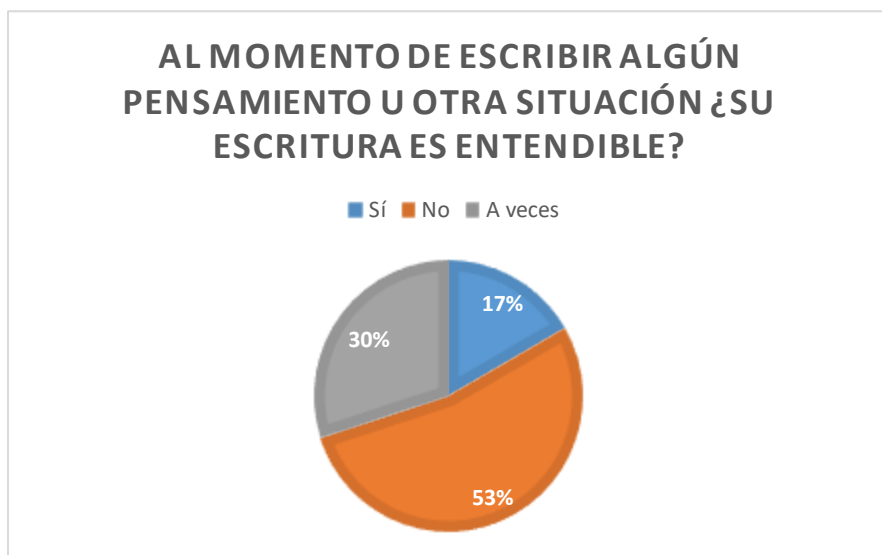
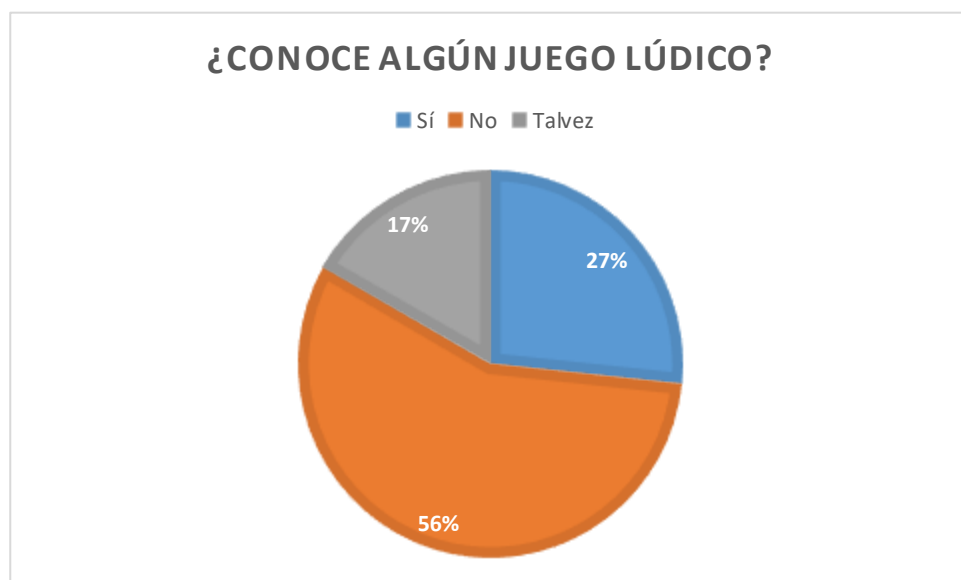


Gráfico de pregunta 10





Encuesta aplicada a estudiantes de 8vo año  
de la Unidad Educativa José Santos Bello



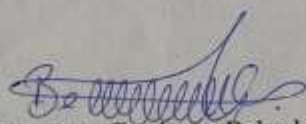
Encuesta aplicada a estudiantes de 8vo año  
de la Unidad Educativa José Santos Bello

Manta, 11 de septiembre de 2022

### CARTA DE CONSENTIMIENTO

Yo Betty Carmina Zambrano Delgado con cédula de identidad número 1708922073, mayor de edad, como docente tutor de la estudiante Gabriela Brigitte Mera Lucas con cédula de identidad 1314197094, quien cursa el 8vo año, solicito que se autorice, a la estudiante de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura para que realice el proceso investigativo para el desarrollo del trabajo de investigación curricular "*Estrategia lúdica Juego de palabras para fortalecer la escritura en los estudiantes*". En el cual aplicará los siguientes instrumentos para la recopilación de información: **Encuesta y entrevista**. Respetando el derecho de privacidad y todos aquellos se encuentran determinados en las normativas vigentes en materia de niñez y adolescencia.

Sin más nada que referir, firmo la presente solicitud a los 11 días del mes de septiembre.



Lic. Betty Zambrano Delgado. Mg.

DOCENTE TUTOR

*Revisado*  
*2022/09/14*

