



**Aplicación del Método Lúdico para el desarrollo de la escritura en el idioma inglés
de los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto Académico de Idiomas de la
Universidad Central del Ecuador durante el primer semestre del 2020**

Cedillo Caluña, Daniel Alejandro

Vicerrectorado de Investigación Innovación y Transferencia de Tecnología

Centro de Posgrados

Maestría en Docencia Universitaria

Trabajo de titulación, previo a la obtención del título de Magíster en Docencia
Universitaria

Mg. Tamayo Maggi, Mónica Raquel

7 de agosto del 2020



Document Information

Analyzed document Tesis_Daniel_Cedillo.docx (D77325336)
Submitted 7/30/2020 5:32:00 PM
Submitted by
Submitter email dacedillo@espe.edu.ec
Similarity 0%
Analysis address mrtamayo.espe@analysis.arkund.com

Sources included in the report

SA	TESIS FINAL Katherine Beatriz Camacho Lapo.docx Document TESIS FINAL Katherine Beatriz Camacho Lapo.docx (D41387199)	 1
SA	TESIS FINAL_ELSA SALAZAR.docx Document TESIS FINAL_ELSA SALAZAR.docx (D54442525)	 1
SA	Amparo_Caicedo_Rey_Trabajo_de_Grado_II.docx Document Amparo_Caicedo_Rey_Trabajo_de_Grado_II.docx (D69354317)	 1

Firma:



Mg. Tamayo Maggi, Mónica Raquel

DIRECTORA



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE
TECNOLOGÍA

CENTRO DE POSGRADOS

CERTIFICACIÓN

Certifico que el trabajo de titulación, “Aplicación del Método Lúdico para el desarrollo de la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto académico de idiomas de la Universidad Central del Ecuador durante el primer semestre del 2020” fue realizado por la Sr. **Cedillo Caluña, Daniel Alejandro**, el mismo que ha sido revisado en su totalidad, analizado por la herramienta de verificación de similitud de contenido; por lo tanto cumple con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE, razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que lo sustente públicamente.

Sangolquí, 7 de agosto de 2020.

Firma:

Mg. Tamayo Maggi, Mónica Raquel

C.C.: 0602455792



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE
TECNOLOGÍA

CENTRO DE POSGRADOS
RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Yo, **Cedillo Caluña, Daniel Alejandro** con cédula de ciudadanía N° 1717129215 declaro que el trabajo de titulación “Aplicación del Método Lúdico para el desarrollo de la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto académico de idiomas de la Universidad Central del Ecuador durante el primer semestre del 2020” es de mi autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Sangolquí, 7 de agosto de 2020.

Firma

Cedillo Caluña, Daniel Alejandro

C.C.: 1717129215



VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN Y TRANSFERENCIA DE
TECNOLOGÍA

CENTRO DE POSGRADOS
AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Yo, **Cedillo Caluña, Daniel Alejandro** autorizo a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE publicar el trabajo de titulación: **“Aplicación del Método Lúdico para el desarrollo de la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto académico de idiomas de la Universidad Central del Ecuador durante el primer semestre del 2020”** cuyo contenido, ideas y criterio son de mi autoría y responsabilidad.

Sangolquí, 7 de agosto de 2020.

Firma

.....
Cedillo Caluña, Daniel Alejandro

C.C.: 1717129215

Dedicatoria

A mi familia, quienes formaron parte del logro de este objetivo académico y estuvieron apoyándome en todo sentido por el ejemplo que tuve y por el esfuerzo y amor que siempre han demostrado.

A Rudie quien fue una persona incondicional en este proceso, por el apoyo, paciencia y el cariño brindado.

Agradecimiento

En primer lugar, me gustaría agradecer a las divinidades por permitirme aun seguir con vida lleno de grandes bendiciones y por esa gran familia.

A mis padres por el apoyo moral y económico, quienes me llenan de amor y me han sabido guiar en este duro pero maravilloso proceso que es la vida y que a pesar de los años han sabido enseñarme el camino no solo con palabras si no con el ejemplo, con cariño y con paciencia corrigiéndome día a día. Por ellos he alcanzado este y todos mis triunfos académicos, ya que fueron y son mi motor que me impulsa avanzar y cumplir mis objetivos para mejorar como ser humano y como profesional en todos los aspectos de la vida.

Índice de contenido

Dedicatoria	6
Agradecimiento	7
Índice de contenido.....	8
Índice de tablas.....	11
Índice de figuras.....	12
Resumen.....	13
Abstract.....	14
Introducción.....	15
Capítulo I.....	17
El problema de investigación.....	17
Justificación e importancia.....	17
Planteamiento del problema	18
Formulación del problema	20
Preguntas de investigación.....	20
Objetivos.....	21
Objetivo General.....	21
Objetivos Específicos	21
Capítulo II.....	22
Marco teórico	22
Conceptualización	22
Método lúdico	22
La lúdica como estrategia didáctica en la educación superior.....	23
El juego.....	23
Teorías del juego.....	24
Teoría del juego como ejercicio complementario	25
Teoría de reestructuración cognoscitiva	25
Teoría de pre-ejercicio.....	25
Propiedades fundamentales del juego	25
Funciones del juego	27
Función educativa	27
Función física.....	27
Función emocional	28
Función social.....	28

Beneficios del juego	29
Razones de orden pedagógico	30
Razones de orden psicológico	32
Razones de orden lingüístico	33
Tipología del juego	34
Juegos lingüísticos en la enseñanza-aprendizaje de un idioma	34
Juegos didácticos en la enseñanza-aprendizaje de un idioma	35
Criterios para selección de juegos.....	38
El juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera	41
Roles del docente en las actividades lúdicas.....	44
Roles del estudiante durante la interacción lúdica	47
Producción escrita “Writing”	48
Importancia del desarrollo de la destreza escrita en el idioma inglés	50
Escritura como proceso	50
Proceso cognitivo	51
Procedimiento para la producción de textos escritos.....	52
Elementos de la escritura	53
Organización.....	53
Coherencia	54
Gramática	54
Vocabulario.....	55
Convenciones.....	55
Puntuación.....	56
Uso apropiado de letras mayúsculas	56
Ortografía.....	57
Operacionalización de variables	58
Capítulo III	59
Metodología	59
Tipo de investigación	59
Diseño de investigación	59
Métodos de investigación	60
Técnicas de recolección de datos	60
Encuesta	61
Test	61
Instrumentos de recolección de datos.....	62

Cuestionario.....	62
Rúbrica.....	62
Población.....	62
Muestreo.....	63
Recolección de datos.....	63
Capítulo IV	66
Análisis e interpretación de resultados.....	66
Pre- test.....	66
Post –test.....	71
Encuesta de aceptación.....	78
Comprobación de Hipótesis.....	83
Selección de nivel de significancia.....	84
Identificación del estado de prueba	84
Formulación de regla de decisión	86
Capítulo V	87
Conclusiones y recomendaciones.....	87
Conclusiones.....	87
Recomendaciones	88
Bibliografía	89
Anexos	102

Índice de tablas

Tabla 1 Operacionalización de variables (método lúdico y desarrollo de la escritura)	58
--	----

Índice de figuras

Figura 1 Grupo experimental, pre test, elemento de organización y coherencia	66
Figura 2 Grupo de control, pre test, elemento de Organización y coherencia.....	66
Figura 3 Grupo experimental, pre test, elemento de gramática.....	67
Figura 4 Grupo de control, pre test, elemento de gramática	68
Figura 5 Grupo experimental, pre test, elemento de vocabulario	69
Figura 6 Grupo de control, pre test, elemento de vocabulario	69
Figura 7 Grupo experimental, pre test, elemento convenciones	70
Figura 8 Grupo de control, pre test, elemento de convenciones	70
Figura 9 Grupo experimental, post test, elemento de organización y coherencia	71
Figura 10 Grupo de control, post test, elemento de organización y coherencia	72
Figura 11 Grupo experimental, post test, elemento de gramática.....	73
Figura 12 Grupo experimental, post test, elemento de gramática.....	73
Figura 13 Grupo experimental, post test, elemento de vocabulario	75
Figura 14 Grupo de control, post test, elemento de vocabulario	75
Figura 15 Grupo experimental, post test, elemento de convenciones	76
Figura 16 Grupo de control, post test, elemento de convenciones	77
Figura 17 Encuesta de aceptación–Ítem # 1	78
Figura 18 Encuesta de aceptación –Ítem # 2.....	79
Figura 19 Encuesta de aceptación - Ítem # 3.....	80
Figura 20 Encuesta de aceptación –Ítem # 4.....	81
Figura 21 Encuesta de aceptación- Ítem # 5.....	82
Figura 22 Encuesta de aceptación – Ítem # 6.....	83

Resumen

La presente investigación fue de tipo descriptivo y tuvo como objetivo establecer el nivel de eficacia del Método Lúdico para el desarrollo de la destreza de la escritura del idioma inglés de los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto Académico de Idiomas de la Universidad Central del Ecuador. La metodología se enfocó hacia la investigación cuantitativa cuyo nivel se basó en el diseño cuasi experimental estableciendo el grupo experimental y de control, con un total 60 estudiantes. Cada grupo estuvo conformado por 30 estudiantes. El grupo experimental fue expuesto a la estrategia del método lúdico mientras que el de control se expuso a las estrategias convencionales. Los resultados del estudio revelaron que los estudiantes del grupo experimental superaron a los del grupo de control al mejorar el desarrollo de los elementos de la escritura tales como Organización y Coherencia, Gramática, Vocabulario y Convenciones. Por tanto, se comprobó la hipótesis alternativa que indica que la aplicación del método lúdico es eficaz como estrategia metodológica para el desarrollo de la escritura del idioma inglés. El proceso finalizó con una encuesta que fue aplicada a los estudiantes del grupo experimental, la cual reflejó el grado de aceptación de la estrategia del método lúdico para desarrollar la escritura. Se pretende que los resultados obtenidos mediante esta investigación promuevan la diversificación de las estrategias metodológicas utilizadas en el proceso de enseñanza de la escritura.

PALABRAS CLAVE:

- **IDIOMA INGLÉS**
- **ESTRATEGIA METODOLÓGICA**
- **ESTRATEGIAS CONVENCIONALES**
- **ESCRITURA**
- **MÉTODO LÚDICO**

Abstract

The present descriptive research aimed to establish the level of effectiveness of the ludic method for developing the writing skills of the English language of students at level A1.1 of the Academic Institute of Languages of Universidad Central del Ecuador. The methodology focused on quantitative-qualitative research, whose level was based on quasi-experimental design, establishing both the experimental and control group with a total of 60 students. Each group consisted of 30 students. The experimental group was exposed to the Ludic Method strategy while the control group was exposed to conventional strategies. The results of the study revealed that the students of the experimental group outperformed those of the control group by improving the development of writing elements such as Organization and Coherence, Grammar, Vocabulary, and Mechanics. Therefore, the alternative hypothesis that states that the application of the Ludic Method is effective as a methodological strategy for the development of writing in the English language was verified. The process ended with a survey that was applied to the students of the experimental group, which reflected the degree of acceptance of the Ludic Method strategy to develop the writing skill. The results obtained through this research are intended to promote the diversification of the methodological strategies used in the writing teaching process.

KEY WORDS:

- **ENGLISH LANGUAGE**
- **METHODOLOGICAL STRATEGY**
- **CONVENTIONAL STRATEGIES**
- **WRITING**
- **LUDIC METHOD**

Introducción

La presente investigación titulada: “APLICACIÓN DEL MÉTODO LÚDICO PARA EL DESARROLLO DE LA ESCRITURA EN EL IDIOMA INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL A1.1 DEL INSTITUTO ACADÉMICO DE IDIOMAS DE LA UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR DURANTE EL PRIMER SEMESTRE DEL 2020” permite establecer el nivel de eficacia del Método Lúdico en el desarrollo de la escritura en el idioma inglés. Este trabajo se encuentra organizado en cinco capítulos cuyo contenido se describe a continuación.

Capítulo I El problema. Comprende el planteamiento del problema de investigación, las preguntas directrices, los objetivos tanto el general como los específicos, la justificación, y la razón por la cual se realiza esta investigación. Además, se menciona algunos aspectos como: el interés, la importancia, los beneficiarios y los aportes desde el punto de vista teórico y práctico.

Capítulo II Marco teórico. Detalla los antecedentes de la investigación, contenido teórico con su respectivo sustento y tomando en cuenta trabajos previos que han tratado la temática de la aplicación del Método Lúdico para el desarrollo de la escritura en el idioma inglés.

Capítulo III Metodología, presenta el diseño que tiene el proyecto de investigación. Este capítulo muestra la población de estudio con la que se trabajó; asimismo, consta la operacionalización de variables y los instrumentos de investigación que fueron aplicados para la recolección de datos.

Capítulo IV Análisis e interpretación de resultados, este capítulo comprende el análisis y la discusión de los datos obtenidos mediante los instrumentos de investigación y a su vez se muestra los resultados representados en cuadros estadísticos, tablas y gráficos lo cual ayuda a la comprobación de la hipótesis.

Capítulo V Conclusiones y recomendaciones, redacta la formulación de las conclusiones las cuales son realizadas en base a los objetivos del trabajo de investigación y las recomendaciones considerando la experiencia en el proceso investigativo.

Finalmente, se adjunta la bibliografía y los anexos que respaldan la investigación realizada.

Capítulo I

El problema de investigación

Justificación e importancia

En el Ecuador el Inglés, es un idioma que ha resultado difícil aprenderlo debido a muchos factores, entre ellos la aplicación de metodologías que no han permitido que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea exitoso. Esto ha generado bajo desempeño de los estudiantes y desmotivación para aprender este idioma extranjero, por lo que se debe aplicar diferentes metodologías con el fin de que los docentes cumplan con el objetivo de enseñanza de esta lengua.

Una de las metodologías que los docentes podrían aplicar es el Método Lúdico. El uso de los juegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje son herramientas didácticas que se ajustan de forma favorable al desarrollo de destrezas como la escritura.

Cabe indicar, que los beneficiarios directos de este trabajo de investigación son los estudiantes y los docentes. Para los estudiantes, éste método contribuye a que sean protagonistas de su propio aprendizaje. Durante sus años de estudio y su futura práctica profesional tendrán que escribir composiciones, ensayos, informes, correos electrónicos, etc., de tal manera que el saber escribir correctamente les dará una ventaja competitiva.

Los docentes serán beneficiarios de este proyecto porque pueden aprovechar este recurso educativo para romper con prácticas memorísticas y generar experiencias activas, participativas y motivantes para desarrollar las habilidades de la escritura en inglés de manera significativa.

Además, el estudio es factible puesto que se cuenta con los recursos bibliográficos y económicos para su ejecución y con la respectiva autorización de autoridades y docentes del Instituto de Idiomas de la Universidad Central que apoyan la ejecución del proyecto proporcionando las instalaciones y las facilidades necesarias para llevar a cabo con éxito la realización de este estudio.

Planteamiento del problema

El idioma Inglés está considerando como una lengua franca a nivel internacional y ocupa el puesto número uno por su expansión en el mundo (Lustig, 2018), debido a que es utilizado tanto en el mercado laboral como en el ámbito empresarial, por lo que se ha convertido en una necesidad como un segundo lenguaje en la formación permanente del estudiante (Ruíz, 2010), por lo cual se cuenta con varios centros de educación especializados en este idioma.

En Ecuador, la Universidad Central del Ecuador (UCE) cuenta con el Instituto Académico de Idiomas, en donde se oferta la suficiencia del idioma Inglés previo a la aprobación de diferentes niveles, con el propósito de formar profesionales con conocimientos sólidos del idioma Inglés y competencias lingüísticas que les permita integrarse según las necesidades sociales y de acuerdo al sector en el que se van a desempeñar de forma profesional (UCE, 2019).

Sin embargo, según el criterio de algunos docentes y estudiantes, el mayor porcentaje de dicentes no alcanzan un buen nivel para expresarse de forma escrita en este idioma, puesto que se puede evidenciar dificultades en la estructura gramatical, coherencia para formular oraciones y vocabulario, lo cual dificulta la transmisión correcta del mensaje hacia el destinatario y genera problemas de desempeño en el estudiante.

Una de las principales causas que ocasiona este problema, es la inadecuada aplicación de estrategias metodológicas o el uso de metodologías tradicionales por parte del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el aula. Esto repercute directamente en el desarrollo de las habilidades del idioma inglés. Se ha observado que los estudiantes no cuentan con el nivel que se requiere, por ejemplo, al momento de establecer un dialogo presentan dificultades tanto de forma oral como escrita. Por lo tanto, la metodología empleada en la enseñanza es de vital importancia, ya que contribuye a que el estudiante pueda comprender lo que escucha, comprender lo que lee, hablar y escribir según los estándares requeridos en cada nivel.

Así también, se pudo observar la falta de dedicación para el desarrollo de la destreza de la escritura del idioma Inglés por parte de los docentes y estudiantes. Se ha constatado que en algunos casos el mayor interés e importancia se da a las otras destrezas como son: Listening, Reading y Speaking. Sin embargo, para lograr la competencia comunicativa es fundamental el desarrollo de las cuatro habilidades de manera integrada.

Según la UNESCO (1998) “la educación superior debe reforzar las funciones de servicio a la sociedad, mediante un planteamiento interdisciplinario y transdisciplinario para analizar los problemas y cuestiones planteados”. Esto nos lleva a pensar que la educación debe transformarse para formar individuos capaces de enfrentar las exigencias de un mundo que cambia constante y rápidamente. Por lo cual, el Instituto Académico de Idiomas de la Universidad Central del Ecuador, como un ente relacionado de forma directa en la formación profesional del estudiante, debe identificar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés mediante el docente, ya que es quien actúa de forma directa con el estudiante para que esté acorde a las exigencias y demandas de la sociedad.

Este estudio se realizó con la colaboración de los estudiantes del Nivel A1.1 (Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER)) del Instituto Académico de Idiomas de la Universidad Central del Ecuador durante el primer semestre del año 2020. El trabajo consistió en utilizar dos estrategias del Método Lúdico: juego de palabras e historietas. Estas estrategias activaron el interés y la motivación de los estudiantes lo cual facilitó el aprendizaje significativo y eficaz de los elementos necesarios para desarrollar la habilidad de escribir en inglés.

Formulación del problema

¿Es eficaz la aplicación del Método Lúdico para el desarrollo de la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto Académico de Idiomas de la Universidad Central del Ecuador durante el primer semestre del 2020”?

Preguntas de investigación

- ¿En qué grado, los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto Académico de Idiomas de la Universidad Central del Ecuador dominan la destreza de la escritura en idioma inglés?
- ¿Cuál es el aporte del Método Lúdico en el desarrollo de escritura del idioma inglés de los estudiantes?
- ¿Cuál es el nivel de dominio de la escritura que los estudiantes lograron luego de la aplicación del Método Lúdico?
- ¿Cuál es el nivel de aceptación del Método Lúdico como estrategia metodológica para el desarrollo de la destreza de la escritura en inglés por parte de los estudiantes?

Objetivos

Objetivo General

- Establecer el nivel de eficacia del Método Lúdico para el desarrollo de la destreza de escritura del idioma inglés de los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto Académico de Idiomas de la Universidad Central del Ecuador durante el primer semestre del 2020.

Objetivos Específicos

- Determinar el nivel de escritura en inglés en los estudiantes de los grupos en estudio.
- Aplicar el Método Lúdico como estrategia para el desarrollo de la escritura en inglés.
- Establecer el nivel de dominio de la destreza de la escritura luego de la aplicación del Método Lúdico.
- Conocer el grado de aceptación del Método Lúdico como estrategia propuesta para desarrollar la escritura del idioma inglés por parte de los estudiantes.

Capítulo II

Marco teórico

Conceptualización

Método lúdico

Louise (2015) manifiesta que el Método Lúdico es una metodología eficaz en la enseñanza-aprendizaje de diversas áreas, puesto que crea un ambiente agradable dentro del aula, además de ello aumenta la motivación por aprender y está encaminado en desarrollar varias habilidades tanto sociales como académicas. El Método Lúdico puede emplearse con estudiantes de todas las edades y niveles, de igual forma este tipo de método resulta bastante útil para el aprendizaje de idiomas extranjeros, ya que abarca una serie de actividades dinámicas mediante las cuales se puede practicar el idioma y por ende facilita el desarrollo de las habilidades del idioma.

Los autores, Zuluaga y Gómez (2016) concuerdan con Louise en que el Método Lúdico es una herramienta útil en el proceso de aprendizaje, añaden también que este ayuda a compartir contenidos, transmitir conocimientos y sobretodo promueve la participación de los estudiantes siendo ellos los protagonistas de su propio aprendizaje. Así mismo mencionan que esta metodología contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas.

De mismo modo, Sánchez (2010) señala que el método lúdico es un recurso de enseñanza fundamental en el aula para mantener un aprendizaje activo, a través de la lúdica se adquiere conocimientos combinando aspectos cognitivos, sociales y afectivos, en tal sentido se aborda contenidos en un ambiente de armonía y de forma dinámica.

La lúdica como estrategia didáctica en la educación superior

Wiersema (2018) menciona que la lúdica incorporada en la enseñanza provee innumerables ventajas entre estas está la inmersión de los estudiantes creando conciencia de su aprendizaje y a la vez proyecta sus emociones y gustos empleando lenguaje hablado o simbólico. La lúdica está considerada como una estrategia esencial en la educación puesto que se combina juego con aprendizaje desarrollados en un cómodo entorno.

Adicionalmente, Ytural (2020) manifiesta que la lúdica implementada en los procesos de enseñanza posibilita generar un aprendizaje significativo, puesto que involucra aspectos psíquicos, afectivos, sociales y culturales de los jóvenes y adultos, lo que significa que la lúdica como estrategia didáctica no solo permite conceptualizar, socializar el conocimiento sino también estimula el aprendizaje y contribuye al desarrollo de diversas competencias y habilidades de los estudiantes.

Los autores Ramírez, Díaz, Reyes y Cueva (2011) exponen que la lúdica en el ámbito educativo a nivel superior es un aspecto motivador para los estudiantes, porque mediante esta estrategia pedagógica las clases dejan de ser monótonas, y se convierten en dinamizadoras; generando así una experiencia distinta de aprendizaje en las aulas donde el estudiante siente libertad y se involucra en su formación académica.

De acuerdo a Zuluaga y Gómez (2016) la lúdica en la enseñanza universitaria es un mecanismo cuyo objetivo es favorecer la aprehensión del contenido académico y facilitar el desarrollo de las capacidades del estudiantado dentro del salón de clase. La lúdica es una herramienta viable que permite lograr un aprendizaje significativo y experimental, beneficiando así al estudiante a nivel psíquico como físico.

El juego

García, Venegas y Venegas (2010) definen al juego como una acción que implica aspectos mentales o físicos y que está presente a lo largo de la vida del ser

humano, a través de este la persona puede divertirse y a su vez también aprender. De igual forma, Redondo (2008) afirma que el juego es una actividad que se realiza de forma espontánea, la cual brinda una sensación de placer y estímulo.

En relación a lo expuesto por los autores mencionados anteriormente, Bernabeu y Goldstein (2010) acotan que el juego es componente sumamente importante puesto que activa y establece relaciones humanas, además de ello fomenta el aprendizaje físico y mental. De igual forma, los autores indican que el juego es un ensayo donde se evidencia emociones, valores, comportamientos y conocimientos, promoviendo así nuevos esquemas de aprendizaje.

Adicionalmente, Sarlé (2013) expone que el juego es un componente vital de comunicación y crecimiento, dado que brinda libertad y creatividad a las personas, además el autor manifiesta que jugar es tan relevante en la vida del ser humano como la identificación, alimentación o educación.

Para Aranda (2015), el juego es un componente importante en el desarrollo del hombre, el cual está relacionado con el aspecto social y cultural. Así también Vázquez (2010) afirma que el juego es una actividad que engloba lo social y cultural, por medio de este el ser humano aprende a relacionarse con otras personas y conoce diferentes culturas, lo que significa que propicia el proceso de enculturación.

Teorías del juego

Meneses y Monge (2001) exponen que las teorías del juego son un recurso que permite al docente diseñar las actividades acordes al propósito que busca alcanzar. El objetivo de estas teorías es dar a conocer el funcionamiento del juego y su aporte en el ser humano. Los autores mencionan dos teorías del juego: teoría del juego como ejercicio complementario y la teoría de restauración cognoscitiva.

Teoría del juego como ejercicio complementario

Los autores Meneses y Monge (2001) indican que el juego como ejercicio complementario ayuda a retener y al mismo tiempo permite innovar habilidades y conocimientos del estudiante, incluso, por medio del juego se puede diseñar nuevos hábitos y reforzar los existentes.

Asimismo, el autor Montero (2017) considera el juego como una herramienta útil, dado que permite la conservación y renovación de destrezas y conocimientos; y como un medio para aumentar las capacidades del estudiante, ya que mientras juega descubre y practica sus habilidades, lo que significa que el juego le guía y a su vez contribuye a su desarrollo.

Teoría de reestructuración cognoscitiva

La segunda teoría del juego es la teoría de reestructuración cognoscitiva. Los autores Meneses y Monge (2001) exponen, al respecto, que por medio del juego el estudiante asimila, adapta hechos de la realidad y esquematiza contenidos y experiencias ya conocidas.

Teoría de pre-ejercicio

La teoría de pre-ejercicio desarrollada por el psicólogo Karl Gross, se refiere al juego como una forma de entrenamiento de vida del ser humano. Para Gross, el juego constituye uno de los aspectos más relevantes en el desarrollo de las personas, porque por medio de éste se practica varias destrezas y conductas, de modo que permite a las personas ser activas y reforzar sus potencialidades. Los autores García et al (2010) concuerdan con Delval (1999), en que el juego es un medio por el cual el estudiante ensaya habilidades y mejora su desarrollo a nivel intelectual como psicológico.

Propiedades fundamentales del juego

Caillois (1958) citado en Aranda (2015) expone que el juego comprende ciertos aspectos:

- El juego es una actividad libre y voluntaria.
- Proporciona diversión y entretenimiento.
- Presenta un cierto grado de incertidumbre, a fin de mantener el interés del estudiante por conocer cuál es el desenlace de la actividad.
- Es desinteresado, es decir, que se realiza con espontaneidad cuyo objetivo es participar sin esperar un premio.
- Es reglamentado, tiene una serie de reglas, que deben ser acatadas para dirigir correctamente la partida (actividad).
- Se lleva a cabo en un tiempo y espacio determinado.

Autores como Muñiz y Peláez (2010) citado en Montero (2017) ratifican con Aranda (2015), en que el juego se caracteriza como una actividad libre y sin ningún interés de por medio, es totalmente desinteresada, donde los estudiantes participan voluntariamente porque desean jugar y al mismo tiempo aprender.

Adicionalmente, Calderón (2013) coincide con Caillois (1958), en lo que respecta a la libertad y espontaneidad que posee el juego. Además el autor acota otras propiedades tales como:

- El juego permite la participación libre de cada uno de los estudiantes.
- Aumenta la motivación dentro de la clase.
- Ayuda a ejercitar varias destrezas y habilidades y a desarrollar la imaginación.
- Permite poner en práctica conocimientos ya adquiridos.
- Mediante el juego se experimentan nuevas formas de aprendizaje.

Al respecto, Andrade y Ante (2010) concuerdan con Calderón (2013) en que el juego es un medio de aplicación de conocimientos adquiridos anteriormente que

contribuyen al desarrollo de habilidades. Además, dichos autores indican que el juego tiene las siguientes propiedades:

- Comprende un conjunto de actividades pedagógicas y dinámicas.
- Crea interés por las asignaturas.
- Promueve el compañerismo entre el estudiantado.
- Favorece la dinámica social de los estudiantes.

Funciones del juego

Arango (2000) citado por Arévalo (2012) menciona varias funciones del juego tales como: la función educativa, física, emocional y social.

Función educativa

Desde una perspectiva educativa el juego permite el desarrollo de habilidades intelectuales como por ejemplo la inteligencia, creatividad, imaginación, entre otras, que a futuro ayudan a solucionar problemas y en la toma de decisiones.

Efectivamente, el juego funciona como un instrumento educativo, el autor Garaigordobil (2008) expone que estimula el pensamiento motriz, simbólico-representativo y reflexivo, el juego es una herramienta de aprendizaje que produce un mayor desarrollo intelectual, en concreto, es un estimulador de la atención y memoria.

Igualmente, la autora Long (2019) menciona que dentro de las funciones del juego está la educativa, ya que en éste ámbito el juego contribuye en varios aspectos como por ejemplo facilita el desarrollo de la imaginación, incrementa la memoria y mejora el nivel de concentración, de manera que intensifica el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Función física

El juego contribuye al desarrollo de las habilidades motrices, es decir, ayuda la coordinación de los movimientos. Long (2019) indica adicionalmente que el juego ayuda

al desarrollo físico y corporal de la persona porque perfecciona la coordinación motora. De la misma manera, el juego desempeña una función física-motora, porque a medida que el individuo juega va “aumentando la fuerza, la velocidad y el desarrollo muscular, ayudando a la sincronización de movimientos, a la comprensión de la lateralidad, a la coordinación viso-motora, a la percepción de los sentidos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje, etc.” (Llull, 2019, p. 28).

Función emocional

Arango (2000) menciona que por medio del juego se expresa una serie de emociones y a la vez se adquiere independencia y confianza en sí mismos, de manera que el juego fortalece la personalidad del individuo. En efecto, el juego desempeña una función emocional dado que “es un instrumento de expresión y control emocional que promueve el desarrollo de la personalidad, el equilibrio efectivo y la salud mental (Garaigordobil, 2008, pág. 18).

Adicionalmente, Llull (2019) indica que la actividad lúdica interviene en el desarrollo de varios aspectos emocionales, ya que el juego estimula el control de la autoafirmación a través de la asimilación y aceptación de acontecimientos vividos y permite a las personas expresar verbalmente sus experiencias. Esto hace que disminuya la frustración inicial presentada al enfrentarse ante los demás. De la misma manera Arango (1991) ratifica que los juegos son eficaces para promover sentimientos de confianza, seguridad, independencia y responsabilidad como también para desarrollar la afectividad y el autoconcepto.

Función social

Arango (2000) plantea que el juego desempeña una función social, porque mediante este las personas se relacionan, interactúan, comparten y viven nuevas experiencias. Al respecto, el juego mantiene una amplia conexión con lo social dado

que promueve la cooperación y fomenta la participación, además a través del juego las personas acatan reglas de convivencia mientras realiza actividades colectivas (Llull, 2019).

Igualmente, Bernabeu y Goldstein (2010) afirman que el juego desempeña funciones de carácter social, puesto que es un activador de las relaciones humanas, durante el juego las personas socializan con total libertad sin ningún tipo de atadura o prejuicio, y al mismo tiempo se preparan ante situaciones que pueden surgir en un momento dado de su vida.

Beneficios del juego

Acorde a Llull (2019) entre los aspectos que el juego proporciona se destacan las siguientes:

- Brinda diversión y produce interés hacia el aprendizaje.
- El juego contribuye al desarrollo de la personalidad.
- Es un medio de exploración del mundo y del entorno.
- Mediante el juego el aprendizaje es más eficaz.
- Favorece el desarrollo de las capacidades intelectuales y psicomotrices.
- Permite la interacción y la socialización.
- Refuerza destrezas, habilidades y conocimientos.

Así también, Chacón (2008) coincide con Llull (2019) en las aportaciones del juego y destaca que este:

- Es motivador y agradable.
- Capta la atención del estudiantado hacia las materias.
- Es activador de los mecanismos de aprendizaje.
- Estimula al estudiantado a ser protagonista de su propio conocimiento.
- Despierta la curiosidad y el interés del estudiante.

Para Reyes & Lidawan (2019) el juego favorece múltiples aspectos, entre los cuales se destaca:

- Facilita desarrollar la ortografía, vocabulario, gramática y otras habilidades lingüísticas.
- Favorece el rendimiento lingüístico de los estudiantes.
- Contribuye a una mejor comprensión del lenguaje (vocabulario)
- Fomenta el aprendizaje cognitivo y psicomotor
- Promueve la retención de palabras y significados.
- Facilita la aplicación de puntos gramaticales y vocabulario en un contexto real.
- Permite lograr objetivos cooperativos.
- Brinda un ambiente propicio para adquirir conocimiento de la cultura.
- Fomenta la comunicación y colaboración entre los estudiantes.

Adicionalmente, Rael (2009) enuncia los siguientes beneficios:

- Es un medio de refuerzo ya sea de habilidades como de conocimientos.
- Fomenta la expresión de sentimientos, emociones, pensamientos, deseos, etc.
- Promueve un aprendizaje significativo.
- Contribuye a la interacción personal y social.
- Produce modelos adecuados de comportamiento.
- Fortalece la personalidad del estudiantado.

Además, existen razones de orden pedagógico, psicológico y lingüístico, que proporciona el juego:

Razones de orden pedagógico

El autor Yturrar (2020) expresa que el juego es una herramienta extraordinaria en el aprendizaje, es un disfraz que abarca libertad, entretenimiento, transparencia, no se limita nada por el contrario se enseña en su totalidad e igual forma, Gómez (2016) afirma que el juego en el ámbito educativo es una herramienta que brinda dinámica en

el desarrollo de las actividades académicas y a su vez promueve relaciones interpersonales generando así un ambiente de cooperación, amistad y aprendizaje entre los participantes.

Meneses y Monge (2001) acotan que el juego es la base para una educación integral, las autoras lo caracterizan como una estrategia pedagógica esencial que debe ser incorporado en las aulas, debido a que otorga una experiencia académica a otro nivel. Así también los autores Tamayo y Restrepo (2017) formulan varios aspectos pedagógicos que garantiza el juego al ser empleado en la educación, tales como:

- El juego posibilita el desarrollo de una pedagogía centrada en el alumno.
- El juego facilita e incentiva las actividades de construcción de conocimientos.
- El juego respeta la diversidad en el aprendizaje, cada alumno avanza a su propio ritmo.
- El juego asegura el aprendizaje de la autonomía.
- El juego posibilita la práctica natural del trabajo en grupo y el establecimiento de lazos lógicos entre el aula y la vida real.
- El juego transforma en placenteras las actividades repetitivas.

El juego, de acuerdo a los autores Almeida (2002); Melo y Hernández (2014):

- Es catalizador de los procesos de pensamiento como la observación, análisis, ordenamiento, etc.
- Ayuda al estudiante a adquirir nuevos conocimientos y reforzar habilidades.
- Fortalece valores importantes para la convivencia escolar.
- Permite al estudiante descubrir, explorar y experimentar.
- Es una herramienta pedagógica que contribuye enormemente en el desarrollo psicológico e intelectual del niño, joven y adulto.
- Constituye un medio eficaz para conocer y aprender unas nuevas culturas, idiomas o habilidades.

- Fomenta la cohesión entre los integrantes del grupo.
- Disminuye la ansiedad, ya que brinda un ambiente relajado y agradable.
- Crea una competencia positiva entre los estudiantes.
- Aumenta los sentimientos positivos y mejora la autoestima.

Razones de orden psicológico

Acorde a Roll (s.f), el juego es la principal actividad del ser humano, debido a que mediante este se expresa sentimientos, pensamientos, emociones, además de ello contribuye al desarrollo y adquisición de habilidades y competencias tanto sociales, como intelectuales y morales. De manera más detallada, el juego fomenta el equilibrio emocional y efectivo, fortalece la salud mental, porque es un medio que brinda satisfacción y ayuda a controlar la ansiedad que la persona presenta por alguna situación, en sí ayuda a la adaptación socio-emocional.

Adicionalmente, la autora Ponce (2009) señala que desde el punto de vista psicológico el juego:

- Integra las experiencias en el repertorio conductual.
- Impide aquellas conductas que son socialmente recriminadas.
- Promueve el conocimiento de habilidades sociales, que mejoran el desarrollo del ser humano, ya sea con los demás o con el entorno.
- Produce un incremento de motivación de llevar a cabo una acción.

En concordancia con Roll (s.f.) y Ponce (2009) los autores Bautista y López (2002) ponen de manifiesto que:

- El juego permite el desarrollo de comportamientos genuinos.
- Genera sentimientos, pensamientos y emociones positivas como empatía, entusiasmo, alegría, confianza, entre otros.

- El juego es una forma de autoexpresión, el estudiante aparte de descubrir el mundo exterior también se examina así mismo internamente.
- El juego produce una actitud positiva en el estudiante frente a la actividad que se está realizando.
- El juego promueve una convivencia amena, puesto que también fortalece las habilidades sociales.
- El juego está vinculado al desarrollo del ser humano, a nivel intelectual, social y psíquico.

Razones de orden lingüístico

El juego es un recurso idóneo para practicar las habilidades lingüísticas porque “activa mecanismos de aprendizaje de la lengua al tiempo que genera condiciones para el desarrollo eficaz de la competencia comunicativa, pues el estudiante se involucra en actividades que demandan el uso del idioma en escenarios de comunicación auténtica” (Moreno, 2014, p. 6).

Lorente y Pizarro (2012) coinciden con lo expuesto por Moreno (2014). Los autores afirman que el juego está vinculado al desarrollo lingüístico del ser humano, por medio del juego el estudiante desarrolla el idioma, lo que significa que practica los diferentes niveles lingüísticos, de igual manera, desarrolla y mejora la competencia comunicativa tanto oral como escrita. Desde esta perspectiva el juego es considerado como un importante mecanismo para desarrollar diversas habilidades comunicativas, puesto que promueve la comunicación.

Acorde con lo expuesto por los autores antes mencionados, Antunes (2006) expone que el juego es una actividad que implica la percepción y comprensión, elementos que favorecen el desarrollo de la lengua, además brinda un contexto idóneo ya que engloba aspectos afectivos y cognitivos. Adicionalmente, autores como Lamas y

Moreau (2005) afirman que el juego facilita la adquisición y desarrollo de una lengua (idioma), porque funciona como un modelo de análisis ayudándole al estudiante a atribuir significados y establecer una relación entre signo y objeto.

Tipología del juego

Existe una amplia clasificación de juegos, en primera instancia se detalla los juegos de forma general, luego se describe el tipo de juegos que contribuyen en el desarrollo de la producción escrita.

El autor Quiroz (2012), establece una calificación basada en criterios:

- Los juegos según el espacio que se llevan a cabo: interior y exterior.
- Los juegos según el rol que desempeña la persona: libre, dirigido y presenciado
- Los juegos según el número de participantes: individual, paralelo, de pareja o de grupo.
- Los juegos en relación a la actividad que promueve en la persona: verbales, simbólico, memoria.

Juegos lingüísticos en la enseñanza-aprendizaje de un idioma

Díaz (2012) expone que los juegos lingüísticos son instrumentos que permiten que la enseñanza-aprendizaje del idioma sea motivante, interesante y sobre todo activo. Este tipo de juegos permiten asimilar los conocimientos de forma consciente y desarrollar las diferentes habilidades lingüísticas y la competencia comunicativa, puesto que permite practicar el idioma de forma natural y entretenida, en sí, ayuda a los estudiantes a desarrollar la comunicación oral y escrita. Algunos juegos lingüísticos que el docente puede emplear son: Lucky Dip, Twenty questions, Cómic o Historietas, Picture Dictation or Picasso Drawing, Simon says, entre otros.

Por su parte, Gonzales y Bermello (2017) postulan que los juegos lingüísticos “son instrumentos de aprendizaje de las lenguas, pues contribuyen a mantener la

práctica del idioma de forma creativa y divertida” (p. 4). Por ello fortalecen el aprendizaje de un idioma brindando seguridad al estudiante al usarlo. Los juegos lingüísticos pueden ser de reconstrucción o deducción, de pareja o grupo, de reconocimiento, de reproducción y de producción, dentro de esas categorías se encuentran: Fill in wisely, Twenty questions, Wordplay, Cardsonthetable y Captain Black Eye.

Juegos didácticos en la enseñanza-aprendizaje de un idioma

Los juegos didácticos son recursos de extraordinaria relevancia en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de idiomas, porque a través de estos se realiza actividades que fortalecen enormemente la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma (Ronda, Herrera, & García, 2012). Por otra parte, Vizco y Reilly (2007) mencionan que los juegos didácticos dinamizan el aprendizaje de un idioma, dado que son portadores de nuevas experiencias de una lengua extranjera, el estudiante recuerda con mayor rapidez los contenidos o aspectos ya tratados, por ello contribuyen al desarrollo de las habilidades del idioma.

Rodríguez, Moreno, Vázquez, Rodríguez, y Ricardo (2015) concuerdan con lo expuesto por Ronda et al. (2012); Vizco y Reilly (2007), además los autores definen a los juegos didácticos como instrumentos pedagógicos que aumentan el nivel de aprendizaje de la lengua (competencias lingüísticas) y fortalecen el trabajo cooperativo. Además de ello, hay una implicación intelectual, emocional y social por parte del estudiante durante este proceso.

Hay una gran variedad de juegos que pueden ser aplicados por el docente en la enseñanza-aprendizaje de idiomas, entre ellos están: scrabble, pictionary, wordplay, trivial pursuit, la oca, cómics, juego de cartas, etc. Aquellos juegos poseen propiedades lúdicas mediante las cuales el estudiante se familiariza con el idioma y su aprendizaje se torna significativo (Chang, 2017).

Juego de palabra

Los autores Gonzales y Bermello (2017) y Chang (2017) mencionan el wordplay (juego de palabras) como un juego eficiente en la enseñanza-aprendizaje de un idioma.

Por su parte Cruz (2000) define al juego de palabras como un método divertido en la enseñanza de lenguas porque permite desarrollar diversos aspectos lingüísticos (polisemia, homonimia, sinonimia, antonimia) de un idioma. El juego de palabras en sí, constituye un instrumento práctico para enseñar o reforzar vocabulario. Esta también es la línea de pensamiento de Mayoral y Biondi (s.f) quien añade que el juego de palabras es una actividad que permite al estudiante mejorar el proceso de composición, ya que activa conocimientos ya adquiridos y permite abordar conceptos (vocabulario).

Los resultados de la investigación titulada “Los juegos de palabras como estrategia didáctica para desarrollar la producción textual en los niños del grado 4, de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar del Municipio de Aldana” realizado por Muñoz (2015) , muestran que los estudiantes por medio del juego de palabras lograron desarrollar la producción textual cumpliendo con las propiedades que esta habilidad productiva requiere, este estrategia les ayudó a interiorizar sus ideas y pensamientos, asimismo fortaleció las competencias lingüísticas y comunicativas.

Igualmente, Limantoro (2018) en su investigación “Developing Word-Card Games to Improve English Writing” evidenció que los juegos de palabras fueron eficaces, desafiantes y divertidos para el desarrollo de la escritura de los estudiantes, fomentan alegría, emoción y risa; aspectos que fortalecen su habilidad para escribir. De igual forma, el autor manifestó que el estudiantado podría aumentar su interés de aprendizaje a través de estos recursos.

Historietas

Acorde a Díaz (2012) y Chang (2017) entre los juegos que favorecen el aprendizaje de idiomas se encuentra las historietas también llamadas cómics. En relación a las historietas se afirma que:

El cómic reúne en sí mismo todas las cualidades necesarias para conseguir un aprendizaje lingüístico significativo por la multiplicidad de procedimientos de construcción y deconstrucción que podemos practicar, así como la actitud favorable del alumno hacia la utilización de este recurso (Granja, 2000, s, p.).

Para Coscarelli (2009) las historietas son recursos didácticos que facilitan al estudiante desarrollar diferentes habilidades (expresión oral y escrita), competencias lingüísticas (gramaticales, lexicales, ortográficas, semánticas, fonológicas), sociolingüísticas y pragmáticas.

En relación a lo manifestado por los autores, la autora Valle (2014) acota que las historietas son una herramienta pedagógica eficiente en la enseñanza-aprendizaje de un idioma, puesto que contienen imágenes y textos, lo que facilita al estudiante realizar actividades narrativas, descriptivas o a su vez hacer diálogos. Aparte de ello, aumenta la concentración y promueve la creatividad del estudiantado. Además, encuentra sustento en el Marco Común Europeo de Referencia (MCER) al mencionar que el cómic es un gran aliado, ya que permite el desarrollo de diversas actividades de expresión ya sea oral como escrita y la combinación entre ellas.

Guadamillas (2014) en su artículo titulado "Reading, Speaking and Writing through Creative Resources: Comics in Second Language Teaching" manifiesta que las historietas potencian la escritura, ya que mediante este recurso creativo los estudiantes crean historias, redactan experiencias pasadas, futuras o a su vez eventos ficticios en diferentes tiempos verbales; y las imágenes que este recurso contiene proporciona

ideas las cuales le facilitan al estudiantado describir o comparar ya sea personajes o acontecimientos.

De igual manera, Yunus, Salehi, & Embi (2012) en su investigación realizada en la Universidad Estatal en Malasia denominada "Effects of Using Digital Comics to Improve ESL Writing" constataron que las historietas digitales brindan efectos positivos en el desarrollo de la escritura de un segundo idioma. Dado que sus características atractivas motivan, atraen y alientan a los estudiantes a escribir un texto en el idioma inglés, los autores añadieron que las historietas funcionan como un trampolín para continuar escribiendo exitosamente.

Criterios para selección de juegos

Los autores Reyes & Lidawan (2019) establecen de forma general varios componentes o pautas que los docentes tienen que seguir al momento de incluir los juegos en sus clases.

- Equiparar los juegos con otros enfoques de enseñanza existentes.
- Delimitar el número de lecciones.
- Emplear los juegos como estrategias instructivas.
- Considerar los estilos de aprendizaje de los estudiantes.
- Conocer la cultura y el estado de salud de los alumnos.
- Aplicar el juego en relación con la edad de los estudiantes.
- Enfocarse en facilitar los objetivos de aprendizaje de la lección.
- Equilibrar la diversión y el aprendizaje.
- Integrar varias habilidades y variar las actividades en el mismo juego.

A continuación, los autores describen de forma más específica los criterios en la incorporación de los juegos.

Díaz (2012) establece algunos criterios importantes del juego a tomar en cuenta:

- **Planificación:** Los juegos deben ser realizados bajo una planificación acorde a los objetivos que se pretende alcanzar.
- **Características del alumnado:** El docente tiene que tomar en cuenta la edad, el nivel del idioma, intereses y necesidades del estudiante en la implementación de los juegos.
- **Organización:** Los juegos pueden estar organizados en grupos o en parejas, en el caso de los juegos grupales el número de estudiantes es según la naturaleza del juego.
- **Enfoque:** Existen diversos juegos, por tanto, para su elección se debe considerar su enfoque, es decir la destreza del idioma que permite desarrollar y mejorar en el estudiantado.
- **Programación:** El docente debe determinar el tiempo, material o recurso para la ejecución de los juegos.

Igualmente, Sarlé (2013) ratifica que para la selección de un juego y a fin de emplearlo acorde al objetivo establecido es importante tomar en cuenta varios criterios como son:

- **Categoría:** Existe una amplia tipología de juegos, por tanto, el docente determina cual le permite desarrollar de mejor manera un tema, habilidad o destreza del estudiante.
- **Nivel de participación:** La participación puede ser espontánea, alternada o complementaria, el docente tiene que considerar en qué medida el juego que va a emplear promueve la participación del estudiante.
- **Número de estudiantes:** Los juegos se pueden llevar a cabo en forma individual, en parejas o grupal, la organización del juego es vital porque la mayoría de veces determina el éxito del mismo.

- **Material:** Algunos juegos requieren de objetos o materiales adicionales para su ejecución.
- **Tiempo:** El tiempo de duración de los juegos tiene que ser programado.
- **Edad:** Para garantizar la efectividad de los juegos es fundamental considerar la edad de los estudiantes.
- **Espacio:** La disponibilidad del espacio permite al docente orientar y monitorear a los estudiantes.

Así también, Constantinescu (2012) citado Gozcu & Caganaga (2016) expone algunos aspectos que el docente debe considerar:

- **Objetivos:** Los juegos deben tener objetivos definidos.
- **Finalidad:** Los juegos, aparte de brindar diversión, también tienen que motivar al estudiantado.
- **Función:** Los juegos deben estar enfocados en el uso del lenguaje, tienen que garantizar que los estudiantes aprendan, practiquen o actualicen los componentes del lenguaje.
- **Contenidos:** Los juegos deben tener contenidos apropiados, es decir, que se ajusten al plan de estudios, sobre todo que eviten valores incorrectos, como por ejemplo la violencia.
- **Nivel de complejidad:** Los juegos deben ser técnicamente fáciles de usar en el aula, no se requiere que sean complejos, ya que pretende fortalecer el aprendizaje.
- **Factores:** Los juegos a emplearse deben ser de acuerdo con la edad y el nivel de conocimiento del estudiantado.
- **Duración:** Los juegos deben mantener a todos los estudiantes interesados, por ello es recomendable emplear juegos cortos para evitar perder el interés del estudiantado.

Igualmente, Garrido (2017) agrega algunos elementos, tales como:

- **Contenidos:** Es necesario conocer el nivel de dominio de los contenidos que poseen los estudiantes para así determinar qué juego es el adecuado para fortalecer aquellos temas o habilidades.
- **Frecuencia:** La frecuencia de la aplicación de los juegos es un aspecto esencial, dado que la repetición excesiva del mismo juego y por mucho tiempo, disminuye la motivación del estudiante y la actividad tiende a ser monótona.
- **Dominio del juego:** El docente tiene que conocer a profundidad el funcionamiento del juego, es decir, las características y el aporte pedagógico que este posee.
- **Gestión lúdica (aportes del juego):** La gestión lúdica de los juegos radica en dinamizar el aprendizaje, cumplir con los objetivos pedagógicos, en sí lograr que el estudiante se divierta y también aprenda.
- **Contexto de la actividad:** La implementación de los juegos puede ser en contextos curriculares, recreos o actividades extra curriculares.

El juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera

El juego incorporado en la enseñanza de un idioma es un recurso que ayuda a adquirir una lengua de una manera diferente y recreativa, porque por medio de este recurso el aprendizaje se torna más memorable y facilita el desarrollo de habilidades lingüísticas y sociales (Versi School of English, 2016). De la misma manera, “en el contexto escolar se suele introducir el juego como mero recurso didáctico, con el fin de facilitar la adquisición de determinados contenidos curriculares. Así, por ejemplo, se utilizan las “palabras cruzadas” para la enseñanza de la lengua” (Bernabeu y Goldstein, 2010, p. 54).

Adicionalmente, García y Juan (2013) manifiestan que el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un idioma es un elemento imprescindible porque permite al docente desarrollar los contenidos de una forma dinámica y motiva a los estudiantes a aprender una lengua. La metodología convencional provoca desinterés en los aprendices, por el contrario, el juego crea interés y les permite practicar el idioma, adquirir vocabulario, mejorar la pronunciación, en sí, mejoran las habilidades receptivas y productivas del idioma.

Al respecto Sánchez (2016) y Varela (2010) acotan que el aspecto lúdico es importante y necesario en la enseñanza-aprendizaje de idiomas debido a que mantiene motivado al estudiante durante todo el proceso. La motivación es un aspecto muy relevante en la vida del ser humano, es lo que impulsa a ser o hacer algo y este elemento proporcionan los juegos, de modo que los estudiantes a través estos aprenden de una manera gratificante y desarrollan las habilidades receptivas como las productivas, de igual forma pueden practicar contenidos (gramática, vocabulario, puntuación) ya aprendidos o a su vez aprender nuevos contenidos.

El juego es una estrategia eficiente porque funciona como un estímulo hacia el aprendizaje del idioma, disminuye la ansiedad en el estudiantado ya que le brinda confianza y libertad al utilizarlo. En efecto, “en la enseñanza de una lengua extranjera los juegos adquieren importancia significativa una vez que actúan como un canal de comunicación directa y espontánea entre los alumnos, permitiéndoles desarrollar estrategias comunicativas” (Baretta, 2006, s.p).

Alcedo y Chacón (2011), Moyles (1998) y Labrador y Morote (2002) citado en Sánchez (2016), establecen varios aspectos que reflejan la efectividad del juego en la enseñanza-aprendizaje de un idioma:

- Promueve la interacción entre los estudiantes, por tanto, se aprende el idioma por medio de su uso, lo que significa que al interactuar el estudiante produce y reproduce ideas y mensajes.
- Garantiza el uso del idioma, los estudiantes pueden utilizar la lengua de diferentes formas: canto, escritura, dramatización, dibujo, etc.
- Fomenta el aprendizaje cooperativo donde el estudiante aprende de sus iguales.
- Permite la combinación de diversos elementos en una misma actividad.
- Provee un entorno adecuado en el cual los estudiantes sienten placer por practicar el idioma.

Ledin y Målgren (2012) mencionan que los juegos incrementan el entusiasmo del estudiante hacia el aprendizaje del idioma, puesto que les permite comprenderlo de mejor manera, familiarizarse y utilizarlo con mayor libertad y agrado. Así también, Reyes & Lidawan (2019) afirman que los juegos resultan bastante beneficiosos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera porque contienen actividades colaborativas, divertidas e interesantes, que facilitan la comprensión y aplicación contextual de vocabulario y puntos gramaticales; además fortalecen el desarrollo de las cuatro habilidades del idioma.

Gozcu & Caganaga (2016) ponen de manifiesto que los juegos deben ser incluidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras porque crean un escenario significativo y divertido para el uso del lenguaje, el cual fortalece a gran escala el dominio del idioma. Afirman que los juegos son una estrategia pedagógica que fortalece el proceso por diversos aspectos:

- Permiten escapar de la rutina, es decir, evitan que el aprendizaje sea aburrido.

- Estimulan al estudiante a interactuar, la participación del estudiante es activa.
- Disminuye la ansiedad y la timidez, ya que crea un ambiente libre de estrés.
- Facilita el aprendizaje de palabras o estructuras contextualizadas a través del uso de la correcta pronunciación y ortografía.
- Contribuye al mejoramiento de la comprensión oral y escrita.
- Alientan al estudiante a continuar motivado e interesado en su aprendizaje del idioma.

De igual forma, el Constantinescu (2012) citado en Gozcu & Caganaga (2016) destaca las aportaciones del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

- Aumenta en el estudiante la motivación y el deseo de superación personal.
- Mantiene la atención del estudiantado, ya que funciona como un desafío y una competencia positiva.
- Posee un enfoque interdisciplinario, de modo que permite consolidar el conocimiento adquirido.
- Fomenta el desarrollo del pensamiento crítico, de la imaginación y la resolución de problemas.
- Ofrece nuevas y dinámicas maneras de llevar a cabo la enseñanza-aprendizaje.
- Se adapta a diferentes niveles de conocimiento.
- Permite retroalimentación tanto al estudiante como al docente.

Roles del docente en las actividades lúdicas

Planificador

Caceres y Rivera (2017) expresan que el docente planifica las actividades y selecciona la estrategia a desarrollar en función de los objetivos, contenidos y las

características del estudiante, además determina los recursos de apoyo. Este rol hace referencia a un plan diseñado y empleado por el docente con fines pedagógicos para lograr un aprendizaje significativo. De la misma manera, Alfonzo (2017) afirma que por medio de la planificación el docente determina varios elementos como son los objetivos, los contenidos, las estrategias, los recursos didácticos y las actividades. Todos estos aspectos deben estar de acuerdo al nivel de conocimiento del estudiante. En cuanto a las actividades, tienen que ser equilibradas lo que significa que no deben ser tan fáciles ni tan difíciles de realizar.

Facilitador

Sáez (2015) expresa que el docente durante la ejecución del juego es un facilitador. Este rol radica en proporcionar a los estudiantes los recursos y el entorno adecuado para el aprendizaje, también genera oportunidades y fortalece la cooperación y la participación del estudiantado. Su rol está centrado en dar pautas o estrategias que consoliden el conocimiento y mejoren las habilidades de cada uno de los estudiantes a medida que realizan la actividad lúdica.

Así también, “en el mundo lúdico el instructor pasa a ser un facilitador, cuyo rol es abrir caminos, en un proceso donde el ser humano es lo primero, y a partir de esta premisa se descubre al profesional, sus destrezas y talentos” (Mendoza, 2013, s. p). Asimismo, la autora Vainsencher (2018) indica que el docente facilitador crea oportunidades para que los estudiantes desarrollen sus capacidades y su formación, además propone situaciones desafiantes para que el estudiante las resuelva de la mejor manera posible.

Guía-Orientador

El docente guía a cada uno de sus estudiantes durante todo el proceso, con el objetivo de que aprendan más y de la mejor manera, e identifica los problemas que

surgen y se enfoca en la solución, “ser guía o consejero del aprender implica orientar a los alumnos en la realización de su trabajo. Capacitarles para que aprendan por sí mismos, para que aprendan a aprender y para que aprendan a pensar” (Beresaluze, Peiró, & Ramos, 2014, s.p). Adicionalmente, los autores Meneses & Monge (2001) postulan que la función del docente es guiar y dirigir a los estudiantes, para que el juego sea aplicado adecuadamente, es decir, explica de manera detallada como se va a efectuar la actividad lúdica y da a conocer las normas que se deben cumplir, de igual forma sugiere apoyarse con materiales didácticos para reforzar el proceso de aprendizaje.

Motivador

Montero (2017) considera que motivar al estudiantado es uno de los roles principales del docente en los juegos, este radica en alentar y transmitir a los estudiantes alegría, energía y fuerza para que realicen la actividad con entusiasmo, así mismo el docente debe ser flexible cuando el estudiante opina a fin de que sienta confianza y participe sin temor alguno. Al respecto, la autora Coviello (2018) manifiesta que la principal función del docente es generar un interés genuino y motivar al estudiante a cumplir sus objetivos y a obtener un aprendizaje profundo.

Mediador

Villarruel (2009) postula que el rol de mediador consiste en fortalecer las habilidades de cada uno de los estudiantes para su desarrollo integral. Hace énfasis en un aprendizaje interactivo estableciendo códigos lingüísticos que propicien valores como el respeto y la confianza, a su vez el docente interviene cuando sea necesario y alienta a resolver los problemas que surjan. Así también, Parra (2014) expone que el docente mediador estimula el desarrollo de la creatividad y el potencial de los

estudiantes, además de ello también modifica aquellas funciones cognitivas defectuosas que puede presentar el estudiante.

Evaluador

Sáez (2015) afirma que el docente monitorea la actitud del alumnado y analiza la actividad realizada por los estudiantes mediante la estrategia lúdica (juego); adquiere una posición de observador y evaluador tanto de las actitudes como de las capacidades de los estudiantes. Igualmente, el autor Barros (2016) afirma que el docente evalúa la efectividad del aprendizaje adquirido por parte de los estudiantes, de modo que supervisa la eficacia del estudiantado de forma cuantitativa como cualitativa.

Roles del estudiante durante la interacción lúdica

Coordinador

El estudiante como coordinador o también llamado líder “se encarga de explicar y transmitir tareas a todos los miembros, orienta el trabajo de grupo y está atento a los roles de cada cual y al proceso de trabajo” (Calvo, 2015, p. 74). En efecto, el rol de coordinador consiste en organizar y conocer detalladamente la actividad a realizarse y las funciones que cada estudiante tiene a su cargo, a su vez verifica si se cumplen y alienta al grupo a continuar realizando el trabajo (Reyes & Reyes, 2017).

Controlador

Silver (2005) dice que el estudiante controlador está encargado de verificar el desarrollo de la actividad, lo que significa que, si todos los estudiantes aportan y al mismo tiempo supervisa la interacción y participación, gestiona los recursos y los materiales a emplearse. De igual manera, Calvo (2015) indica que el estudiante controlador presta atención al tiempo, ya sea de cada actividad como del trabajo global; controla que cada integrante del grupo participe y que lo hagan con un tono de voz adecuado, a fin de que se pueda escuchar a todos.

Pensador

El estudiante se encarga de argumentar las ideas y aportaciones de los integrantes del grupo, las integra cuando se requiere una respuesta común, así también busca fundamentos que permitan fortalecer las respuestas o a su vez las propuestas y formula preguntas con la finalidad de profundizar y analizar la actividad (Calvo, 2015).

Portavoz

Entre los roles que el estudiante asume también se encuentra el rol de portavoz, para los autores Reyes y Reyes (2017) la función del portavoz radica en indicar las actividades realizadas y presentar las ideas a los demás estudiantes, así también da respuesta a las preguntas planteadas por el docente y a su vez le expone las inquietudes que surjan durante el proceso.

Dinamizador

El estudiante como dinamizador promueve la participación y anima en la distribución de tareas, además apoya las ideas y opiniones de sus compañeros e interviene cuando se presenta algún inconveniente. Este rol se basa principalmente en el dinamismo del aprendizaje, por esta razón sugiere acciones a fin de realizar la actividad con éxito de igual forma cuestiona constantemente con el objetivo de generar conocimientos sólidos (Calvo, 2015).

Producción escrita “Writing”

La producción escrita es una de las habilidades productivas del idioma inglés, la misma es una destreza esencial dado que constituye una herramienta eficaz mediante la cual se expresa ideas, pensamientos y emociones en forma escrita; generando así una comunicación entre las personas. Por su parte los autores, Álvarez y Boillos (2015) consideran a la escritura como una práctica de carácter histórico-social, y como tal es

necesario tomar en cuenta el contexto en el que se va a producir el mensaje, con la finalidad de acoplar el escrito acorde a las necesidades que establece el destinatario y el objetivo que se busca lograr.

A través de la escritura (lenguaje escrito) emitimos mensajes, plasmamos y registramos ideas en una hoja de papel, dando lugar a un contenido que es leído periódicamente, ya sea por el mismo autor o lectores de diversas generaciones. Según Vygotsky, uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo, “el lenguaje escrito consiste en un sistema de signos que designan los sonidos y las palabras del lenguaje hablado, y que, a su vez, son signos de relaciones y de entidades reales” (2009, p. 160).

Tomando como base la perspectiva de Vygotsky los autores Rabazo, Moreno, & Rabazo (2008) señalan que el lenguaje escrito es una función verbal muy particular y su rol radica principalmente en usar la lengua de forma adecuada de acuerdo a la situación y al contexto.

Adicionalmente, Flores (2016) indica que la escritura siendo un medio de comunicación escrita tiene un impacto en el ser humano, el cual es contribuir a un óptimo desenvolvimiento en los diferentes ámbitos sociales, laborales y académicos.

Por otra parte, la autora Barreiro (2017) afirma que la escritura es empleada para comunicarse, pero muchas veces se lleva a cabo de forma errónea, ya que se busca dar a conocer un tema o asunto en particular mas no se considera la forma en la que se realiza. También sugiere prestar más atención y reforzarla mediante capacitaciones o seminarios, debido a que la escritura refleja el nivel de comunicación que posee una persona para lo cual tiene que ser efectuada correctamente.

Importancia del desarrollo de la destreza escrita en el idioma inglés

Desarrollar la destreza de escritura es fundamental en la enseñanza-aprendizaje de un idioma. De acuerdo con Wil (s.f) esta habilidad productiva conjuntamente con la receptiva (listening) cooperan al desarrollo de la destreza productiva (Speaking). En efecto, todas las habilidades están íntimamente relacionadas, pero la escritura es una destreza muy importante porque a más de ayudar a visualizar las palabras también posibilita la retención de su significado, en este sentido favorece el dominio de otras sub-habilidades.

Sharma (2018) afirma que la escritura es una habilidad y un método que implica algunas acciones, el cerebro procesa una gran cantidad de información y ejecuta varios procesos cuando se escribe, por lo tanto, esta destreza contribuye a mejorar las habilidades de comunicación y también incrementa la creatividad y la imaginación.

Adicionalmente, la autora Kennedy (2018) manifiesta que el desarrollo de la escritura es vital en el proceso de aprendizaje de idiomas porque permite transformar el vocabulario pasivo a un vocabulario activo, así mismo ayuda a mejorar la gramática, puesto que dentro de los procesos de redacción se encuentra el proceso de revisión que consiste en verificar algunos aspectos de la escritura y entre ellos está la gramática.

Escritura como proceso

Marín (2006) plantea la escritura como proceso comprende actividades que engloban una serie de aspectos como son el conocimiento, razonamiento, pensamientos, niveles lingüísticos, etc. Así también I.S.P, Nation (2009) indica que la escritura como proceso abarca diversos elementos que se consideran antes, durante y después de escribir, como por ejemplo: el propósito, por qué escribe dicho texto, contar con un modelo de lector, destinatario; además de ello el escritor realiza acciones para darle sentido al texto escrito.

Según Madrigal (2009), la mayoría de los estudios y docentes consideran a la escritura como un proceso de nivel cognitivo, puesto que la redacción se obtiene por medio de actividades que involucran pensamiento, motivación e imaginación desde su inicio hasta dar por terminada la composición.

Proceso cognitivo

El autor Vazquez (2016) menciona que escribir es una actividad que comprende procesos mentales, dichos procesos sirven como instrumentos de transmisión y obtención de información. Adicionalmente, el autor menciona el modelo de John Hayes y Linda Flower, en el cual establecen aquellos procesos cognitivos que el escritor realiza cuando escribe un texto. Estos procesos son planeación, redacción y revisión.

Por su parte, Cassany, Luna, & Sanz (2003) también declaran que durante la producción de un texto escrito el escritor adquiere procesos psicomotrices como la caligrafía y cognitivos como planificación, formulación y revisión.

Proceso de planificación

Las autoras, Hacker y Sommers (2014) mencionan que el proceso de planeación consiste en establecer objetivos y el mensaje que se va a transmitir al lector, reflexionar sobre el propósito del texto, así mismo implica generar ideas y organizar contenidos, esto significa planificar conceptos que van a ser utilizadas a lo largo del texto. De una manera más amplia, el proceso de planificación es diseñar un plan para la elaboración del texto partiendo por delimitar el tema, especificar el propósito de la redacción y esquematizar la composición escrita.

Proceso de redacción

La segunda fase corresponde a la redacción o textualización que consiste en editar el contenido en base a lo planificado y los objetivos planteados previamente. Los estudiantes llevan a cabo su composición inicial plasmando sus ideas y sus argumentos

en oraciones y párrafos de forma lógica y coherente. Durante este fase o proceso de la escritura se desarrolla el tema, se procesa y recodifica la información (Caldera, 2003).

Proceso de revisión

Los autores Abas & Abd (2018) plantean a este como un proceso que consiste en revisar el producto final, el escritor realiza una lectura profunda enfocándose en algunos aspectos como la calidad del contenido, la organización del contenido, los niveles textuales, entre otros. En concreto, en el proceso de revisión se verifica si el objetivo se ha cumplido, si el texto es apropiado para la audiencia y qué criterios se tiene que modificar y reorganizar para mejor la redacción.

Procedimiento para la producción de textos escritos

Los autores Spratt, Pulverness, & Williams (2005) dan a conocer algunos pasos generales a seguir para redactar un texto.

- Hacer una lluvia de ideas para determinar el tema que se va a desarrollar
- Tomar nota de la información del tema a tratar.
- Organizar las ideas, en qué orden van a ir los hechos o acontecimientos.
- Establecido el orden se empieza a redactar el texto.
- Revisar y hacer las modificaciones pertinentes.

Por su parte el autor Baudinet (2020) manifiesta que existen diferentes formas de escribir, pero existen pasos básicos que se debe seguir para asegurar la calidad del texto, tales como:

- Anotar todas las ideas relacionadas con el tema seleccionado.
- Escribir palabras y pequeñas frases.
- Organizar las ideas manteniendo un orden lógico.
- Planificar puntos principales y ejemplos de apoyo.

- Iniciar a escribir, convertir las ideas en oraciones y párrafos en forma ordenada.
- Revisar todo el texto, cambiar, eliminar o aumentar partes o palabras de los párrafos.
- Releer nuevamente todo el texto y hacer los cambios finales.
- Publicación del producto final.

De igual forma Schmitz (2019) señala varias pautas a seguir durante el proceso de escritura.

- Elegir el tema, identificar el tipo de audiencia y el propósito.
- Hace una lista de ideas y organizar la información.
- Escribir las ideas convirtiéndolas en oraciones y párrafos.
- Revisar el trabajo y hacer cambios para mejorar su comprensión.
- Presentación o publicación del trabajo (texto).

Elementos de la escritura

Al momento de escribir, se trata de dar a conocer un mensaje claro y preciso, sobretodo que sea debidamente comprendido, para ello deben tomarse en cuenta algunos elementos primordiales que se describen a continuación: organización, coherencia, gramática y vocabulario.

Organización

Dentro de los elementos de la escritura se encuentra la organización. Para Beare (2019), este elemento se refiere a la forma de organizar un texto que ayuda a que el lector comprenda la información presentada, siempre que haya organización el texto es más comprensible.

Desde el punto de vista de Hertzberg (2018), la organización de un texto debe llevar un orden cronológico y de importancia. Respecto al orden cronológico, este se

efectúa cuando se da a conocer el cambio que ha presentado una cosa o algo; y el de importancia establece la información más relevante.

Coherencia

La coherencia es un elemento esencial que se debe considerar al escribir, esta contribuye a que el texto sea consistente y comprensible por el lector. Acorde a Niño (2014), la coherencia es “una cualidad del texto que permite seleccionar y comunicar la información que se quiere proporcionar, y no otra; por tanto, tiene que ver con la pertinencia y con la lógica de la información que se expone” (2014, p. 53).

De igual manera Guerrero (2012) considera la coherencia como una cualidad, la misma que consiste en la coordinación lógica en cada una de las frases, oraciones y párrafos. Así también, este elemento permite mantener una relación entre los párrafos del texto.

Gramática

Pérez (2015) aduce que la gramática es un sistema que comprende un conjunto de normas y principios que facilitan hablar y escribir correctamente un determinado idioma y regulan la organización de las palabras dentro de una oración, frase, cláusula o párrafo. Adicionalmente, la Real Academia Española (2010) define a la gramática como una parte de la lingüística que mantiene una relación con la morfología y la sintaxis; por su parte la morfología se encarga de la estructuración interna y la formación de las palabras, mientras que la sintaxis se ocupa del análisis de la combinación y orden de las palabras y expresiones dentro del discurso.

De igual forma el autor Dalil (2013) plantea a la gramática como un sistema que permite estructurar oraciones significativas y señala que es importante en la escritura ya que no se puede redactar un texto de forma eficiente y profesional sin este elemento.

Vocabulario

El vocabulario es el conjunto de palabras que permiten al ser humano comunicarse en forma oral como escrita. Durante el proceso de la adquisición de un idioma, el vocabulario es una de las micro-habilidades fundamentales que se debe desarrollar en el estudiante. Otras micro-habilidades son también importantes, no obstante, el vocabulario constituye un elemento vital para comunicarnos, es mucho más complejo establecer un discurso sin vocabulario que sin gramática (English Club, 2020).

Por otra parte, Alqahtani (2015) define al vocabulario como la cantidad total de palabras conocidas y utilizadas que una persona tiene para comunicarse en un momento determinado.

En lo que respecta a la relevancia dentro de la escritura, Tovar (2016) indica que es un aspecto crucial debido a que permite dar estilo y variedad a los párrafos, en sí, el uso de diversas palabras reflejan precisión y formalidad en la composición. Sin embargo, pese a que el vocabulario juega un papel fundamental cuando se escribe, este no es considerado como se debería.

López (1995) concuerda con Tovar (2016) en cuanto al poco interés que recibe el vocabulario por parte de los usuarios, además señala que muchas de las veces hay un enfoque más en la gramática que en el vocabulario. Por lo tanto, el autor sugiere a los estudiantes ser conscientes de la importancia de este elemento, ya que este ayuda a tener una mayor fluidez de comunicación tanto oral como escrita.

Convenciones

Nordquist (2019) define a las convenciones como la mecánica de la escritura, y son consideradas como aspectos técnicos empleados para la transmisión completa del mensaje. El autor distingue dentro de esta mecánica a la puntuación, capitalización y la ortografía. Estos son criterios esenciales al momento de escribir puesto que a más de

fortalecer el texto también contribuyen a definir el significado y precisar la intención, es importante conocer su funcionamiento para usarlas adecuadamente ya que pueden alterar el significado del escrito.

Los autores, Gibaldi & Aichert (1997) concuerdan con Nordquist en cuanto a los tres aspectos mecánicos que implica la escritura (puntuación, capitalización y ortografía), también añaden que las convenciones son reglas del lenguaje escrito que deben desarrollarse para comunicarse con mayor claridad con el lector.

Puntuación

Según Guerrero (2012) la puntuación se define como un sistema de símbolos que ayuda a separar oraciones, facilita la interpretación del significado del texto y da claridad y elegancia en el escrito. Adicionalmente, los signos de puntuación evitan la ambigüedad y facilitan la lectura, es decir, la comunicación con los diferentes lectores.

Mogahed (2012) recalca la importancia de la puntuación como un aspecto que da sentido y contribuye a la interpretación correcta del escrito, enfatiza el contenido en las oraciones, y en sí elude que el o los párrafos sean confusos y carezcan de precisión. El uso inadecuado de esta convención de escritura conlleva a ser mal interpretado el texto puesto que no existe una secuencia de ideas.

Uso apropiado de letras mayúsculas

El autor, Nordquist (2020) manifiesta que el uso apropiado de letras mayúsculas forma parte de las convenciones de la escritura en la práctica de la redacción. Este uso es importante y sigue las reglas propias del idioma dado que estas varían; por ejemplo en el idioma inglés los meses y los días de la semana llevan mayúscula mientras que en el español, italiano y francés no.

Lukyanchuk (2017) hace referencia al uso de mayúsculas en el idioma inglés en los siguientes casos: la primera palabra de una frase u oración y de una cita; los

nombres y sustantivos propios; los días, meses, y días festivos; los nombres de países, lugares, idiomas, etnias, etc.; los títulos personales, el pronombre personal I. Sin embargo hay excepciones, por ejemplo los nombres de las estaciones del año.

Ortografía

Berninger & Fayol (2008) conciben a la ortografía como un conjunto de símbolos que representan como un idioma es escrito, cada lengua tiene sus propias reglas, por tanto, el significado y pronunciación de las palabras varia.

Así también, el autor Pérez (2015) manifiesta que un texto que ha sido bien escrito es aquel que cumple adecuadamente con las reglas ortográficas y representa con exactitud lo que quiere expresar el escritor a su audiencia. El uso correcto de la ortografía es vital al momento de escribir, dado que una letra mal utilizada aparte de que dificulta la comprensión del texto puede cambiar completamente el sentido real de la palabra.

Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables (método lúdico y desarrollo de la escritura)

Variable	Conceptualización	Dimensión	Indicador	Técnica	Instrumento	Fuentes
Método Lúdico	Método estratégico de enseñanza aprendizaje que consiste en actividades lúdicas planificadas que generan diversión y placer en un determinado tiempo y el estudiante libera tensiones, capta lo enseñado por el docente y fortalece el rendimiento.	Método estratégico	Número de juegos aplicados	Encuesta	Cuestionario	Estudiantes
		Juego	Nivel de eficacia del Método Lúdico	Encuesta	Cuestionario	Estudiantes
		Rendimiento	Nivel máximo rendimiento aplicación juegos	Encuesta	Cuestionario	Estudiantes
			Nivel mínimo rendimiento aplicación juegos	Encuesta	Cuestionario	Estudiantes
			Nivel de satisfacción de los juegos aplicados	Encuesta	Cuestionario	Estudiantes
Desarrollo de la escritura del idioma inglés	Proceso mediante el cual se adquiere la habilidad de escribir y aprender una lengua extranjera, en donde usa correctamente la sintaxis y semántica.	Escritura de textos	Nivel de dominio de la destreza de escritura en inglés	Observación (Pre-test – Pos-test)	Rúbrica	Estudiantes
			Porcentaje de estudiantes que logran consolidar lo aprendido	Observación (Pre-test – Pos-test)	Rúbrica	Estudiantes
		Sintaxis y semántica	% Palabras con significado correcto	Observación (Pre-test – Pos-test)	Rúbrica	Estudiantes
			% Palabras bien escritas	Observación (Pre-test – Pos-test)	Rúbrica	Estudiantes
			% Oraciones bien estructuradas	Observación (Pre-test – Pos-test)	Rúbrica	Estudiantes
				Observación (Pre-test – Pos-test)	Rúbrica	Estudiantes

Capítulo III

Metodología

Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo descriptiva. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) este tipo de investigación tiene como objetivo describir las situaciones y eventos tal y como se manifiestan en el momento en el que se hace el estudio, en donde se mide y evalúa varios aspectos, propiedades, características o dimensiones. Según Van Dalen & Meyer (2006). e objeto de una investigación descriptiva es conocer las costumbres, características y situaciones que predominan en un fenómeno, no solo es recolectar datos sino identificar o predecir relaciones de las variables del estudio.

Por tanto, en este proyecto se realiza la descripción de las propiedades y características del Método Lúdico y su eficacia en el desarrollo de la escritura del idioma inglés.

Diseño de investigación

El diseño de investigación es cuasi-experimental, debido a que se mide el grado de relación entre la variable independiente y dependiente, es decir el Método lúdico y el desarrollo de la escritura del idioma inglés, para ello se emplea las calificaciones de los y las estudiantes participantes. Se aplica el Método Lúdico al grupo experimental durante las jornadas de clase, con el fin de conocer su eficacia en el desarrollo de la escritura del idioma, mientras que los del grupo de control realizaron sus composiciones siguiendo la metodología sugerida por un texto.

Métodos de investigación

Los métodos o enfoques mixtos de la investigación comprenden un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos, que involucran tanto la recolección como el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, con el fin de realizar deducciones del producto de toda la información recopilada y comprender el fenómeno de estudio (Hernández, Fernández, & Baptista, 2008).

Los dos enfoques cuantitativo y cualitativo recogen información del fenómeno en estudio. El enfoque cuantitativo se refiere a la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico para establecer esquemas de comportamiento. En este proyecto de investigación se aplicó el Método Lúdico como estrategia metodológica para el desarrollo de la escritura en el idioma inglés en los estudiantes del nivel A1.1. Los resultados obtenidos por medio de la aplicación del pre test y post test fueron sometidos a un análisis estadístico, para comprobar la hipótesis sobre la eficacia de este método para desarrollar la habilidad de la escritura en inglés.

El enfoque cualitativo emplea recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afirmar preguntas de investigación y permite conocer los avances del estudiante durante la aplicación de la estrategia propuesta a través de la observación. En este estudio se observó que el dominio de escritura de los estudiantes era deficiente puesto que tenían falencias en algunos elementos de la escritura

Técnicas de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos son recursos para obtener información del fenómeno de estudio, su empleo se determina de acuerdo al tipo de investigación. Así también, el investigador puede utilizar varias técnicas como: entrevista, encuesta,

observación, diagrama de flujo, entre otros (Behar, 2008). En el presente proyecto de investigación se utilizó la encuesta y test como técnicas para la recopilación de los datos.

Encuesta

Es una técnica que permite la recolección de la información mediante un procedimiento estandarizado de tal forma que todos los involucrados respondan las mismas preguntas desde el criterio personal. Es una técnica mediante la cual se obtiene información de un grupo o muestra de sujetos o de un tema en particular (Arias, 2012).

La encuesta que se diseñó en este proyecto fue aplicada a los estudiantes, con el fin de conocer el grado de aceptación sobre la aplicación del Método Lúdico como estrategia para desarrollar la escritura del idioma inglés.

Test

El test es una técnica de investigación que facilita evaluar/ percibir/ apreciar una característica de carácter psicológica o intelectual de una persona y con la información obtenida se explica el comportamiento de acuerdo con el objetivo de estudio, por ejemplo de aptitud, inteligencia, etc. (Ander, 1987).

En este estudio, se aplicó un pre test a los estudiantes de los grupos de control y experimental con la finalidad de conocer el nivel de dominio de la destreza de escritura del idioma inglés al inicio del proceso. Luego de la aplicación del Método Lúdico al grupo experimental se tomó un post test a los estudiantes de los dos grupos (experimental y de control) para conocer la eficacia de esta estrategia metodológica en el desarrollo de la escritura en inglés.

Instrumentos de recolección de datos

Cualquier medición que se vaya a realizar requiere instrumentos para la recolección de datos, los que deben contener requisitos esenciales que son: “confiabilidad y validez” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Por tanto, de acuerdo con la información que se requiere recolectar para el estudio se han establecido los siguientes instrumentos de investigación:

Cuestionario

Este instrumento se define como un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010). En la presente investigación se utilizó un cuestionario de cinco niveles y seis ítems para medir el grado de aceptación de los métodos lúdicos (juego de palabras-historietas) por parte de los estudiantes. Este fue aplicado únicamente a los estudiantes del grupo experimental, debido a que con ellos se trabajó con esta metodología.

Rúbrica

Es un instrumento que facilita verificar el grado de conocimiento sobre un tema o aspecto determinado, a su vez se caracteriza como un registro evaluativo el cual posee varios criterios o dimensiones a evaluar y se lleva a cabo tomando en cuenta ciertos niveles o gradaciones de calidad y clasificando los estándares de desempeño (Martín, 2015). Para el proyecto se elaboró una rúbrica de cuatro criterios y cinco niveles de puntuación que permitieron evaluar la producción escrita de los estudiantes tanto del grupo de control como del experimental.

Población

De acuerdo con Hernández et al., (2014) la población es el conjunto de casos de estudios, los cuales tienen varios aspectos que comparten. De igual manera el autor López (2004) manifiesta que la población es un conjunto de cosas, documentos o

personas de quienes se realizará un estudio de investigación. Para esta investigación la población estuvo conformada por 60 estudiantes del nivel A1.1 del Instituto Académico de Idiomas de la Universidad Central del Ecuador durante el primer semestre del 2020, La población de 60 estudiantes corresponde a dos cursos, jornada matutina y vespertina.

Muestreo

Según Lopez (2004), el muestreo es una técnica que consiste en seleccionar a los componentes de la muestra del total de la población. Subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y debe ser representativo de esta (Hernández et al., 2010). La muestra del presente estudio estuvo representada por toda la población de estudiantes matriculados en nivel A1.1 durante el primer semestre del 2020. La UCE facilitó la aplicación del Método Lúdico en 2 cursos regulares, de los cuales un curso formó parte del grupo experimental y el otro curso conformó el grupo de control, sumando un total de 60 estudiantes distribuidos en dos grupos de 30 estudiantes cada uno.

Recolección de datos

Para la ejecución del presente proyecto de investigación se seleccionó los dos cursos cuyos estudiantes se matricularon en el nivel A1.1 del primer semestre del 2020. Un curso formó parte del grupo experimental y el otro curso del de control. El curso del grupo experimental estaba conformado por 30 estudiantes, 6 hombres y 23 mujeres. Y el curso del grupo de control estuvo conformado por 8 hombres y 22 mujeres, con un total de 30 estudiantes. Las edades de los estudiantes de ambos grupos oscilaban entre los 19 y 25 años de edad. Se utilizó el universo distribuido en número similar para el grupo experimental y de control.

Con la finalidad de determinar el nivel de escritura del idioma inglés se aplicó un pre-test o prueba de diagnóstico a los dos grupos. (Anexo # 1: Pre test). Se elaboró una rúbrica para evaluar el nivel de escritura en base a los elementos determinados para el nivel A1.1 (Anexo # 2: Rúbrica). Los resultados obtenidos del pre test permitieron evidenciar que los estudiantes tenían dificultades en los elementos de organización y coherencia, gramática, vocabulario y convenciones. Estos mismos elementos fueron seleccionados para ser desarrollados durante la aplicación de Método Lúdico.

Los estudiantes del grupo experimental y de control estuvieron expuestos al mismo contenido establecido por el texto Touchstone, no obstante, las estrategias que se emplearon fueron diferentes dado que el grupo de control utilizó las estrategias sugeridas en el texto; mientras que al grupo experimental se le aplicó la estrategia del Método Lúdico. La metodología utilizada para la aplicación del Método Lúdico fue: Presentación, Práctica y Producción (PPP).

El primer contenido estudiado fue “Celebrations” que corresponde a la unidad 4, donde se desarrolló los elementos de la escritura tales como: organización, coherencia, gramática y vocabulario). El segundo contenido fue “Growing up” citado en la unidad 5 cuyo objetivo fue desarrollar las convenciones que comprenden la puntuación, uso apropiado de mayúsculas y ortografía. Para el efecto se elaboraron las correspondientes planificaciones de clase. (Anexo # 3: Planificaciones).

La aplicación del Método Lúdico se desarrolló en 16 sesiones distribuidas en 3 horas a la semana. A continuación, se detalla el proceso general de las sesiones que se llevó a cabo:

- El primer juego aplicado fue el juego de palabras, que consiste en formar pequeños grupos de trabajo y hacer composiciones empleando las palabras escritas en la pizarra. Se formó 6 grupos de 5 estudiantes, cada grupo elaboró oraciones con las palabras proporcionadas en la pizarra. Mediante este juego se

trató tanto los elementos como las convenciones de la escritura, una vez tratados los contenidos se procedió a la práctica donde cada estudiante en función de los conocimientos adquiridos realizó varios ejemplos y finalmente hicieron composiciones (Anexo # 4: Aplicación del juego de palabras).

- El segundo juego denominado historietas, consiste en la composición de textos acorde a las imágenes y textos proporcionados. Asimismo, se realizó en grupos de la misma manera como se lo hizo con juego de palabras, 6 grupos conformado por 5 estudiantes. Con esta estrategia se abordó los elementos y las convenciones de la escritura, así también una vez tratados los contenidos se procedió a la práctica donde cada estudiante con los conocimientos adquiridos realizó varios ejemplos y finalmente hicieron composiciones (Anexo # 5: Aplicación de las historietas).

Luego de la aplicación del Método Lúdico para el grupo experimental y de las estrategias propuestas por libro Touchstone para el grupo de control, ambos grupos fueron evaluados con un post test con el propósito de conocer el nivel de dominio de la destreza de la escritura después de la aplicación del juego de palabras e historietas (Anexo # 6: Post test).

El proceso de recolección de datos finalizó con la aplicación de una encuesta de aceptación a los estudiantes del grupo experimental con el propósito de conocer el grado de aceptación del método lúdico como estrategia para desarrollar la escritura.

El instrumento utilizado fue el cuestionario, el cual contenía ítems relacionados con los aportes del método lúdico que forman parte de las dimensiones de la variable independiente (Anexo # 7: Encuesta de aceptación).

Capítulo IV

Análisis e interpretación de resultados

Pre- test

Figura 1

Grupo experimental, pre test, elemento de organización y coherencia

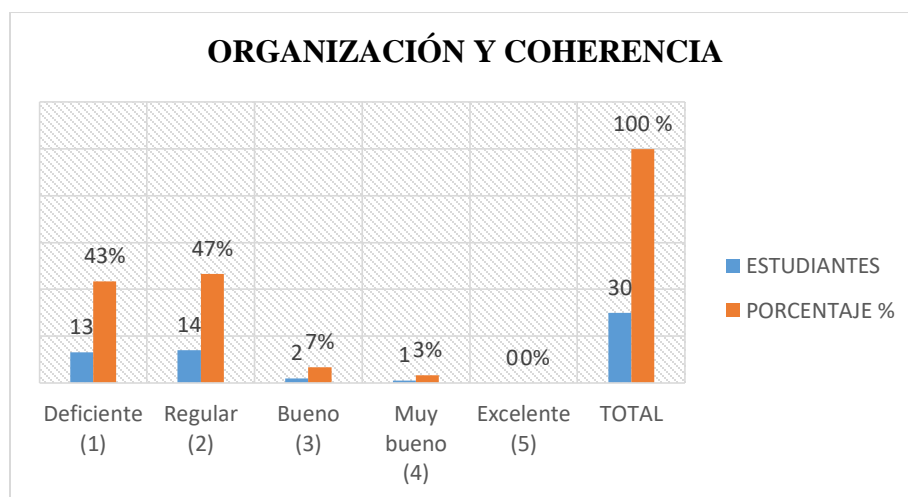
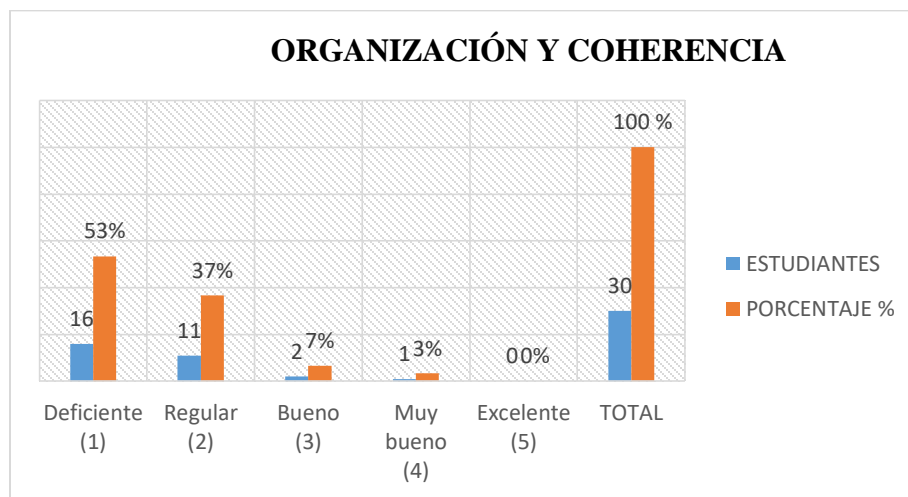


Figura 2

Grupo de control, pre test, elemento de Organización y coherencia



Análisis e interpretación:

En cuanto al elemento de organización y coherencia se puede observar en el grupo experimental que un 43% de los evaluados desconocen totalmente estos elementos, ya que las oraciones del texto carecen de un orden secuencial, son dispersas e incompletas, además no tiene coherencia porque los párrafos no están relacionados entre sí, lo que genera malentendidos. Por otra parte, el 47 % de los evaluados tiene un dominio mínimo, es decir 14 de 30 estudiantes obtuvo la calificación regular (2 de 5 puntos). De igual forma, los resultados obtenidos en el grupo de control demuestran que la mayoría de los estudiantes desconocen cómo escribir de manera organizada y con coherencia. Tal como muestra el gráfico, el 53% tiene errores en organización y coherencia y el 37% que representa 11 de 30 estudiantes obtuvieron un nivel regular.

Figura 3

Grupo experimental, pre test, elemento de gramática

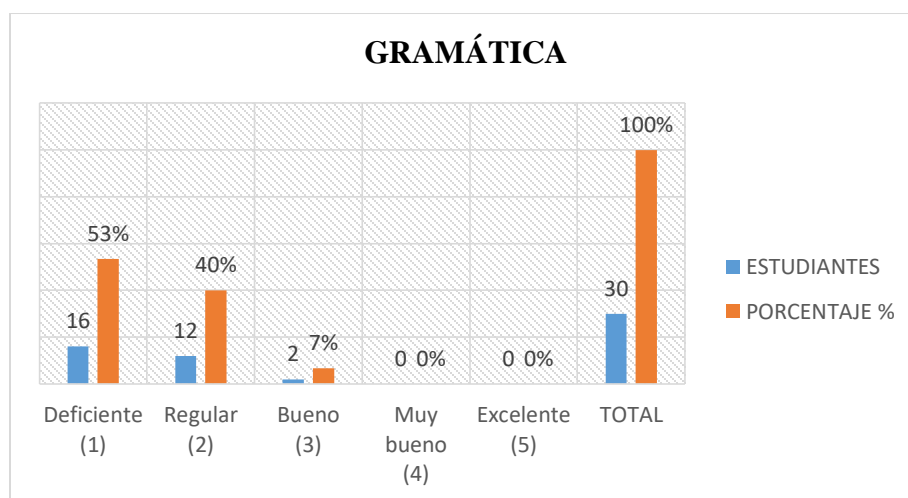
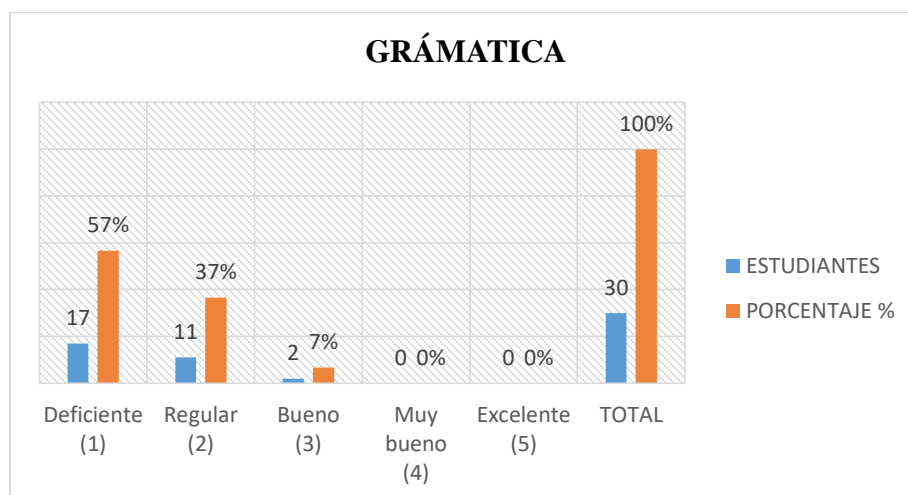


Figura 4

Grupo de control, pre test, elemento de gramática

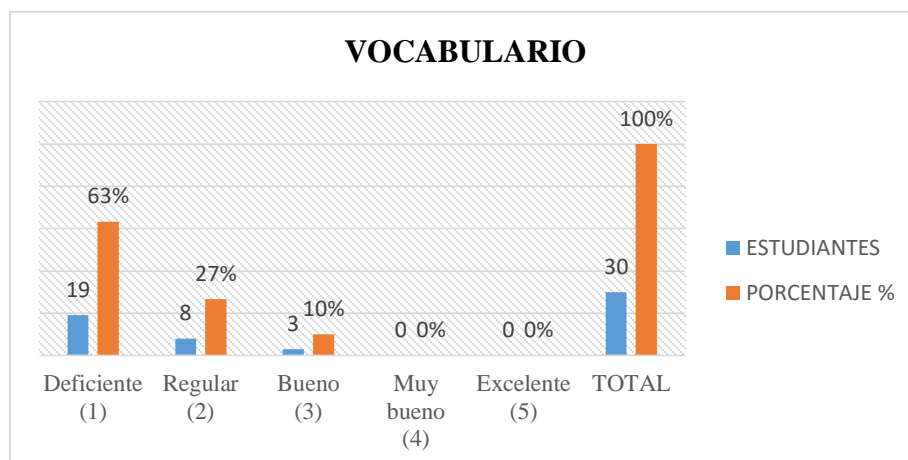


Análisis e interpretación:

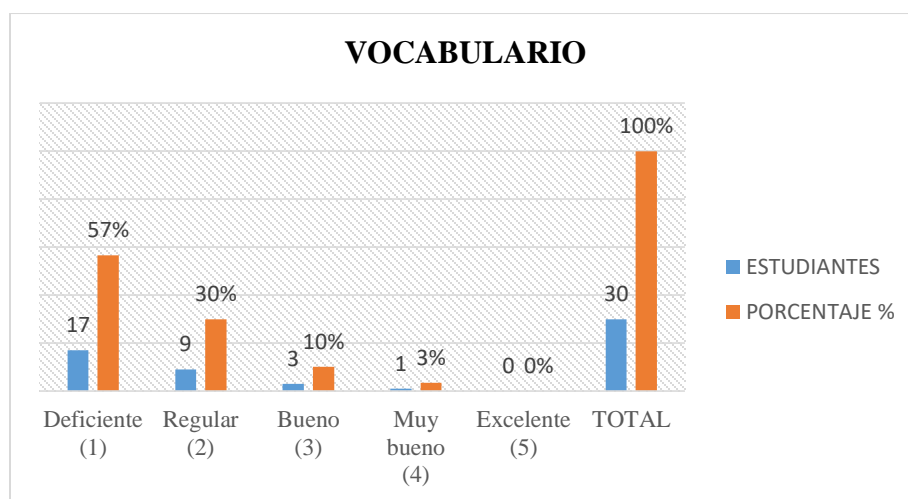
En cuanto al elemento de la gramática se puede observar que en el grupo experimental 16 de los 30 evaluados tienen un bajo dominio de este elemento de la escritura, porque la ubicación del sujeto, verbo y complemento en oraciones es lo que menos conocen los estudiantes. De igual forma, no existe una categorización de palabras, lo que significa que no identifican ni diferencian entre un sustantivo y adjetivo. Es así que la mayor parte, es decir, el 53% obtuvo la calificación deficiente 1 de 5 puntos. En cuanto al grupo de control, los resultados colectados demuestran que la mayoría de los estudiantes desconocen las reglas gramaticales dado que el 57% que corresponde a 17 de 30 estudiantes tienen un nivel deficiente.

Figura 5

Grupo experimental, pre test, elemento de vocabulario

**Figura 6**

Grupo de control, pre test, elemento de vocabulario



Análisis e interpretación:

Los datos reflejados en el gráfico indican que el vocabulario es desconocido por el 57%, donde 17 de 30 estudiantes presentan un nivel deficiente equivalente al puntaje 1 de 5. De manera similar en el grupo de control se observa que el 63% de los estudiantes poseen un nivel bajo de vocabulario, es decir la mayor parte no cuenta con un amplio rango lexical, puesto que los párrafos presentan muletillas, hay repetición de

ideas, sus puntos de vista y aportaciones son simples, carecen de fundamentos y sobre todo no cumplen con los estándares del nivel A1.1 según el Marco Común Europeo.

Figura 7

Grupo experimental, pre test, elemento convenciones

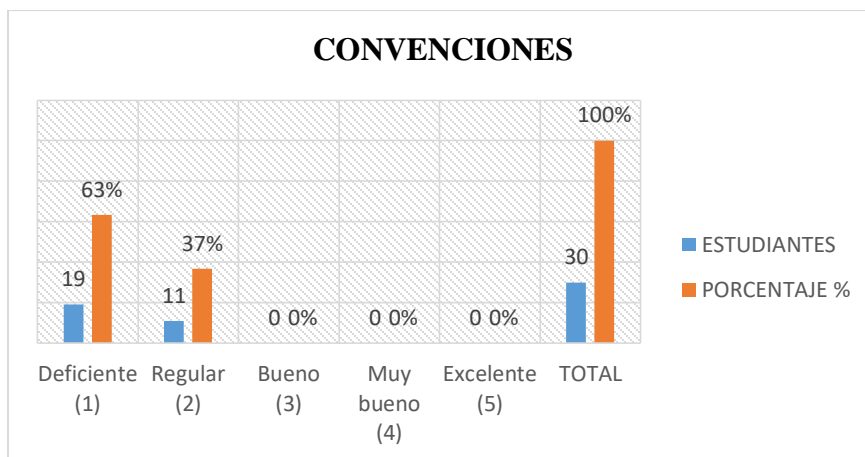
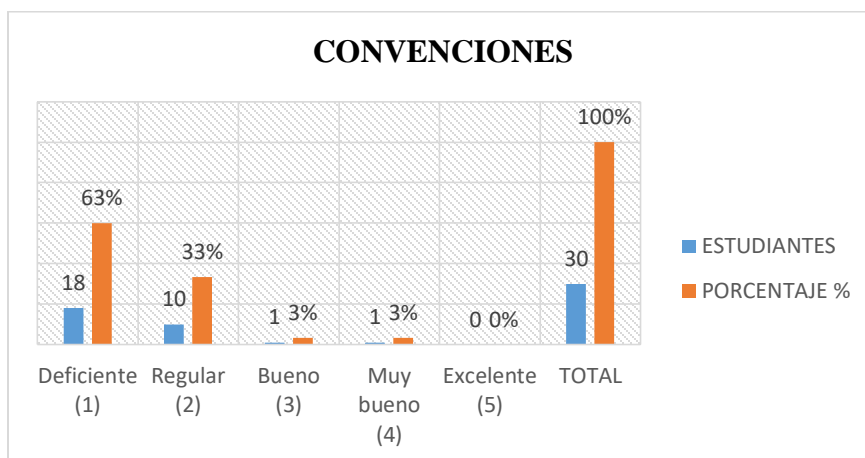


Figura 8

Grupo de control, pre test, elemento de convenciones



Análisis e interpretación:

En cuanto a las convenciones de puntuación, uso apropiado de mayúsculas y ortografía se puede evidenciar en el grupo experimental que los estudiantes no las dominan en su totalidad, dado que el uso de la puntuación es mínima e incorrecta, así mismo presentan errores ortográficos y no utilizan las mayúsculas al inicio de una

oración, ni para nombres propios. Se observa un nivel deficiente, el 63 % obtuvo la calificación 1 de 5 puntos. De igual manera, los resultados obtenidos en el grupo de control demuestran que la mayoría de los estudiantes desconocen estas convenciones, tal como muestra el gráfico, el 63% tiene errores ortográficos, de puntuación y uso adecuado de mayúsculas.

Análisis y discusión de los resultados de los elementos y convenciones al grupo experimental y de control.

Post –test

Figura 9

Grupo experimental, post test, elemento de organización y coherencia

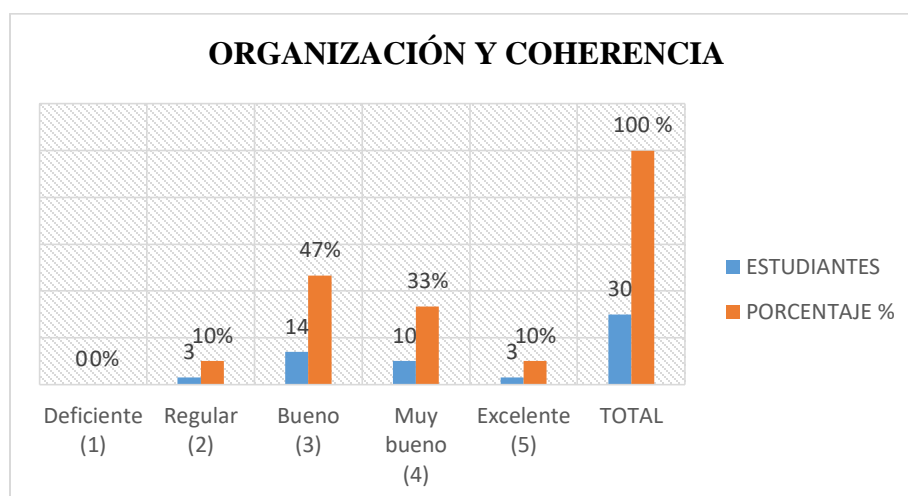
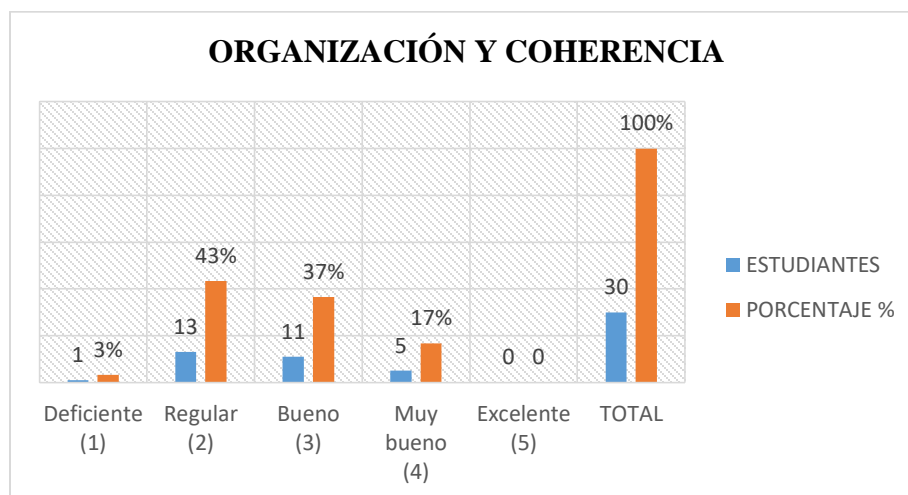


Figura 10

Grupo de control, post test, elemento de organización y coherencia



Análisis y discusión:

Los datos recolectados de los elementos de organización y coherencia del grupo experimental evidencian que el 33% presentaron un buen dominio en estos elementos de la escritura del idioma inglés. De los contenidos evaluados las oraciones estaban organizadas y coherentes, asimismo el 47% tuvo la calificación buena. En cuanto al grupo de control, el 43% de los estudiantes, es decir 13 de 30 estudiantes tuvieron un puntaje regular, dado que cometieron errores, en sí las ideas carecían de un orden lógico y el texto no tenía sentido por ende se dificultó comprender el contenido de la composición.

Se puede notar que el progreso del grupo experimental es superior al grupo de control en organización y coherencia, esta diferencia entre ambos grupos puede ser generada por la aplicación del método lúdico, dado que este permite abordar de forma dinámica el cómo conectar una frase con otra y definir el orden de las ideas para sus textos. El juego ayudó a desarrollar en los estudiantes la observación, la asociación y la comparación; contribuyendo así a su capacidad de comprensión y expresión escrita.

Según Baretta (2006), el método lúdico ha sido diseñado con el fin de estimular el aprendizaje del idioma, disminuir la ansiedad y brindar confianza y libertad a los estudiantes al momento de utilizarlo. Al introducir varias palabras de enlace con el método lúdico, los estudiantes se sintieron estimulados y superaron sus dificultades en el proceso de producción de frases bien organizadas.

Figura 11

Grupo experimental, post test, elemento de gramática

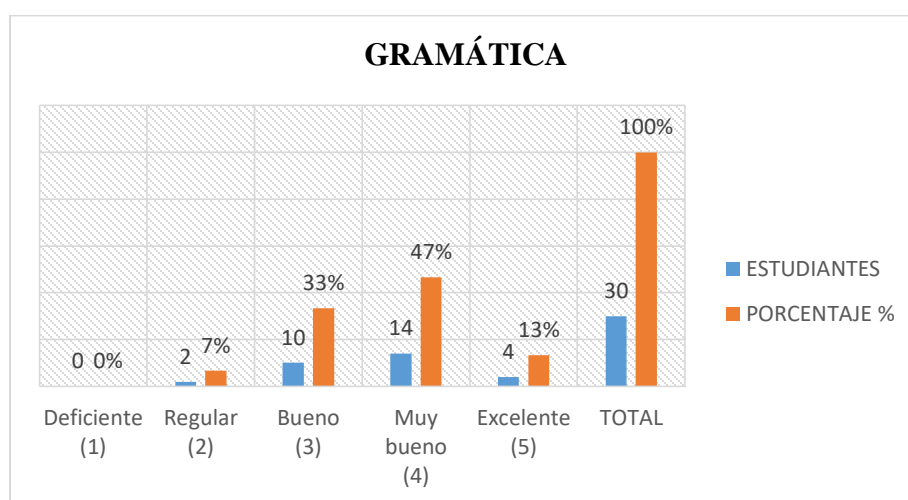
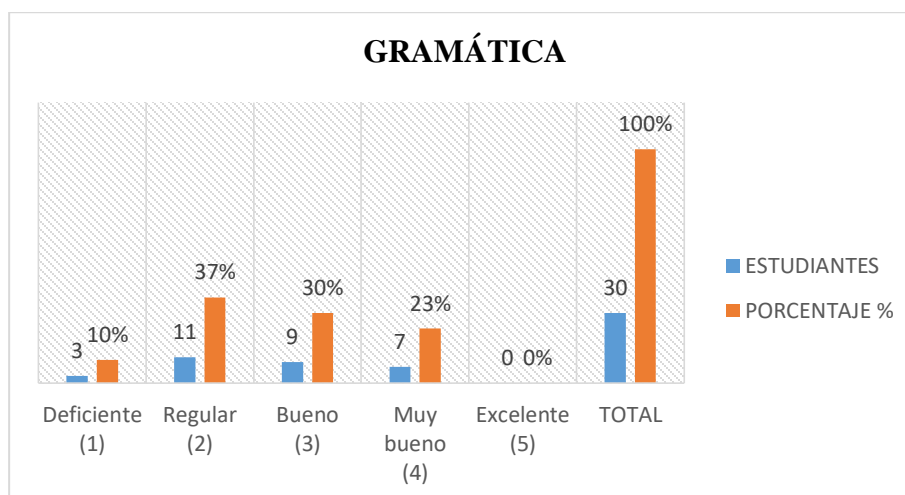


Figura 12

Grupo experimental, post test, elemento de gramática



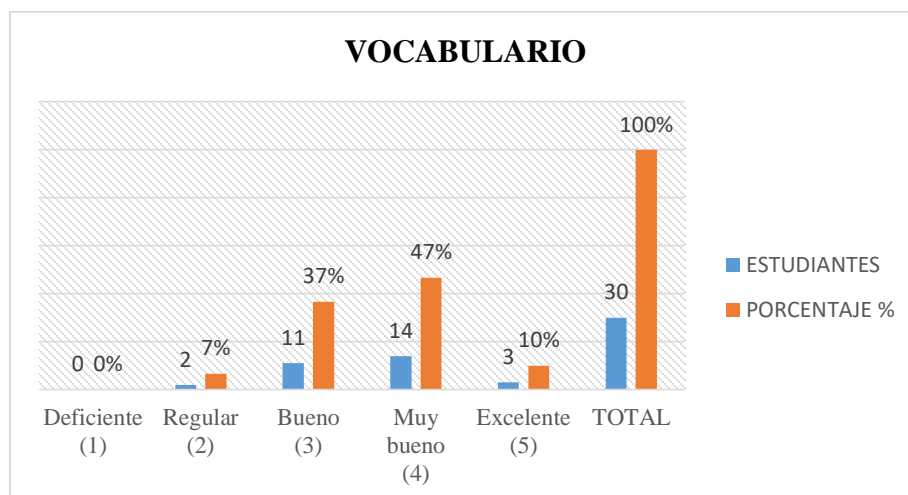
Análisis y discusión:

Tal como nos indica el gráfico del grupo experimental se puede observar que el 47% de los estudiantes evaluados demostraron buen uso de la estructura gramatical, lo que significa que los párrafos contenían oraciones con conjugaciones verbales correctas es decir, el 14 de 30 estudiantes obtuvieron la calificación de muy buena, y el 33% presentó una calificación buena que representa 3 de 5 puntos. A diferencia, el 37% de los estudiantes del grupo de control cometieron varios errores gramaticales por lo que obtuvieron un puntaje regular en cuanto al elemento de gramática.

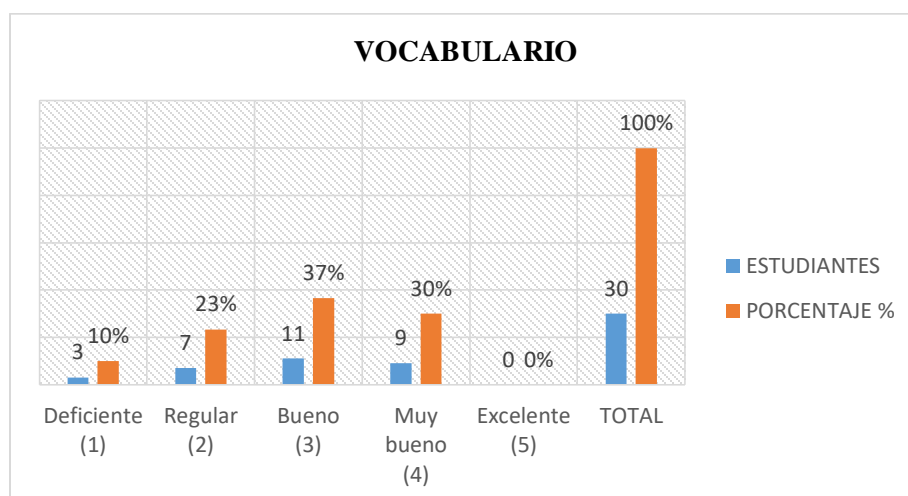
Después de la aplicación de los juegos pudimos apreciar que el grupo experimental mejoró notablemente. Esto puede haberse dado debido a que el uso del Método Lúdico facilita desarrollar temas gramaticales, ensayar y aplicarlos en un contexto real. A través del juego los estudiantes crearon conciencia sintáctica, es decir entendieron como se forman oraciones con la correcta estructura gramatical, los juegos permitieron al estudiantado decodificar la gramática inglesa. Sánchez (2016) y Varela (2010) mencionan que el aspecto lúdico mantiene motivado al estudiante durante todo el proceso de aprendizaje porque aprenden de una manera gratificante y desarrollan las habilidades receptivas como las productivas del idioma asimismo les permite practicar y su vez aprender nuevos contenidos como la gramática, vocabulario y puntuación.

Figura 13

Grupo experimental, post test, elemento de vocabulario

**Figura 14**

Grupo de control, post test, elemento de vocabulario



Análisis y discusión:

Los datos recolectados en el grupo experimental evidencian que los estudiantes evaluados tuvieron buen dominio de vocabulario, es decir el 47% obtuvo la calificación 4 de 5 puntos que equivale a muy buena, y el 37% presentó una calificación buena que representa 3 de 5 puntos. En cuanto al grupo de control, el 37% de los estudiantes

presentaron una calificación buena 3 de 5 puntos, pero el 23% tuvieron un puntaje regular, en lo que se refiere al elemento de vocabulario.

Se puede evidenciar que el progreso del grupo experimental es considerable si lo comparamos con aquel del grupo de control respecto al elemento de vocabulario. Esta diferencia entre los dos grupos puede ser producida debido a que el juego aplicado en el aula brinda la oportunidad de introducir y reforzar vocabulario. Al combinar palabras para formar frases, los estudiantes pasaron del ámbito receptivo al productivo aplicándolo en sus composiciones. Cruz (2000) menciona que el juego de palabras, es un método dinámico que permite desarrollar diversos aspectos lingüísticos (polisemia, homonimia, sinonimia, antonimia) de un idioma, constituye un instrumento eficaz para enseñar vocabulario y reforzar los diversos elementos de la habilidad escrita de los aprendices. Se recomienda que los alumnos produzcan algo como producto propio. De esta manera, los participantes pasarán las palabras del ámbito receptivo al productivo y ubicarlo en la memoria a largo plazo.

Figura 15

Grupo experimental, post test, elemento de convenciones

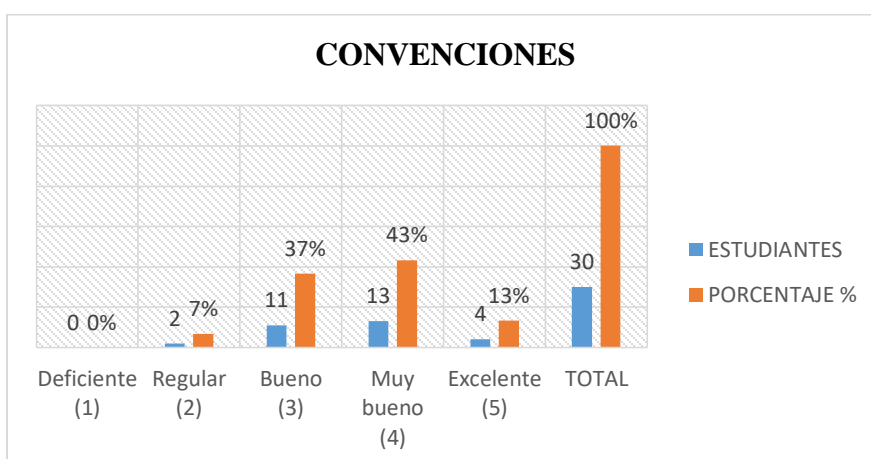
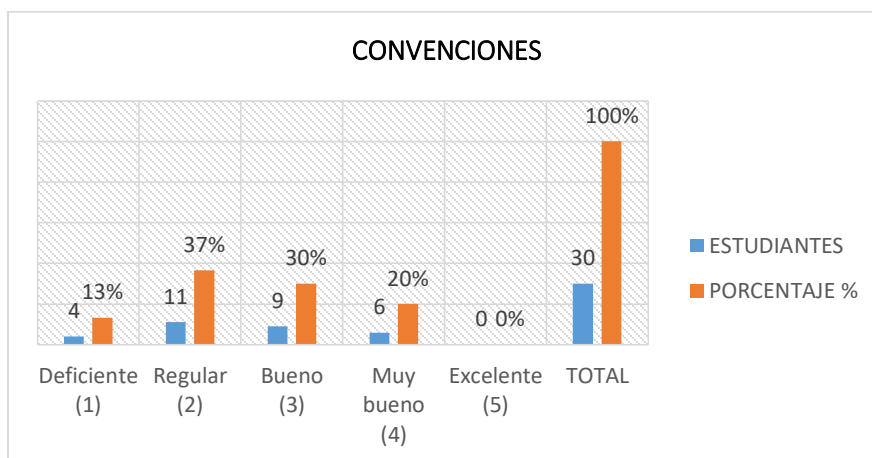


Figura 16

Grupo de control, post test, elemento de convenciones



Análisis y discusión:

Tal como demuestra el gráfico, el 43% de los estudiantes del grupo experimental tuvo una mejoría notable en el uso correcto de la puntuación. 13 de 30 estudiantes, equivalente al 43%, obtuvo la calificación 4 de 5 puntos que es igual a muy buena, y el 37% presentó una calificación buena que representa 3 de 5 puntos. En cuanto al grupo de control, el 37% de los estudiantes no supieron utilizar correctamente esta convención de la escritura.

El grupo experimental superó al de control en el dominio de las convenciones sobre puntuación, ortografía y uso adecuado de mayúsculas. Esta diferencia entre los dos grupos puede ser generada por la funcionalidad que conlleva la aplicación del Método Lúdico. Por ejemplo, el juego de historietas facilitó al estudiante reforzar la puntuación y el uso correcto de mayúsculas, al formar oraciones cortas, identificando sujeto, verbo y complemento junto con el apropiado uso de las convenciones.

Reyes & Lidawan (2019) postulan que los métodos lúdicos comprenden actividades colaborativas, divertidas e interesantes y facilitan la comprensión y aplicación contextual de los diferentes aspectos de la escritura. La sucesión de imágenes y frases

cortas a través del juego, permitió que los estudiantes organicen sus textos llevando un orden de los hechos reforzando la puntuación y el uso correcto de mayúsculas. Coscarelli (2009) menciona que las historietas son juegos didácticos que facilitan al estudiantado desarrollar diferentes habilidades, competencias lingüísticas (gramaticales, lexicales, ortográficas, semánticas, fonológicas), sociolingüísticas y pragmáticas.

Encuesta de aceptación

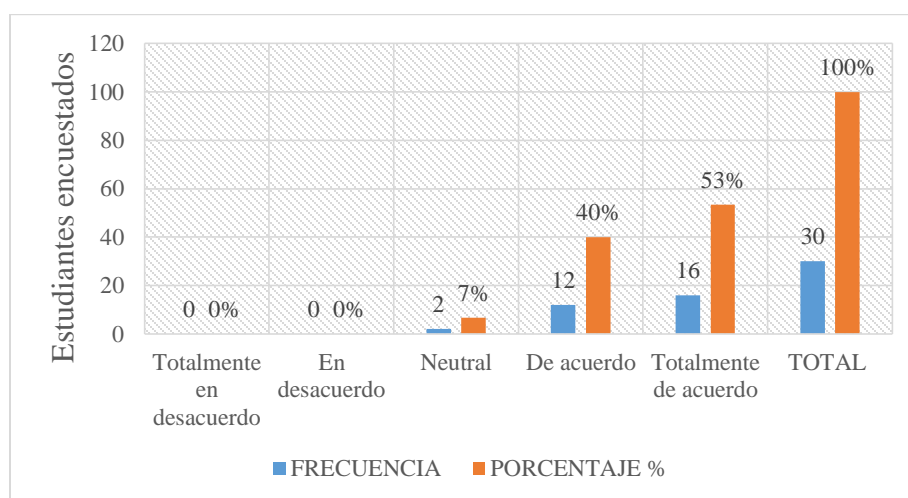
La encuesta fue basada en la escala de Likert, consta de cinco niveles y seis ítems, a continuación, se detallan los resultados obtenidos de cada uno de los ítems.

Análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes del grupo experimental

Ítem 1: La aplicación del método lúdico (juegos) le ayudó a organizar las ideas y a crear oraciones coherentes.

Figura 17

Encuesta de aceptación–Ítem # 1



Análisis e interpretación

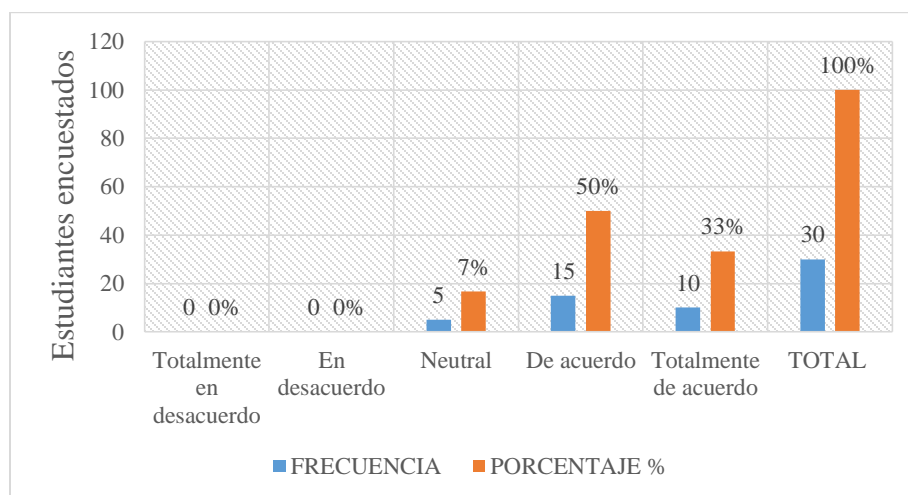
Los resultados expresados en el gráfico demuestran la aceptación de la aplicación del método lúdico por gran parte de los encuestados. El 53% expresó estar

totalmente de acuerdo y el 40% de acuerdo con la eficacia del método en el desarrollo de oraciones organizadas y coherentes. Ramírez, Díaz, Reyes y Cueca (2011) exponen que la lúdica es un aspecto motivador para el estudiantado, ya que dinamiza el aprendizaje y crea un ambiente agradable donde el estudiante se involucra en su proceso de aprendizaje.

Ítem 2: La aplicación del método lúdico (juegos) le permitió enriquecer su vocabulario para expresar sus ideas en forma adecuada.

Figura 18

Encuesta de aceptación –Ítem # 2



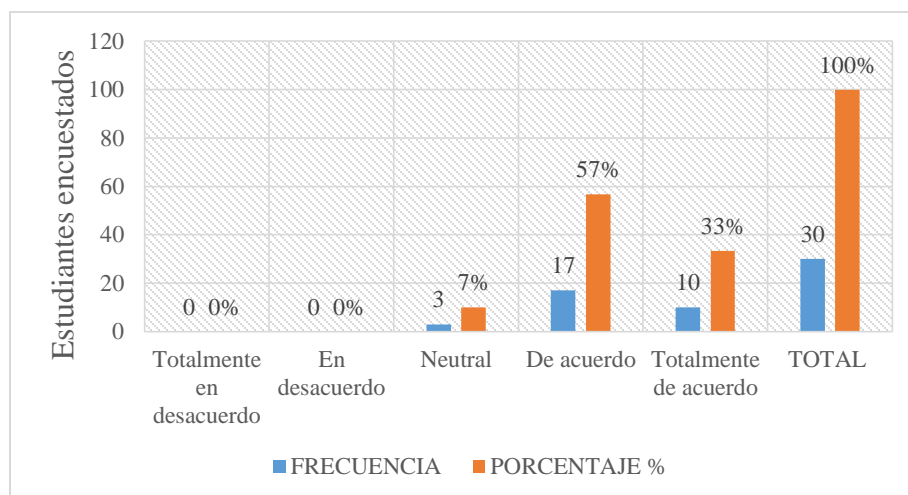
Análisis e interpretación

En opinión de los estudiantes investigados, un 50% perciben estar de acuerdo y el 33% totalmente de acuerdo, en que con la aplicación del método lúdico enriquecieron su vocabulario. Este resultado está en concordancia con la afirmación que los métodos lúdicos están vinculados al desarrollo lingüístico del ser humano, por medio de estos el estudiante desarrolla la lengua, practica los diferentes niveles lingüísticos y mejora la competencia comunicativa tanto oral como escrita (Lorente y Pizarro, 2012)

Ítem 3: A través del método lúdico usted logró escribir oraciones utilizando las estructuras gramaticales apropiadas.

Figura 19

Encuesta de aceptación - Ítem # 3



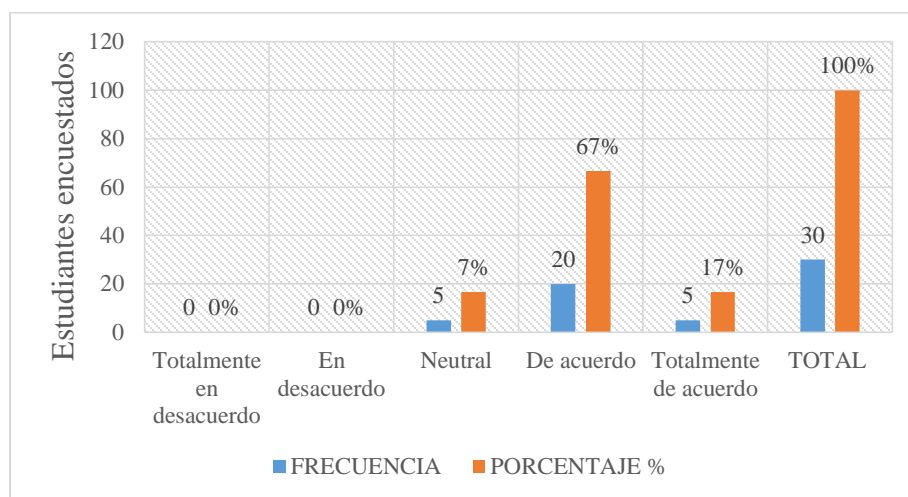
Análisis e interpretación

En cuanto a la efectividad del método para escribir oraciones con estructuras gramaticales apropiadas, el 57% de los encuestados indicaron estar de acuerdo y el 33% totalmente de acuerdo, en que por medio del método lúdico lograron realizar oraciones gramaticalmente estructuradas. Gozcu & Caganaga (2016) manifiesta que en el proceso de enseñanza-aprendizaje de idiomas los juegos deben ser incluidos puesto que alientan al estudiante a continuar motivado e interesado en su aprendizaje del idioma, crean un escenario significativo y divertido para el uso del lenguaje, facilita el aprendizaje de palabras o estructuras contextualizadas a través del uso de la correcta pronunciación y ortografía.

Ítem 4: La utilización de las actividades lúdicas reforzó su conocimiento de puntuación, uso correcto de mayúsculas y ortografía.

Figura 20

Encuesta de aceptación –Ítem # 4



Análisis e interpretación

Los resultados establecidos en el gráfico con respecto a la utilización de actividades lúdicas para reforzar la puntuación, uso correcto de mayúsculas y ortografía, demuestran que en el 67% estuvo de acuerdo con esta concepción, debido a que consideran que las actividades lúdicas les permitieron mejorar los conocimientos de estas convenciones. Los estudiantes bajo la modalidad lúdica se motivan e interesan hacia el aprendizaje del idioma y asimilan los conocimientos conscientemente, asimismo desarrollan diversos aspectos y habilidades lingüísticas de forma natural y entretenida (Díaz, 2012).

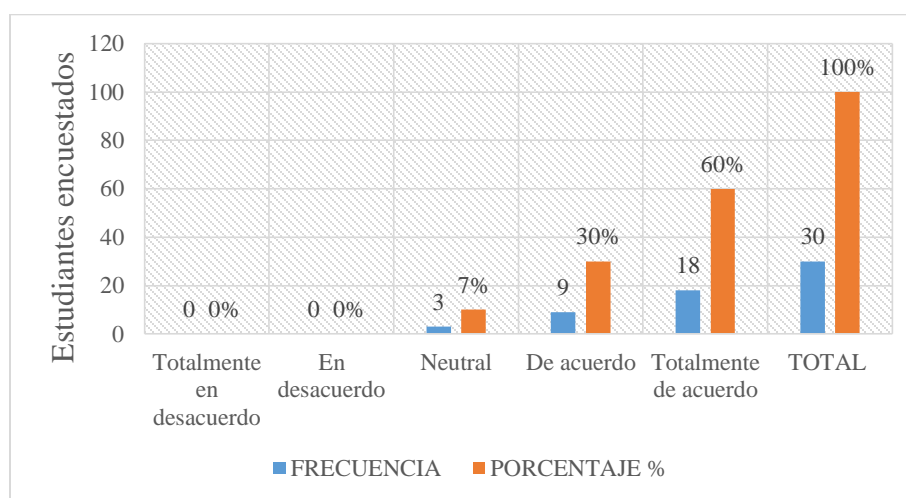
En este sentido se puede inferir que las actividades lúdicas funcionan como un refuerzo de conocimientos. Reyes & Lidawan (2019) indican que los juegos son beneficiosos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera puesto

que contienen actividades colaborativas, divertidas e interesantes, las cuales facilitan la comprensión y aplicación contextual de los aspectos del desarrollo de la habilidad de escribir en inglés.

Ítem 5: Le gustaría que el método lúdico (Juego de palabras) sea aplicado por su profesor como estrategia para desarrollar la habilidad de escritura del idioma inglés.

Figura 21

Encuesta de aceptación- Ítem # 5



Análisis e interpretación

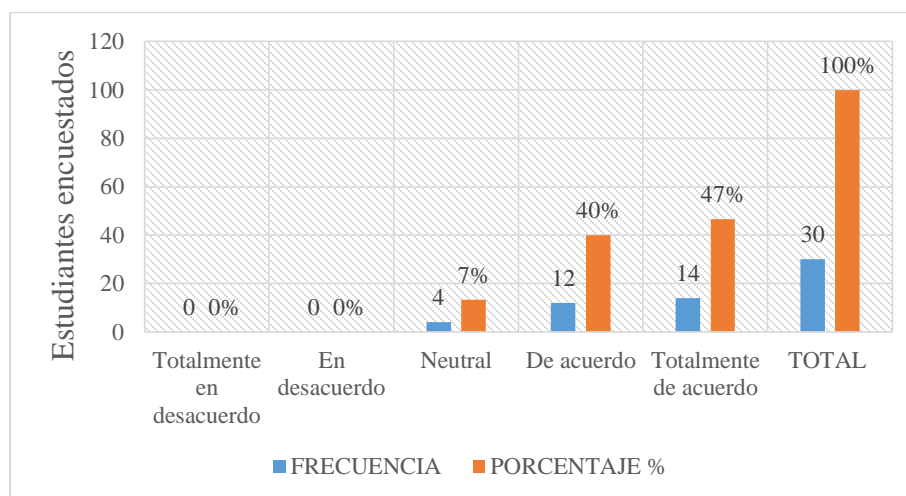
Con respecto a la aplicación del Método Lúdico (juego de palabras) por parte del docente como estrategia para el desarrollo de la escritura del idioma inglés, el 60% de los estudiantes encuestados indicó estar totalmente de acuerdo en que el docente use este método para desarrollar la habilidad de escribir en inglés.

Desde esta perspectiva, se puede decir, que en efecto, el juego de palabras es una metodología aceptada por el estudiantado, además es eficaz para el desarrollo de la escritura. Mayoral y Biondi (s.f) caracterizan al juego de palabras como una actividad que ayuda al estudiante a mejorar el proceso de composición, debido a que activa conocimientos ya adquiridos y aparte de ello permite abordar nuevos contenidos.

Ítem 6: Le gustaría que el método lúdico (Historietas) sea aplicado como una estrategia para desarrollar la habilidad de escritura del idioma inglés.

Figura 22

Encuesta de aceptación – Ítem # 6



Análisis e interpretación

Con relación a la aplicación del Método Lúdico (historietas) por parte del docente como estrategia para el desarrollo de la escritura del idioma inglés, el 47% de los encuestados estuvieron totalmente de acuerdo en que el docente emplee este método para desarrollar la escritura. Esta apreciación está en concordancia con la afirmación que las historietas son aceptadas debido a que reúnen las cualidades esenciales para lograr un aprendizaje lingüístico significativo dado a la multiplicidad de procedimientos de construcción que se puede practicar (Granja, 2000).

Comprobación de Hipótesis

La comprobación de la hipótesis es una confirmación sobre una población determinada, con respecto a alguna cosa, la cual se pone a prueba para determinar la exactitud (Lind, Marchal, & Mason, 2004).

Planteamiento de la Hipótesis

Hipótesis Nula

H0: La aplicación del método lúdico no es eficaz como estrategia metodológica para la destreza de la escritura del idioma inglés en los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto Académico de Idiomas de Universidad Central del Ecuador durante el primer semestre del 2020.

Hipótesis de Investigación

H1: La aplicación del método lúdico es eficaz como estrategia metodológica para la destreza de la escritura del idioma inglés en los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto Académico de Idiomas de la Universidad Central del Ecuador durante el primer semestre del 2020.

Selección de nivel de significancia

El nivel de significancia hace referencia al riesgo que se puede exponer al rechazar la hipótesis nula, cuando en efecto es verdadera (Lind et al., 2004). En el presente proyecto de investigación se trabaja con el nivel de significancia $\alpha=0.10$.

Identificación del estado de prueba

La identificación del estado prueba comprende el valor determinado a partir de la información de la muestra, que se emplea con el propósito de determinar si se rechaza la hipótesis nula (Lind et al., 2004). Para el presente estudio t es el estadístico de prueba de dos muestras para las medias de muestras pequeñas, con la siguiente fórmula:

$$t = \frac{(\bar{d} - \mu_d) / \sigma_{\bar{d}}}{\sigma_{\bar{d}}} =$$

t Prueba de valor

d^- Diferencia de medias de las muestras de pre test y pos test

μ_d Diferencia entre medias

σ_{d^-} Varianza poblacional de la diferencia de medias

gl=n-1

gl grados de libertad

n número de muestras para pre test y pos test (iguales)

σ_{d^-} Varianza poblacional de la diferencia de medias

Sd Desviación estándar de la diferencia de medias de las muestras de pre test y pos test

n Número de muestras para pre test y pos test (iguales)

α Nivel de significancia

H_0 Hipótesis nula

H_1 Hipótesis alternativa

μ_d Diferencia entre medias

d^- -6.03

sd 1.97

n 30

α 10%

gl 29

H_0 $\mu_d \geq 0$

$$H_1 \quad \mu_d < 0$$

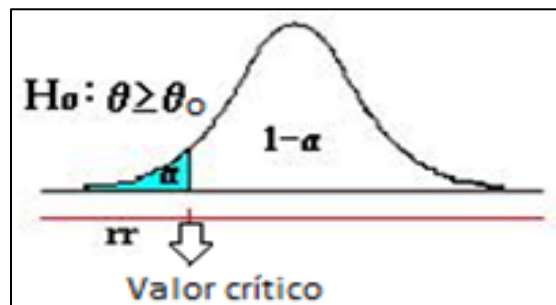
$$\mu_d \quad 0.00$$

Enfoque del valor crítico:

$$T \text{ crítico} = 1,31$$

Formulación de regla de decisión

Corresponde a las condiciones específicas en las que se rechaza la hipótesis nula, así también aquellas en las que no se produce tal rechazo (Lind et al., 2004). A continuación, se muestra el gráfico de las condiciones de rechazo del estudio.



El estadístico de prueba cae en la zona de rechazo de H_0 . Por ende, se acepta H_1 . Se puede concluir que si existe evidencia que en la calificación en el pre test fue menor que en el pos test una vez aplicado el método lúdico. Entonces es eficaz con 10% de significancia.

Capítulo V

Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

La presente investigación ha permitido conocer el nivel de eficacia del Método Lúdico para el desarrollo de la destreza de escritura del idioma inglés de los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto de idiomas de la Universidad Central del Ecuador durante el primer semestre del 2020.

Al profundizar en las representaciones que tienen los estudiantes sobre esta experiencia educativa, se logra evidenciar las posibilidades y retos que implica la aplicación del Método Lúdico, al aparecer como una oportunidad para mejorar la destreza de escritura del idioma inglés a nivel universitario.

A lo largo de la investigación y en base a todos los análisis realizados, en relación a cada una de las variables consideradas, se puede concluir que:

Luego de la aplicación post test, el Método Lúdico permitió determinar que los estudiantes del grupo experimental alcanzaron un nivel de dominio superior de los elementos de la escritura en relación al de los estudiantes del grupo de control quienes estuvieron expuestos a las estrategias convencionales.

De acuerdo a los resultados obtenidos, una vez aplicado los instrumentos en el grupo experimental se logra afirmar que la aplicación del Método Lúdico contribuyó a los estudiantes a mejorar varios elementos tales como: organización y coherencia; gramática, vocabulario, y convenciones, así también les ayudo a alcanzar los estándares que demanda el Marco Común Europeo acorde a su nivel.

Por lo tanto, el Método Lúdico puede ser implementado tal y como se lo presenta dado que los resultados obtenidos se consideran muy satisfactorios.

Recomendaciones

- Emplear el Método Lúdico para desarrollar las destrezas del idioma inglés (Listening, Speaking, Reading and Writing) ya que mediante el juego los estudiantes pueden mejorar el dominio de estas habilidades.
- Determinar el nivel de escritura en idioma inglés de cada grupo para según eso aplicar la metodología adecuada que refuerce el desarrollo de esta habilidad.
- Emplear el Método Lúdico como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, en otros niveles y con diferentes edades, dado que es una metodología dinámica y motivadora para presentar contenidos y para desarrollar varias destrezas del idioma.

Bibliografía

- Abas, I., & Abd, N. (30 de septiembre 2018,). Model of the Writing Process and Strategies of EFL Proficient Student Writers: A Case Study of Indonesian Learners. *Pertanika Journal of Social Science and Humanities*
- Alfonzo, M. (2017). La importancia de un docente planificador: algunos beneficios para el estudiantado. *Revista Dialnet*, 5, 169-189.
- Almeida, P. (2002). *Educación lúdica: técnicas y juegos pedagógicos*: San Pablo.
- Alqahtani, M. (2015). The importance of vocabulary in language learning and how to be taught. *International journal of teaching and education. International Journal of Teaching and Education*, p. 21-34.
- Álvarez, M., & Boillos, M. (2015). La producción escrita de los estudiantes universitarios de nuevo ingreso. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 8(16), 71-90.
- Ander, E. (1987). *Técnicas de investigación social*. Buenos Aires.
- Andrade, V., & Ante, A. (2010). *Las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las Instituciones Educativas "Dario Egas Grijalva, Abdon Calderon y Manuel.J.Bastidas " de la ciudad de San Gabriel*. Carchi-Ecuador [Trabajo de fin de grado, Universidad Técnica del Norte].
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/427>
- Antunes, C. (2006). *Juegos para estimular las inteligencias múltiples*. Narcea.

- Aranda, D. (2015). *Game & play: Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. UOC.
- Arango, I. (1991). *El juego: La forma como los niños aprenden*. Ofelia Roldán Vargas.
- Arevalo, P. (26 de septiembre de 2012). *La importancia del juego*.
<https://edufisicaalfa.wordpress.com/2012/09/26/la-importancia-del-juego/>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Episteme.
- Baretta, D. (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE. *Revista Electrónica de Didáctica*, 21-41.
- Barreiro, V. (2017). La importancia de la escritura en nuestros días. *IDEA- Revista Para el Aula* (22).
- Barros, Ó. (2016). *El componente lúdico en el aula de ELE: Revisión histórica y nuevas propuestas*. [Trabajo de posgrado, Universidad de Oviedo].
http://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/38717/4/TFM_Barros%20Gonz%C3%A1lez.pdf
- Baudinet, B. (2020). *StoryboardThat: El Proceso de Escritura*.
<https://www.storyboardthat.com/es/articles/e/el-proceso-de-escritura>
- Bautista, J., & López, N. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Ágora Digital*, 4, 134-141.
- Beare, K. (2019). *ThoughtCo: Text organization*. <https://www.thoughtco.com/what-is-text-organization-1212401>
- Behar, D. (2008). *Metodología de la Investigación*. Shalom.

- Beresaluce, R., Peiró, S., & Ramos, C. (2014). *El profesor como guía-orientador. Un modelo docente*. El reconocimiento docente: innovar e investigar con criterios de Calidad. XII Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. (pp. 857-870). RUA.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2010). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Narcea.
- Berninger, V., & Fayol, M. (2008). *Why Spelling Is Important and How To Teach It Effectively*. Canadian Language & Literacy Research Network, 1-13.
- Caceres, M., & Rivera, P. (2017). El docente universitario y su rol en la planificación de la sesión de enseñanza-aprendizaje. PUCP. *En Blanco & Negro*, 8(1), 15-27.
- Caillois, R. (1958). *El juego y los hombres*. Gallimard.
- Caldera, R. (2003). El Enfoque Cognitivo de la Escritura y sus Consecuencias Metodológicas en la Escuela. *Educere*, 6 (20), 363-368.
- Calderón, K. (2013). *La didáctica hoy*. EUNED.
- Calvo, A. (2015). Viaje a la escuela del siglo XXI: así trabajan los colegios más innovadores del mundo. *Revista Dialnet*, (365), 81.
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2003). *Enseñar lengua*. GRAO.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Revista Nueva Aula*, 16(5), 1-8.
- Chang, C. (2017). Uso de recursos y materiales didácticos para la enseñanza de inglés como lengua extranjera. *Revista Pueblo continente*, 28(1), 261-289.

- Coscarelli, A. (2009). La historieta como recurso didáctico en la enseñanza de ELE. *Revista de la Escuela de Lenguas. Puertas Abiertas*, (5), 6.
- Coviello, M. (2018). El aprendizaje como objetivo Incidencia de la motivación: Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. (Pp.71-73).
- Cruz, I. (2000). Los juegos de palabras en la enseñanza de lenguas. *Revista de Investigación e Innovación en la Clase de Idiomas*, (11), 58-65.
- Dalil, Z. (2013). *The importance of grammar in second language teaching*. [Tesis de Grado Departamento de Estudios Ingleses, Universite Hassan II].
https://www.academia.edu/download/37572814/the_importance_of_grammar_in_SLT.pdf
- Delval, J. (1999). *El desarrollo humano*. Colección Psicología.
- Díaz, L. (2012). El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas. *Revista de Lingüística y Lenguas Aplicadas*, (7), 97-102.
- EnglishClub. (2020). *What is vocabulary?*
<https://www.englishclub.com/vocabulary/what.htm>
- Flores, D. (2016). La importancia e impacto de la lectura, redacción y pensamiento crítico en la educación superior. *Revista del Instituto*, (24), 128-135.
- Garaigordobil, M. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó
- García, I., & Juan, A. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185.
- García, M., Venegas, M., & Venegas, A. (2010). *El Juego infantil y su Metodología*. Ic.

- Garrido, V. (2017). 8 Factores para planificar actividades lúdicas: Guía para la reflexión docente. *Juegos e Innovación Pedagógica*.
- Gibaldi, J., & Achtert, W. (1997). Manual MLA para escritores de trabajos de investigación, tesis y disertaciones. The Modern Language Association of America.
- Gómez, N. (2016). La importancia del juego como función social a través del desarrollo del ser humano. *Revista Ciencia y Actividad Física*, 3(2), 30 - 40.
- González, M., & Bermello, G. (2017). Los juegos lingüísticos y su tratamiento en la clase de Lenguas Extranjeras. *Revista Varona*, 1-12.
- Gozcu, E., & Caganaga, C. (7 de september de 2016). The importance of using games in EFL classrooms. *Cypriot Journal of Eduactional Science*, 11, p. 126-135.
https://www.researchgate.net/publication/309963552_The_importance_of_using_games_in_EFL_classrooms
- Granja, J. (2000). *El cómic como medio de aprendizaje lingüístico divertido*.
<http://www.euskonews.eus/0060zbnk/gaia6004es.html>
- Guadamillas, M. (2014). Reading, Speaking and Writing through Creative Resources: Comics in Second Language Teaching. *Arab World English Journal*, 5(4), p. 443-453.
<https://www.awej.org/images/AllIssues/Volume5/Volume5number4December/29.pdf>
- Guerrero, G. (2012). *Expresión oral y escrita*. UTPL.
- Hacker, D., & Sommers, N. (2014). *The Bedford Handbook*. Harvard University.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2008). *Metodología de la investigación*. ITERAMERICANA.

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación* (5ta ed.). Interamericana.
- Hernández R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ta ed.) Interamericana.
- Hertzberg, K. (2018). *Grammarly blog: Why Organization Is So Important In Writing*.
<https://www.grammarly.com/blog/organization-tips-for-writers/>
- I.S.P, Nation. (1 de marzo de 2009). *Teaching ESL/ EFL Reading and Writing*. New York- United States: Routledge. p. 34-36.
https://www.researchgate.net/publication/260044954_Teaching_ESLEFL_Reading_and_Writing_ISP_Nation_Routledge_New_York_2009
- Kennedy, S. (2018). *EuroLinguiste: The Role of Writing in the Overall Language Learning Process*. <http://eurolinguiste.com/role-writing-overall-language-learning-process/>
- Lamas, A., & Moreau, A. (2005). *Juego, pensamiento y acciones lingüísticas*.
- Ledin, C., & Målgren, A. (2012). *La importancia del juego para adquirir una lengua extranjera: Un estudio cualitativo de profesores de lenguas extranjeras y sus pensamientos sobre el juego como herramienta en el aula*. *DIVA*. [Tesina, Akademin för utbildning, kultur och kommunikation].
- Lind, D., Marchal, W. y Mason, R. (2004). *Estadística para Administración y Economía*. Alfaomega
- Limantoro, S. (15 de noviembre de 2018). *Developing Word-Card Games to Improve English Writing*. *International Journal of Teaching, Education and Learning*, 2(3), p. 38-54. <https://grdspublishing.org/index.php/PUPIL/article/view/1640>

- Llull, J. (2019). *El modelo lúdico en la intervención educativa*. Editex
- Long, M. (2019). Pedagogía blanca: *Jugando se aprende mejor: funciones educativas del juego infantil*. <https://www.pedagogiablanca.net/pedagogia-blanca/jugando-se-aprende-mejor-funciones-educativas-del-juego-infantil/>
- López, P. L. (2004). Población, muestra y muestreo. *Revista Scielo*, 9(8), 69-74.
- López, R. (1995). Teaching and learning vocabulary: An introduction for English students. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, (10), 35-50.
- Lorente, P., & Pizarro, M. (2012). El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas. *Revista de Estudios Filológicos*, (23), 6-26.
- Louise, M. (6-8 de julio de 2015). *Let's play into the english classroom*. [Conferencia]. Conferencia Internacional de Educación y Nuevas Tecnologías de Aprendizaje. Barcelona, España.
- Lukyanchuk, M. (2017). *Grammarly blog*: Capitalization. <https://www.grammarly.com/blog/capitalization-rules/>
- Lustig, R. (2018). News Mundo: *¿Podrá el inglés seguir siendo el "idioma favorito" del mundo?* <https://www.bbc.com/mundo/noticias-44232687>
- Madrigal, M. (2009). *La escritura como proceso: Metodología para la enseñanza de la expresión escrita en español como segunda lengua*. . *Revista de filología y lingüística* 34(1).
- Marín, M. (2006). *Lingüística y enseñanza de la lengua*. Aique Grupo.
- Martín, B. (2015). *Rúbricas de evaluación*. <https://redsocial.rededuca.net/r-bricas-de-evaluacion>

- Mayoral, M., & Biondi, F. (s.f). Técnicas Formales e Informales de Aprendizaje Cooperativo: Guía de atención al alumno con altas capacidades.
http://creena.educacion.navarra.es/moodle/file.php/51/4_sesion/LAB-A-TFEIAC.pdf
- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de ciencias naturales. *Revista Innovación Educativa*, 14(66), 41-64.
- Mendoza, A. (2013). *El Efecto Lúdico en el Aprendizaje para Adultos y en la Dinámica de Equipos*. <https://studylib.es/doc/6455638/el-efecto-l%C3%BAdico-en-el-aprendizaje-para-adultos-y-en-la-d>.
- Meneses, M., & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 113 - 124. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Mogahed, M. (2012). *Punctuation Marks Make a Difference in Translation*.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED533736.pdf>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza. *Revista de la literatura*, 075-092.
- Moreno, F. (2014). *Guía Didáctica para la Enseñanza del Inglés*.
- Muñoz, L. (2015). *Los juegos de palabras como estrategia didáctica para desarrollar la producción textual en los niños del grado 4, de la Institución Educativa Nuestra Señora del Pilar del Municipio de Aldana*. [Informe Final de Trabajo de Grado, Universidad de Nariño].
<http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/atenea/biblioteca/90845.pdf>
- Niño, V. (2014). *Escribir a su alcance*. Ecoe.ediciones.

- Nordquist, R. (2019). *ThoughtCo: The Mechanics of Writing Composition*.
<https://www.thoughtco.com/mechanics-composition-term-1691304>
- Nordquist, R. (2020). *ThoughtCo: All about Capitalization*.
<https://www.thoughtco.com/what-is-capitalization-1689741>
- Parra, K. (2014). El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Investigación*, 38(83), 155-180.
- Pérez, C. (2015). *Expresión oral y escrita*. Trillas.
- Ponce, C. (2009). El juego como recurso educativo. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 1-9.
- Quiroz, R. (2012). *Juegos: Actividades lúdicas*. <https://rosaquiroz31.wordpress.com/>
- Rabazo, M., Moreno, J., & Rabazo, A. (2008). Aportaciones de la psicología de Vygotsky a la enseñanza de la producción textual. *INFAD Revista de Psicología*, 4(1), 473-482.
http://infad.eu/RevistaINFAD/2008/n1/volumen4/INFAD_010420_473-482.pdf
- RAE. (2010). Nueva gramática de la lengua española.
http://www.ceip.edu.uy/IFS/documentos/2015/lengua/recursos/gramatica_raenueva.pdf
- Rael, M. (2009). El juego en el aprendizaje. *Revista Innovación y experiencias educativas*, 1-12.
- Ramírez, N., Díaz, M., Reyes, P., & Cueca, O. (2011). Ramírez Sánchez, Nohora Educación lúdica: una opción dentro de la educación ambiental en salud. *Revista Med*, 19(1), 23-36.

- Redondo, M. (2008). El Juego Infantil, su estudio y como abordarlo. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, (3), 1-8.
- Reyes, E., & Lidawan, M. (2019). Games As Effective Language Classroom Strategies: A Perspective From English Major Students. *European Journal of Foreign Language Teaching*, 4. <https://oapub.org/edu/index.php/ejfl/article/view/2366>
- Reyes, M., & Reyes, Á. (2017). Aprendizaje cooperativo: Estrategia didáctica y su impacto en el aula. *COMIE- XIV Congreso Nacional de Investigación Educativa*. <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/1668.pdf>
- Rodríguez, A., Moreno, J., Vázquez, M., Rodríguez, B., & Ricardo, Y. (2015). Juegos didácticos para el aprendizaje del inglés en la carrera de medicina. *Revista Scielo*, 19(1), 119-127.
- Roll, J. (s.f). *Academia .edu: El juego y el desarrollo del niño, un enfoque psicológico*. https://www.academia.edu/9812562/EL_JUEGO_Y_EL_DESARROLLO_DEL_NI%C3%91O_UN_ENFOQUE_PSICOL%C3%93GICO
- Ronda, J., Herrera, Y., & García, A. (2012). Los juegos didácticos y su importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Varona*, (55), 69-75.
- Ruíz, M. (2010). *El inglés como lengua internacional*. (pp. 13-29).
- Saez, M. (2015). *Rol del docente en la enseñanza del juego [Diapositiva de Prezi]*. <https://prezi.com/wkq36kljnuls/rol-del-docente-en-la-ensenanza-del-juego/>
- Sánchez, G. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *MarcoEle*.

- Sánchez, S. (2016). *La importancia del juego en proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]*.
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/21428>
- Sarlé, P. (2013). *Lo importante es jugar: Cómo entra el juego en la escuela*. Gastelú.
- Schmitz, K. (2019). *Ideas para la clase: Proceso de escritura en 5 pasos*.
<https://ideasparalaclase.com/2019/09/26/proceso-de-escritura-en-5-pasos/>
- Sharma, V. (19 de noviembre de 2018). *Importance of writing skills for students*. *Journal of NELTA Surkhet*, 5, pp. 97-105. <http://www.klientsolutech.com/importance-of-writing-skills-for-students/>
- Silver, D. (2005). Cooperative Learning Job Placards. *Drumming to the Beat of a Different Marcher*, 2, 7.
https://bocestech.weebly.com/uploads/1/0/2/6/10260367/coop_placards.pdf
- Spratt, M., Pulverness, A., & Williams, M. (2005). *The TKT Teaching Knowledge Test Course*. Cambridge English.
- Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128.
- Tovar, R. (2016). Vocabulary knowledge in the production of written texts: a case study on EFL language learners. *Revista Tecnológica ESPOL*, 30, (3), 89-105.
- Unesco. (9 de octubre de 1998). Declaración mundial sobre la educación superior en el siglo XXI: Visión y acción; y, Marco de acción prioritaria para el cambio y el desarrollo de la educación superior. *Revista Educación Superior y Sociedad*, 9(2), 97-113.

- Vainsencher, A. (2018). El docente como facilitador del aprendizaje. En *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación: XXVI Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación* (pp. 36-183). UP.
- Valle, T. (2014). El cómic como recurso en la enseñanza y el aprendizaje de idiomas. *El noveno arte en el aula de ELE*. ELE Chipre.
- Van Dalen, D. B., & Meyer, W. J. (12 de septiembre de 2006). *Estrategia de la Investigación Descriptiva*. En Deobold B. Van Dalen y William J. Meyer, Manual de técnica de la investigación educacional. Síntesis.
- Varela, P. (2010). El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE. *Revista de Didáctica ELE*, 1-10.
- Vazquez, M. (2016). *Didáctica Específica de las letras: La escritura como proceso según Daniel Cassany*. <http://especificaletras.blogspot.com/2016/10/ficha-de-catedra-laescritura-como.html>
- Vázquez, R. (2010). *El Juego en la Educación Escolar*. Lulu.
- Versi School of English. (2016). Digma: importancia del juego en el aprendizaje del inglés. <https://versi.es/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje-del-ingles/>
- Villarruel, M. (2009). La práctica educativa del maestro mediador. *Revista Iberoamericana de Educación*, 50(3).
- Vizco, C., & Reilly, E. (2007). Juego didáctico, su relevancia en la enseñanza de inglés en la carrera de medicina. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 6(2).
- Vygotski, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Wiersema, N. (2018). Ludic learning. *Departamento Regional de Lenguas- Zona Norte*.

Wil. (s.f). *English Live: Why it's important to read and write in English*.

<https://englishlive.ef.com/blog/english-in-the-real-world/important-read-write-english/>

Yturrall, E. (2020). La Lúdica y el aprendizaje. *Worldwide*.

Yunus, M., Salehi, H., & Embi, M. (15 de septiembre de 2012). Effects of Using Digital Comics to Improve ESL Writing. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology*, 8(18), pp. 3462-3469.

Zuluaga, C., & Gómez, M. (2016). Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario. *Revista Scielo*, 12(1), 236-249.

Anexos