



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO:

**LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE LA MACRO-DESTREZA DE ESCRIBIR
EN LOS NIÑOS DEL 3ER AÑO EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABEL DE
GODÍN DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO
PERÍODO 2015 - 2016.**

**“Trabajo presentado como requisito para obtener el título de Licenciadas en
Ciencias de la Educación, profesoras de Educación Básica”**

Autoras:

**CLARA GRISELDA ORTEGA GUAMÁN
MARCIA ELENA YUPANQUI LEÓN**

Tutora:

Mg. GENOVEVA VERÓNICA PONCE NARANJO

Riobamba – Ecuador

2016

Riobamba, 29 de Junio del 2016

Master

Carlos Loza

**DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

Presente

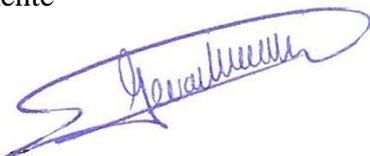
Señor Decano:

Quien suscribe la presente, Genoveva Verónica Ponce Naranjo, tutora de tesis de las señoritas Clara Griselda Ortega Guamán y Marcia Elena Yupanqui León, estudiantes de la Carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, presento mi saludo respetuoso y a través de la presente informo, que se ha revisado y corregido el trabajo de Tesis de Grado con el tema: “LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE LA MACRO-DESTREZA DE ESCRIBIR EN LOS NIÑOS DEL 3ER AÑO EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABEL DE GODÍN DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2015 – 2016”.

Por lo que debo indicar que el trabajo está 100% analizado, listo para que pueda ser expuesto a la defensa.

Por la atención que se brinde a la presente, le anticipo mi sincero agradecimiento.

Atentamente



Mg. Genoveva Verónica Ponce Naranjo.

REVISIÓN DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación del proyecto de investigación de título:
LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE LA MACRO-DESTREZA DE ESCRIBIR EN
LOS NIÑOS DEL 3er AÑO EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABEL DE GODÍN
DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2015-
2016, presentado por: Clara Griselda Ortega Guamán y Marcia Elena Yupanqui León y
dirigida por la Mg. Genoveva Ponce; una vez realizada la defensa oral y revisado el
informe final del proyecto de investigación con fines de graduación escrito, en la cual se ha
constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remite la presente para uso y
custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y
Tecnologías de la UNACH.

Para constancia de lo expuesto firman:

MsC. Tatiana Fonseca

Presidente del Tribunal

Firma

MsC. Félix Rosero

Miembro del Tribunal

Firma

Mg. Genoveva Ponce

Miembro del Tribunal

Firma

AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

“La responsabilidad del contenido de este Proyecto de Graduación, nos corresponde exclusivamente a: CLARA GRISELDA ORTEGA GUAMÁN y MARCIA ELENA YUPANQUI LEÓN y a la Tutora Mg. GENOVEVA VERÓNICA PONCE NARANJO. Declaramos ser responsables de las ideas, resultados y propuestas planteadas en este trabajo investigativo sobre “LOS JUEGOS EN EL DESARROLLO DE LA MACRO-DESTREZA DE ESCRIBIR EN LOS NIÑOS DEL 3er. AÑO EGB, DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABEL DE GODÍN DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERÍODO 2015-2016”; y el patrimonio intelectual de la misma pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



CLARA GRISELDA ORTEGA GUAMÁN

C.I: 060460869-5



MARCIA ELENA YUPANQUI LEÓN

C.I: 060377423-3

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer, principalmente a nuestro Creador, por su gran amor y fidelidad; a nuestros padres y hermanos por su aliento y apoyo incondicional para alcanzar el cumplimiento del presente trabajo de investigación; al personal docente de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Chimborazo, a la Mg. Genoveva Ponce por su asesoramiento y enseñanzas; de la misma manera al rector de la Unidad Educativa Isabel de Godín, Dr. Fernando García; a sus docentes y estudiantes, de manera primordial a quienes integran el tercer año de Educación Básica, por la apertura para compartir experiencias y trabajo.



CLARA GRISELDA ORTEGA GUAMÁN

C.I: 060460869-5



MARCIA ELENA YUPANQUI LEÓN

C.I: 060377423-3

DEDICATORIA

Con mucho cariño dedico este trabajo de investigación, principalmente a mi Dios por la oportunidad de vivir y proveerme de esfuerzo, capacidad y perseverancia en mi tiempo de estudio; a mis padres por su amor, apoyo y sacrificio permanente en todos los ámbitos de mi vida; ya que gracias a ellos he logrado escalar peldaños de superación estudiantil.

A mi amado esposo por sus palabras de aliento y comprensión. Finalmente a todas las personas que han constituido ser parte de mi formación académica.



Clara Griselda Ortega Guamán

Dedico este trabajo con mucho cariño y amor a Dios, por darme salud, fuerzas y sobre todo la sabiduría necesaria para lograr esta meta educativa propuesta; a mi madre querida por su apoyo incondicional ya que con su infinito amor supo guiar y apoyarme día tras día en el transcurso de mi carrera profesional.

No quiero pasar por alto a mi amigo especial, por su confianza en mi capacidad de superación académica.

Finalmente a mis hermanos, amigas y amigos quienes sin duda alguna han mostrado su alianza en nuestra lucha por hacer realidad este sueño, de mirar a muchos niños...sonreír.



Marcia Elena Yupanqui León

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	I
INFORME DEL TUTOR	II
REVISIÓN DEL TRIBUNAL	III
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA	VI
ÍNDICE GENERAL	VII
ÍNDICE DE CUADROS	X
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XI
RESUMEN	XII
SUMMARY	XIII
INTRODUCCIÓN	XIV
CAPÍTULO I	1
1. MARCO REFERENCIAL	1
1.1. El problema de investigación	1
1.2. Planteamiento del problema	1
1.3. Formulación del problema	4
1.4. Preguntas directrices.	4
1.5. Objetivos	4
1.5.1. Objetivo general	4
1.5.2. Objetivos específicos	4
1.6. Justificación	5
CAPÍTULO II	7
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1. Antecedentes	7
2.2. Fundamentación teórica	9
2.2.1. El juego	9
2.2.1.1. Importancia del juego:	10
2.2.1.2. El juego en la didáctica	13
2.2.1.3. Tipos de juegos que incentivan el aprendizaje	15
2.2.1.4. Teorías relacionadas al juego	18
2.2.2. Desarrollo	21

2.2.2.1.	Macro-destreza	21
2.2.2.2.	Escritura	22
2.2.2.3.	Desarrollo de la macro-destreza de escribir	23
2.2.2.4.	Macro-destreza de escribir	23
2.2.2.5.	La escritura como macro-destreza	24
2.2.2.6.	Procesos de la escritura	25
2.2.2.7.	Juegos que ayudan al desarrollo de la macro-destreza de escribir	27
2.3.	VARIABLES	29
2.3.1.	Variable independiente	29
2.3.2.	Variable dependiente	29
2.4.	Definición de términos básicos	30
2.5.	Operacionalización de las variables	33
CAPÍTULO III		35
3.	MARCO METODOLÓGICO	35
3.1.	Tipo de estudio	35
3.1.1.	El nivel de investigación	35
3.1.2.	Diseño de la investigación	35
3.2.	Población y muestra	36
3.3.	Procedimientos	36
3.4.	Técnicas	36
3.5.	Instrumentos	36
3.6.	Procesamiento, análisis e interpretación de resultados.	37
CAPÍTULO IV		38
5.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	38
4.1.	Encuesta dirigida a los estudiantes	38
4.2.	Interpretación general de las preguntas a los estudiantes	45
4.3.	Encuesta dirigida a los docentes	46
4.4.	Interpretación general de las preguntas a los docentes	54
CAPÍTULO V		57
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	57
5.1.	Conclusiones	57
5.2.	Recomendaciones	58

Bibliografía	59
Revistas digitales	61
Fuentes electrónicas	62
Tesis	64
Anexos	65
Anexo 1: Encuesta dirigida a los niños de tercer año de EGB	66
Anexo 2: Encuesta dirigida a los docentes.	67
Anexo 3: Plan de destrezas con criterio de desempeño.	69
Anexo 4: Fotografías de la investigación	72

ÍNDICE DE CUADROS

CUADROS	PÁG.
Cuadro 1: Tipos de juegos	16
Cuadro 2: Tipos de juegos como procesos didácticos	17
Cuadro 3: Variable Independiente: El juego	33
Cuadro 4: Variable Dependiente: Desarrollo de la macro-destreza de escribir	34
Cuadro 5: Población y Muestra	36
Cuadro 6: Juego como socialización	38
Cuadro 7: Juego en el aula	39
Cuadro 8: El juego en clase	40
Cuadro 9: El juego en la escritura	41
Cuadro 10: El juego en el aprendizaje	42
Cuadro 11: Reglas del juego	43
Cuadro 12: Actividades Divertidas	44
Cuadro 13: El juego en actividades de aprendizaje	46
Cuadro 14: La escritura compleja	47
Cuadro 15: El juego en la planificación	48
Cuadro 16: El juego en los procesos de la escritura	49
Cuadro 17: Espontaneidad en la escritura	50
Cuadro 18: Juegos prácticos	51
Cuadro 19: Procesos de la escritura	52

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICOS	PÁG.
Gráfico 1: Juego como socialización	38
Gráfico 2: Juego en el aula	39
Gráfico 3: El juego en clase	40
Gráfico 4: El juego en la escritura	41
Gráfico 5: El juego en el aprendizaje	42
Gráfico 6: Reglas del juego	43
Gráfico 7: Actividades Divertidas	44
Gráfico 8: El juego en actividades de aprendizaje	46
Gráfico 9: La escritura compleja	47
Gráfico 10: El juego en la planificación	48
Gráfico 11: El juego en los procesos de la escritura	49
Gráfico 12: Espontaneidad en la escritura	50
Gráfico 13: Juegos prácticos	51
Gráfico 14: Procesos de la escritura	52



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
ESCUELA EDUCACIÓN BÁSICA

Tema: “Los juegos en el desarrollo de la macro-destreza de escribir en los niños del 3er año EGB, de la Unidad Educativa Isabel de Godín de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo período 2015 – 2016”.

RESUMEN

El tema de investigación hace referencia al juego como estrategia fundamental en el aprendizaje de manera integral, social emocional dentro del aula; la importancia radica en la aplicación curricular que el docente brinda a la actividad recreacional, en la macro-destreza de escribir; que no solo es la transmisión de información, sino también el sentido y función que se brinde a la interpretación y descubrimiento de signos y letras, especialmente para los primeros años, en especial para ayudar al desarrollo psicomotriz y psicomotor del niño, el juego es la base del aprendizaje de la vida, y de esta manera ayudaremos a mejorar la macro-destreza de escribir considerando como una herramienta de comunicación encargada de coordinar una función mental, además investiga la importancia e influencia del movimiento en la personalidad y el aprendizaje. empleando un tipo de estudio documental, de nivel diagnóstico, diseño cualitativo, considerando una población de 35 alumnos, 3 docentes de la Unidad Educativa “Isabel de Godín”, se aplicó métodos como: inductivo, deductivo y no experimental, utilizando como técnica la encuesta y el instrumento cuestionario; obteniendo después de la tabulación y depuración hace identificar los datos más relevantes el gusto, la empatía y la predisposición que el niño tiene con el juego para poder aprender nuevas situaciones o adquirir nuevas habilidades, llegando a las siguientes conclusiones que el juego va más allá de una concepción básica de entretenimiento puesto que es una estrategia metodológica siendo la base fundamental las diferentes teorías, como la de Piaget, Bruner dentro del constructivismo para el desarrollo de la macro-destreza de escribir, detectando los juegos psicomotrices, cognitivos, de movimiento, sociales, afectivos, etc. relevantes para esta habilidad.



SUMMARY

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

TITLE: “GAMES IN THE DEVELOPMENT OF THE WRITING SKILL IN CHILDREN OF THIRD YEAR OF BASIC EDUCATION ATH THE “ISABEL DE GODÍN” SCHOOL, LOCATED IN RIOBAMBA CITY, PROVINCE OF CHIMBORAZO, TERM 2015 – 2016”.

AUTHORS: Clara Griselda Ortega Guamán, Marcia Elena Yupanqui León

Summary

The research topic refers to games as a key strategy for an integral, social emotional learning in the classroom; the importance lies in the application that the teaching curriculum provides recreational activity in the macro-writing skills; it is not only the transmission of information, but also the meaning and function that provides the interpretation and discovery signs and letters, especially for the first few years, especially to help the psychomotor and psychomotor development of children, the game is the learning basis of life, and thus help to improve macro-skill considering writing as a communication tool to coordinate mental function, also investigates the importance and influence of the movement in personality and learning. using a type of documentary study, diagnostic level qualitative design, considering a population of 35 students, 3 teachers in an institution called "Isabel Godin" methods as applied: inductive, deductive and not experimental, using technical survey and questionnaire instrument; obtaining after tabulation and debugging makes identifying the most relevant data taste, empathy and willingness that the child has with the game to learn new situations or acquire new skills, reached the following conclusions that the game goes beyond a basic concept of entertainment since it is a methodological strategy to be the fundamental basis of different theories such as Piaget, Bruner within the constructivism for the development of writing macro skills, detecting social psychomotor, cognitive, movement, , affective, and relevant games relevant to develop this skill.

Mgs. Myriam Trujillo B.



DELEGADA DEL CENTRO DE IDIOMAS

INTRODUCCIÓN

En los últimos tiempos se ha evidenciado un gran crecimiento de varios aspectos relacionados con la educación ecuatoriana; por ello surge la necesidad de contrarrestar las problemáticas escolares existentes en nuestras aulas de trabajo. Nos permitimos comentar como ejemplo, la escritura en el área de lengua y literatura, ya que por reiteradas ocasiones se convierte en una dificultad para los estudiantes de educación básica; y siempre será oportuno aplicar nuevas estrategias de aprendizaje y métodos activos o divertidos en este caso los juegos para posibilitar su desarrollo y de manera indirecta disminuir obstáculos posteriores a nivel personal y académico.

Los juegos son de gran importancia porque ayudan a los seres humanos en el desarrollo de diferentes actividades físicas, psicológicas, emocionales y de igual manera a desenvolverse en la vida social; también nos permite potenciar un aprendizaje significativo, la creatividad, el pensamiento lógico e ingenioso. En síntesis, las actividades lúdicas funcionan como estrategias que promueven una educación de calidad.

Para la presente investigación planteamos una hipótesis donde verificamos si los juegos posibilitan el desarrollo de la macro-destreza de escribir, para reducir varios problemas vinculados a la escritura que es un tema de gran importancia, enfatizando el vínculo entre el juego y desarrollo de la escritura mediante el análisis sobre la población seleccionada.

Este trabajo fue factible porque se contó con el apoyo institucional y personal docente de la Unidad Educativa “Isabel de Godín, y demás recursos bibliográficos, técnicos, económicos y humanos que se utilizaron para la ejecución de la investigación que acorde a la Actualización y Fortalecimiento Curricular es parte del eje curricular que implica la interacción social, basándonos en los objetivos específicos que apuntan a la identificación de conceptos sobre el juego, investigar bases teóricas que ayuden al desarrollo de la escritura.

Los juegos se convirtieron en una práctica para estimular la creatividad en los niños y mejorar el nivel de aprendizaje en este caso para el desarrollo de la macro-destreza de escribir. Su importancia radicó en ayudar a los niños a corregir la escritura y en el futuro mejorar su bajo rendimiento académico y problemas de aprendizaje.

Este trabajo investigativo fue muy importante en el aporte de educación para mejorar la escritura mediante el juego, el cual ayudó a cumplir el objetivo planteado basado en el análisis de los diferentes juegos que posibilitan el desarrollo de la escritura en los estudiantes de tercer año de EGB, en este caso de la macro-destreza escribir.

La investigación, dividida en varios capítulos, establece en forma progresiva el tema estudiado; como se describe a continuación:

En el **Capítulo I** del marco referencial se presenta el problema de investigación, su planteamiento, formulación del problema, que fueron importantes para identificar estructurar la investigación; asimismo se incluye los objetivos; general y específicos, que nos llevaron a analizar la problemática. También se coloca la justificación para puntualizar sobre la importancia, beneficiarios y factibilidad.

En el **Capítulo II** del marco teórico se desarrolla los antecedentes y fundamentos que validan esta investigación tratando diferentes temáticas en relación con el tema, los mismos que nos han permitido conocer de forma fundamentada el problema, para ofrecer alternativas de solución validadas en la aplicación de juegos en el desarrollo de la macro-destreza de escribir.

El **Capítulo III** hace referencia a los diferentes métodos, técnicas e instrumentos que fueron utilizados para la recolección de datos, población; así también, procedimientos para el análisis e interpretación de resultados. Se destaca el diagnóstico del problema educativo en la institución investigada. Este proceso nos permite alcanzar el objetivo general de nuestra investigación.

Capítulo IV consta el análisis e interpretación de resultados: Son resultados descriptivos, que nos permite efectuar un proceso investigativo, empezando por un diagnóstico a estudiantes y docentes del tercer año de básica, a través de encuestas; mostrados sus resultados en cuadros estadísticos con sus análisis e interpretación de resultados respectivamente.

Finalmente en el **Capítulo V** se expone las conclusiones y recomendaciones, en la que se destaca, que los docentes y estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Isabel de Godín” conocen la concepción de juego y que además hay conciencia de que los juegos sirven para desarrollar la escritura y mejorar el proceso de aprendizaje de los educandos: Se aprecia además; que a partir de clases demostrativas se usan juegos que ayudan a mejorar la macro-destreza de escribir, y de esta manera como autoras recomendamos a los docentes y niños tomar en cuenta que los juegos son una actividad básica dentro de la educación, por lo tanto se invita a realizar actividades como los juegos que ayudan a la macro-destreza de escribir aplicando de acuerdo a las necesidades básicas que tengan los niños.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Durante la realización de nuestras prácticas pre-profesionales, que significaron una oportunidad para acercarnos a la realidad educativa, se pudo detectar de manera especial las dificultades de la escritura, observar de cerca que los niños presentaban varias falencias tanto en los trabajos desarrollados dentro de clase como en las actividades que elaboran en casa; añadiendo que las estrategias metodológicas que incluyen el juego como punto esencial para el aprendizaje de la escritura, no eran aplicadas de manera regular o planificada.

Se conoce que los estudiante requieren poseer aprendizajes significativos, por lo tanto, es necesaria la aplicación de metodologías que incentiven el aprendizaje y a descubrir de una manera creativa y emotiva, para que así ayudemos al desarrollo de la destreza en especial en la escritura, puesto que el niño estará en plena etapa de jugar y divertirse a través de diferentes técnicas, metodologías que ayudarán al mejoramiento de la educación.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los juegos a nivel mundial se considera como una herramienta básica de comunicación; por eso, para que una persona se desenvuelva necesita de una serie de habilidades y destrezas, las que muchas veces aún no se desarrollan porque no hubo el suficiente estímulo; mucho más si es una macro-destreza para la que se requiere relación, movimiento, recreación; en otras palabras, metodologías activas en las que el docente dirija un proceso de aprendizaje que sea participativo para que los niños se sientan motivados a expresarse por escrito, las diferentes actividades que realicen y se sientan satisfechos de haber aprendido cada día más y no sea algo frustrante y que cada día baya perdido las ganas de aprender, es por eso que debemos preparar técnicas que incentiven la clase y al mismo tiempo ayude al desarrollo de habilidades y destrezas tanto físicas como mentales y así el aprendizaje ayudará a enfrentarse a la sociedad actual.

Por los desafíos de la actualidad relacionados en la educación es necesario que el desarrollo integral de los niños sea afectivo, esto permitirá potenciar los saberes para enfrentar retos que les presente en el futuro; desde ese punto, el juego es una estrategia de mucha relevancia que le ayudará a mejorar el desarrollo de diferentes destrezas, en el proceso de aprendizaje como lo afirma esta cita:

El juego es una estrategia que persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: en lo socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos (Chacón, 2008).

El juego es una de las estrategias básicas en la vida escolar del niño, que están dirigidos a mejorar habilidades y destrezas, pero siempre y cuando se reconozca que el juego didáctico y las teorías se hallen de acuerdo al trabajo y al grupo de aprendizaje.

A través de las experiencias y lecturas se puede ratificar que la escritura desempeña un papel importante en la vida académica y personal, es por eso que esta investigación estará enfocada el análisis sobre los juegos para el desarrollo de la macro-destreza de escribir.

Actualmente implementar nuevas estrategias metodológicas como los juegos para mejorar la calidad de educación es de mucha importancia, porque estaremos ayudando a dar un realce y mejoramiento a los estudiantes, desarrollando de manera creativa y motivante, con el objetivo de potenciar su aprendizaje y promover el bienestar de los mismos, hemos aplicado nuevas técnicas y actividades lúdicas, que son muy necesarias en las diferentes instituciones de Educación General Básica para ayudar a desarrollar la escritura en los niños; y de esta manera nos permite observar las diferentes realidades que enfocan los países, a nivel mundial en la educación, con la implementación de juegos como estrategias metodológicas para el desarrollo de la escritura, como lo mencionamos en los países desarrollados.

Aprender a escribir es aprender a organizar ciertos movimientos que nos permiten reproducir un modelo. Es el efecto de hacer confluir dos actividades; una visual, que nos llevará a la identificación del modelo, y otra psicomotriz, que nos permitirá la realización de la forma. La evolución de la actividad gráfica va desde el aprendizaje voluntario hacia la automatización de una realización libre, en la que el pensamiento se expresa de modo directo por la inscripción.

(Rojas, 2000)

En el Ecuador las propuestas del Ministerio de Educación son de gran relevancia para mejorar la calidad de educación de esta manera debemos implementar, nuevas técnicas que mejoren incentiven, las clases implementadas y planificadas dentro del currículo escolar.

Para que el avance educativo sea de calidad y el nivel de aprendizaje sea más efectivo en los estudiantes beneficiarios, debemos tomar en cuenta no solo los aspectos tradicionales sino también considerar que algo tan habitual como el juego puede convertirse en una práctica para efectuar procesos didácticos, para estimular la creatividad, las habilidades, destrezas y competencias de estudios, y de igual forma sea un juego planificado y agradable a la edad de cada niño por parte del docente.

La Unidad Educativa Isabel de Godín de la ciudad de Riobamba es un plantel fiscal, que actualmente alberga a 1115 niños y niñas de Educación General Básica; en tanto los terceros cuentan con 105 niños distribuidos en tres paralelos, 35 de ellos en el paralelo B, y en ese grupo de manera específica, detectamos durante las prácticas docentes ciertas dificultades relacionadas a la escritura, que en un futuro podrán verse reflejadas en: bajo rendimiento académico, desmotivación escolar, problemas de aprendizaje; por lo tanto, se consideró que un análisis puede proporcionar ciertas pautas para fortalecer la escritura a partir del uso oportuno de los juegos.

Si se requieren cambios educativos, la preocupación por el contexto debe estar a la par de un compromiso con la investigación; en este caso, un respaldo teórico que deberá sumarse a la información del trabajo de campo que tienda a un análisis de la población y de sus concepciones en relación al juego y la escritura con el propósito de aportar en este tema, con la finalidad que pueda ser otra fuente para docentes y estudiantes, a partir de las necesidades que se presenten.

1.3.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera los juegos posibilitan el desarrollo de la macro-destreza de escribir en los niños de Tercer Año de EGB, de la Unidad Educativa Isabel de Godín de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo período 2015-2016?

1.4. PREGUNTAS DIRECTRICES.

¿Qué son los juegos?

¿Cuál es importancia del juego?

¿Qué tipos de juegos incentivan el aprendizaje?

¿Cuáles son las bases teóricas relacionadas al juego como posibilidad de desarrollo de la macro-destreza de escribir?

¿Cuál es el desarrollo de la macro-destreza de la escritura?

¿Qué es la macro-destreza de escribir?

¿Qué juegos posibilitan el desarrollo de la macro-destreza de escribir?

¿Cuáles son los procesos de la escritura?

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar las formas en que los juegos posibilitan el desarrollo de la macro-destreza de escribir en los niños de Tercer año de EGB, de la Unidad Educativa Isabel de Godín de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo período 2015-2016.

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar el concepto del juego para mejorar el desarrollo de la escritura en los niños de tercer año de EGB, de la Unidad Educativa “Isabel de Godín”.
- Investigar las bases teóricas relacionadas al juego como posibilidad de desarrollo del aprendizaje en la escritura.

- Detectar cuáles son los juegos que desarrolla la escritura en los niños de tercer año a partir de la recolección de información de campo.

1.6. JUSTIFICACIÓN

Las dificultades relacionadas a la escritura que fueron identificadas durante la realización de las prácticas pre-profesionales orientaron la elección de este tema porque como estudiantes de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías resulta fundamental investigar sobre problemas que tengan vigencia, que resulten importantes y cuyo ámbito sea educativo para mejorar la calidad de educación.

La investigación tuvo como interés primordial el análisis de las formas en que los juegos posibilitan el desarrollo de la escritura, con la finalidad de incentivar a la aplicación de alternativas divertidas para el aprendizaje, en este caso de la macro-destreza escribir que acorde a la Actualización y Fortalecimiento Curricular es parte del eje curricular que implica la interacción social.

La presente investigación fue un aporte en el área educativa, así los objetivos específicos escritos que hacen referencia a la identificación de la concepción de los juegos, investigar bases teóricas relacionadas al juego y detectar cuáles son las formas en que el juego desarrolla la escritura en los niños a partir de la recolección de información de campo.

El trabajo fue factible porque se contó con la autorización de la autoridad institucional en la que realizamos la investigación, se contó con los recursos bibliográficos, técnicos, económicos y humanos que se requieren para la ejecución de la investigación.

El trabajo resultó útil porque se constituyó un aporte sobre la escritura que es un tema amplio; y aunque no se pueda eliminar el problema, enfatizamos en el vínculo entre juego y desarrollo de la escritura a partir del análisis sobre la población seleccionada.

En síntesis, si la escritura es un problema dentro de la educación siempre serán necesarios nuevos aportes, en este caso los juegos para posibilitar su desarrollo; y de manera indirecta disminuir obstáculos posteriores a nivel personal y académico.

Y de esta manera se ayudó a mejorar la calidad de educación de una manera eficiente porque estamos implementando nuevas técnicas metodológicas, como lo establece el Ministerio de Educación, dentro del currículo para que sean un apoyo, adecuado para los docentes, y en especial para los estudiantes.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES

Se realizó una revisión de la información a la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnológicas de la Carrera de Educación Básica donde reposa algunas tesis, entre ellas:

“Incidencia de los métodos de aprendizaje en la lecto-escritura de los niños de cuarto año de la escuela Juan de Velasco, período 2010-2011”, cuyo autor es Cristian Paredes quien propone como objetivo “desarrollar la lectoescritura de los niños a través de los distintos métodos y herramientas”.

Concluye: el método silábico puro incide desfavorable en el proceso de la escritura ya que si se lo aplica sin combinarlo con ningún otro método ocasionara ciertos inconvenientes en el desarrollo de la macro-destreza de lengua y literatura. (Paredes, 2011).

Esta investigación fue realizada para concienciar a los docentes sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la psicomotricidad, así poder ayudar a mejorar en el proceso de enseñanza aprendizaje mediante diferentes técnicas y metodologías.

“Incidencia de la aplicación del método sílabo en el proceso de lectoescritura en los niños y niñas del segundo año de educación básica de la escuela García Moreno del Batán, parroquia Yaruquíes, cantón Riobamba, durante el año lectivo 2011-2012”, de las investigadores: Guilcapi Cayambe Diana Alicia y Hernández Salazar Adriana Rocío; quienes plantearon como objetivo: “Apoyar con los resultados de la investigación para concienciar a las maestras sobre la importancia que tiene el Juego para el desarrollo Psicomotriz de los niños y niñas de Primer grado de Educación General Básica”. Ellas concluyen:

Los métodos de aprendizaje utilizados en la lecto-escritura en los niños cuarto año de educación básica no despiertan el interés por la lectura y la escritura, se encuentra desmejorada su creatividad ya que una vez aplicados los instrumentos de observación se determinó que hay un desarrollo parcial de destrezas en la lectura y escritura por lo que es necesario mejorar esta habilidad.

(Guilcapi y Hernández, 2012).

Esta investigación ratifica que para mejorar la lectoescritura en los niños se debe aplicar métodos creativos que despierten el interés a la lectura y escritura.

Otra investigación que está relacionada a nuestra primera variable es: “El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012; sus autoras Carmen Aguirre y Ana Alvear , quienes realizan esta investigación con el objetivo general: “concienciar a los padres de familia y maestros sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años”. Ellas llegan a esta conclusión: “El 60% de las docentes encuestadas utilizan el juego dentro de la planificación diaria de los niños de 5 a 6 años, considerando al juego como una herramienta indispensable en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de sus estudiantes”. (Aguirre y Alvear, 2012)

En esta investigación el juego es una actividad importante para desarrollar la motricidad gruesa; asimismo consideramos que como está relacionada a la escritura, estas conclusiones respaldarán la investigación.

Las investigaciones revisadas en la biblioteca aportaron información vinculada a la investigación propuesta, cuyo principal objetivo será el análisis de las formas en que los juegos posibilitan el desarrollo de la macro-destreza de escribir en los niños de Tercer año de EGB, de la Unidad Educativa Isabel de Godín de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo período 2015-2016.

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1. EL JUEGO

El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños. (Torres, 2002, pp .289. 290)

De esta manera consideramos al juego, como un método de mucha trayectoria que dio origen hace mucho tiempo dando realce a nuevas estrategias en el aprendizaje del niño.

El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Como señalan los antecedentes se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, entre otros, pero no por eso deja de ser importante.

(Torres, 2002, pp .289. 290)

Surge la necesidad de implementar juegos como una técnicas para ayudar al niño a convivir con diferentes grupos sociales, y deseos de aprender jugando y de esta manera así su aprendizaje será más motivante para el desarrollo tanto en lo cognitivo, afectivo, intelectual y procedimental, mejorando la calidad de educación.

El juego es una actividad fundamental que ayuda al desarrollo integral, social y emocional, considerando como una estrategia fundamental en el aprendizaje, de los niños para cumplir sus intereses y expectativas.

El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños y niñas aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales que ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá, y sucede durante toda la vida. (Murillo, 2009)

Considerando a los juegos como una de las estrategias más importantes que ayuda en el aprendizaje del niño que debemos implementar de acuerdo a la edad, las necesidades y expectativas del niño, e implementando reglas claras y precisas que ayuden a mejorar el aprendizaje.

El juego es parte del comportamiento humano y la cultura de cada sociedad, porque desarrolla capacidades y valores; por eso el juego se introduce en la vida de todo ser humano; se entiende el concepto del juego como “un hacer o una participación de sujeto en el medio, que le pretende asimilar e incorporar a la realidad”. (Piaget, 1961)

El juego es una actividad primordial que debemos implantarle en la planificación diaria, y así ayudaremos a desarrollar las destrezas habilidades físicas y motrices e intelectuales de cada uno de los niños, desde una edad temprana para que no tenga problemas en la su vida escolar.

Y de esta manera el juego nos ayuda también al desarrollo de lo siguiente:

1. Afianzamiento de la expresión oral y escrita.
2. Fortalecimiento del vocabulario.
3. Participación espontánea.
4. Incentivación hacia la lectura y la escritura.

(Gutiérrez; 2015)

Considerando como una actividad recreativa que permite desarrollar capacidades, destrezas y habilidades físicas mentales e intelectuales, promoviendo un aprendizaje en donde satisfaga las necesidades de creatividad, exploración e incentivación de la ortografía y escritura en contacto con el mundo aprendiendo y disfrutando en su vida.

2.2.1.1. IMPORTANCIA DEL JUEGO:

El juego es la actividad más importante, especialmente para los primeros años, en especial para ayudar al desarrollo psicomotriz psicomotor del niño, y de esta manera el juego es la base del aprendizaje de la vida como menciona esta cita:

El juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, mencionado como un trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. (Santamaría, 2008)

El juego educa, desarrolla físicamente, crea y fomenta normas sociales y morales, es agente de transmisión de ideas; es el tránsito de las ocupaciones placenteras y fértiles del trabajo útil y productivo, es importante que se desarrolle los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje más en la etapa inicial.

El juego es una recreación para la vida humana, que a través del hecho de jugar realiza una transformación simbólica e imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, los materiales el contexto los resultados y adaptarse más fácilmente al mundo donde vive. (García, 2009)

El juego como una actividad de recreación que incentiva el aprendizaje, y ayuda a mejorar su creatividad, adaptándose a la sociedad y al mundo donde se desenvuelve proporciona un aprendizaje significativo e integral, para que de esta manera el docente realice actividades planificadas, significativas basadas en responsabilidad y compromisos en aprendizaje tanto grupal como personal.

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos –los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a

su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

(Torres, 2002 p.p.289. 290)

El juego es una de las técnicas que sirven en el aula porque ayudan a incentivar el aprendizaje siempre y cuando sea planificado y agradable, que ayuda a fortalecer los valores entre sus compañeros y la comunidad educativa, y a su vez ayudará a proporcionar un desarrollo integral y significativo que posibilite a realizar una tarea innovadora eficiente y eficaz.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

(Valverde, 2010).

Incluir el juego en la educación es muy importante, principalmente en los primeros años de vida, es uno de los factores muy importantes para una preparación social emocional, grupal e individual de los niños, porque le estaremos ayudando a desenvolverse de una forma segura, despertando su creatividad, favoreciendo a un desarrollo táctil, auditivo y espiritual del ser humano, brindando una educación íntegra y permanente.

2.2.1.2. EL JUEGO EN LA DIDÁCTICA

Recordemos que la didáctica es el arte de enseñar teniendo en cuenta que es una disciplina pedagógica que tiene un conjunto de procedimientos, técnicas métodos que servirán dentro del proceso de enseñanza.

El juego en la didáctica cuenta con una serie de objetivos que le permiten al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad. (Cantos, 2013)

De acuerdo a lo aportado por el autor, el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje es muy importante porque, permitirá cumplir con los objetivos planteados y poder desarrollar diferentes actividades pero siempre cuando los juegos estén bien planificados en función a los conocimientos que debe adquirir y acorde a la edad del niño, porque esto le facilitará el aprendizaje no solo al niño si no será más factible para alcanzar con los objetivos y metas propuestas por el docente.

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, para que produzca satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo. (Torres, 2002)

La didáctica aplicada en los juegos dentro del aula es de mucha importancia porque nos favorece en el proceso de aprendizaje, incentivando a la creatividad, curiosidad e imaginación de los niños, puesto a que es una de las estrategias favorables en los niños porque le permitirá expresarse, participar y a perder el temor ante los demás, siendo cada vez más seguro de las cosas que realiza.

Con el juego bien planificado en función de los conocimientos que el niño o la niña deba adquirir, en función de la edad, los intereses, el ritmo de aprendizaje, entre otros, ese momento no sólo llena las expectativas del alumno, sino que también hace crecer al docente comprometido.

(Torres, 2002 p.p. 291)

Para aplicar los juegos en los niños debes seguir diferentes reglas y poder desarrollarlos y que estos nos sirvan como estrategia para facilitar el aprendizaje y a su vez planificar acorde a la edad y al objetivo que deseamos alcanzar. El docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos poniéndolo en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo por amor al trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin temor ninguno.

(Torres, 2002 pp. 293)

La aplicación de juegos ayudará a expresarse y a participar y a perder el temor de actuar ante la sociedad siendo cada vez más seguro de las cosas que realiza.

Para la realización de los juegos durante el aprendizaje de los niños debemos tomar en cuenta los siguientes aspectos, dentro de una planificación curricular, para estimular el proceso de enseñanza – aprendizaje.

- **Placentero:** El juego debe producir placer a quién lo practica y no suponer en ningún caso motivo de frustración.
- **Natural y motivador:** El juego es una actividad motivadora y por consiguiente el niño la práctica de forma natural.
- **Voluntario:** Hay que entender el juego como una actividad libre, nunca obligada desde el exterior.
- **Mundo aparte:** La práctica del juego evade de la realidad, introduciendo al niño en un mundo paralelo y de ficción y logrando satisfacciones que no se alcanzan en la vida real.
- **Creador:** La práctica del juego favorecerá el desarrollo de la creatividad de la espontaneidad y contribuirá a favorecer un desarrollo más equilibrado.
- **Expresivo:** El juego es un elemento favorecedor de la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidas.
- **Socializador:** Su práctica favorece el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.
- **Didáctico**
- **Divertido**
- **Ayuda a cumplir reglas, limitaciones y condiciones**
- **Tiene un número de jugadores y una edad específica.**

(Millán, 2012)

Cada vez que implementamos juegos para el proceso de aprendizaje debemos considerar los aspectos señalados, el cual nos permitirá desarrollar y alcanzar los objetivos de nuestra planificación, favoreciendo la creatividad, espontaneidad, cooperación, convivencia y el desempeño de cada uno de los estudiantes.

2.2.1.3. TIPOS DE JUEGOS QUE INCENTIVAN EL APRENDIZAJE

Los juegos como una actividad de aprendizaje son muy importantes para poder incentivar a los niños dentro y fuera del aula, y principalmente implementar métodos en nuestras clases pedagógicas y de esta manera ayudaremos a mejorar la educación y poner en práctica dentro del proceso de enseñanza, especialmente en la

escritura incentivando de una manera diferente con nuevas estrategias que generen nuevas cualidades de creatividad y seguridad en los estudiantes.

Es por ello que mediante nuevas alternativas que favorecen a mejorar el aprendizaje nos hemos plantado diferentes tipos de juegos como:

Cuadro 1: TIPOS DE JUEGOS

TIPOS DE JUEGOS	
Juegos psicomotores	Con estos juegos los niños y niñas descubren sus posibilidades corporales y ayuda a su identidad.
Juegos de movimiento	Conocimiento corporal, de discriminación sensorial, etc.
Juegos cognitivos	Que favorecen el desarrollo del pensamiento, la abstracción y la creatividad.
Juegos sociales	Que facilitan las relaciones y la socialización: De reglas, cooperativos, etc.
Juegos afectivos	Favorecen la expresión de emociones: Juegos dramáticos o de rol.
Juegos competitivos	Implica aprender a ganar y a perder.
Juegos tradicionales	Son aquellos que se han transmitido a través de las generaciones y que suelen presentar características propias de la zona o región a la cual pertenecen.

Fuente: Anexo 1. Juego y desarrollo infantil. (Piaget, 2010).

El autor y pedagogo Jean Piaget realizó una descripción completa de los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente en la infancia. Para ello, estableció unos estadios evolutivos en los que predomina, entre otras características, una forma determinada de juego.

La secuencia establecida por Piaget es la siguiente:

- Estadio **sensorio motor**, entre 0 y 2 años: predominan los juegos funcionales o de ejercicio; son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato.
- Estadio **pre operacional**, entre los 2 y los 6 años: predomina el juego simbólico; es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.
- Estadio de las **operaciones concretas**, entre los 6 y 12 años: predomina el juego de reglas.

Además, Piaget describe cómo, simultáneamente a los demás tipos de juego, va apareciendo el llamado juego de construcción, aproximadamente a partir del primer año de vida. Este tipo de juego va evolucionando a lo largo de los años y se mantiene al servicio del juego predominante en cada estadio. (Millán, 2012)

Piaget menciona que debemos implementar juegos para cada etapa evolutiva de los niños acorde a su edad y en lo posterior puedan adquirir habilidades y destrezas.

Existen diferentes juegos didácticos el mismo que ayuda en el desarrollo motriz y lógica del estudiante ya que las habilidades tienen el objetivo de dominar un conocimiento determinado en las clases pedagógicas.

Cuadro 2: Tipos de juegos como procesos didácticos

Tipos de juegos como proceso didácticos.		
▪ Juegos Visuales	Ayudan a la función visual, que corresponden a la función lúdica del estudiante y se producen con ayuda de elementos especiales, como objetos manipulables o video juegos, ejemplo.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rincón de letras ▪ Letras con plastilina. ▪ Audios visuales, video juegos. ▪ Pares mínimos de palabras.
▪ Juegos Auditivos	Son los juegos que ayudan a la función auditiva, corresponden la función sensorial auditiva. Son todos los juegos de casa con venda y con orientación por sonido	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Audios ▪ CD de música ▪ Rondas ▪ La gallinita ciega.
▪ Juegos Táctiles	Estos juegos ayudan al desarrollo del sentido del tacto y el desarrollo de la inteligencia y los estudiantes lo realizan con diverso material didáctico.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muñecas y animales ▪ Cubos de distintos tamaños, ▪ Rompecabezas ▪ Bingo de palabras.
▪ Juegos Creativos	Llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos; se les puede dividir en dos grupos:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Corporales. ▪ Mentales. ▪ Clasificación de tarjetas. ▪ Descripción de fotografías. ▪ Creación de cuentos.
▪ Juegos Escolares	Se articula entre el juego inicial y el escolar, de 3 a 12 años; el juego es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto gregario.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Banco de palabras. ▪ Adivina el personaje. ▪ Rondas. ▪ Palabras cruzadas.

▪ Juegos Colectivos	Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la evolución y la competencia. Ejemplo el deporte.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Corporales ▪ Movimientos lúdicos ▪ Dibujos en equipo. ▪ Competencias ▪ Juegos Populares
▪ Juegos Libres	Son los juegos que se realizan en completa libertad, es decir involucrarse y relacionarse con el entorno natural.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencias ▪ Juegos Populares ▪ Recreos.
▪ Juegos Vigilados	Son los juegos donde sin negar la espontaneidad y libertad al estudiante, se le vigila su desarrollo.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Todos los juegos deben ser vigilados por un adulto, sea este el docente o padre de familia.
▪ Juegos de Dramatización y Mímica	Los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo escoge una acción que será ejecutada por gestos, imitaciones, dramatizaciones, disfraces, etc.,	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mimos ▪ Imitaciones de actores ▪ Disfraces ▪ Títeres, etc.

Fuente: Anexo2. Los juegos en la escuela primaria. (Valverde, 2010).

De acuerdo a la investigación realizada existen diferentes tipos de juegos que ayudaron a incentivar el aprendizaje y a fortalecer la escritura en los niños para que pueda desarrollar sus potencialidades y de esta manera el aprendizaje será significativo para su vida.

Mediante estos tipos de juegos nos permitieron que nuestra investigación sea útil los mismos que nos ayudaron a desarrollar habilidades de la escritura de acuerdo a nuestra investigación requerida, para mejorar el aprendizaje y la calidad de educación de los niños de tercer año logrando verificar que los juegos es una estrategia didáctica que incentiva al niño a mejorar su aprendizaje.

2.2.1.4. TEORÍAS RELACIONADAS AL JUEGO

El juego es una actividad recreativa, el cual permite desarrollar habilidades, destrezas en los niños y gracias al juego pueden relacionarse con el entorno social donde se desenvuelven y le permite satisfacer necesidades educativas, como lo determinan en las siguientes teorías.

Teoría del juego como anticipación funcional:

La teoría del juego como anticipación funcional define que el juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa escolar y de esta manera podrá obtener un aprendizaje que le servirá en su vida, como lo menciona en la siguiente cita Groos:

Karl Groos filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. (Groos, 1902).

El juego es una actividad fundamental en los primeros años de vida, que le ayudará al desarrollo del pensamiento habilidades, destrezas, el pensamiento lógico y principalmente a desenvolverse en el aprendizaje es por ello que debemos implementar actividades recreativas que le servirá en su vida adulta.

Teoría Piagetiana:

Los juegos ayudarán a desarrollar la parte cognitiva de los niños, el cual permitirá aplicar y conocer la etapa evolutiva del niño y así, pueda complementar su aprendizaje.

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (Piaget ,1956)

Es importante señalar que los niños y niñas no juegan a lo largo de su vida siempre de la misma forma. De hecho, y a pesar de que las formas de juego evolucionan de acuerdo con su edad, no desaparece la forma de juego anterior, sino que se transforma y se hace más compleja.

Observando a los niños podemos comprobar que, a medida que crecen, juegan de manera diferente. Se deduce por lo tanto que hay una evolución del juego a través del desarrollo infantil.

En este sentido, las etapas del desarrollo propuestas por Piaget constituyen un buen punto de partida para identificar qué tipo de actividades lúdicas podríamos poner en práctica con los niños y niñas en sus distintos momentos evolutivos.

Teoría Vygotskyana:

Para Vigotsky el juego es una actividad social, en la cual establece la cooperación con otros niños, de esta manera se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al aprendizaje, el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación.

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

(Vigotsky, 1924)

La naturaleza de los seres humanos es relacionarse entre sí, como menciona en la teoría Vygotskyana donde establece que el juego es una estrategia que permite el trabajo en equipo, la competencia grupal; la socialización física, mental y primordialmente los aspectos emocionales.

Teoría del constructivista de Bruner el aprendizaje por descubrimiento:

La teoría de Bruner hace mención que el educando debe adquirir sus conocimientos motivado por la curiosidad y el descubrimiento, el niño aprende a través de actividades, de exploración y manipulación constante para satisfacer sus necesidades educativas.

Deben aprender a través de un descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad, “revisar el mismo material en distintos momentos en contextos reordenados, con diferentes propósitos y desde distintos

enfoques conceptuales, resulta esencial para alcanzar las metas de la adquisición de conocimientos". (Woolfolk, 2006.p.p 328)

Bruner menciona en su teoría, que los niños deben aprender por descubrimiento dando lugar a la adquisición de sus propios conocimientos mediante estrategias de observación, comparación, análisis de semejanzas y diferencias. Para el mismo consideramos que la labor del profesor no es explicar contenidos acabados, con un principio y un final muy claros, sino que debe permitir a sus alumnos construir su propio aprendizaje.

Estas teorías señalan que el juego es una actividad donde los niños desarrollan experiencias, conocimientos, vivencias, dependiendo de sus primeras relaciones, los mismos que servirán de base para la convivencia con el resto de la sociedad, y de esta manera construiremos aprendizajes significativos.

2.2.2. DESARROLLO

La palabra desarrollo implica de forma positiva alcanzar metas y objetivos propuestos, perfeccionado distintas habilidades y destrezas en los diferentes aspectos de nuestra vida.

El desarrollo es "una experiencia de interacción individual y grupal, a través de la cual los sujetos que participan en ella desarrollan y optimizan habilidades y destrezas para la comunicación abierta y directa, las relaciones interpersonales y la toma de decisiones". Esto permite que el individuo conozca más, no sólo de sí mismo, sino también de sus compañeros de grupo con el objeto de crecer y ser más humano. (González, 2010)

2.2.2.1. MACRO-DESTREZA

Es el nivel máximo de pensamiento que integra e interrelaciona diferentes destrezas de comprensión, producción y práctica de valores. El enfoque comunicativo plantea que la enseñanza de la lengua debe centrarse en el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en distintas situaciones de comunicación. Desde este enfoque se propone enseñar la lengua partiendo de las macro destrezas lingüísticas: hablar, escuchar, leer y escribir textos completos en

situaciones comunicativas reales. Esto no quiere decir de ninguna manera que la enseñanza sistemática de los elementos de la lengua quede relegada, por el contrario, apoyara el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas necesarias para que el estudiantado se convierta en comunicador eficiente. (Raúl, 2010)

2.2.2.2. ESCRITURA

La escritura es un proceso de comunicación muy importante para el ser humano que el servirá toda su vida.

Escribir representa una herramienta fundamental para desarrollar la capacidad de expresión en los estudiantes, persigue unos objetivos que son propios: la comunicación, la composición o redacción, también es un medio para consolidar el aprendizaje oral. (Cassany 2008)

La escritura es la herramienta principal de todo ser humano la misma que ayuda a la comunicación, y a transmitir textos escritos.

2.2.2.3. DESARROLLO DE LA MACRO-DESTREZA DE ESCRIBIR

Al desarrollar la macro-destreza de escribir estamos dando la oportunidad de crecer seguros de sí mismo de que tenga confianza de lo que hacen permitiendo descubrir el sentido de la escritura y comprender que a través de ella podemos comunicarnos.

Para desarrollar la macro-destreza de escribir es necesario tomar en cuenta que los educandos son potenciales escritores; por ello se debe incentivar su creatividad y sus ganas de escribir, teniendo en cuenta la estructura y propósito comunicativo de cada texto, para alcanzar un aprendizaje significativo
(Carretero, 1997)

Aprender a escribir requiere del niño no solamente el trazado de letras, sino la conciencia de que lo que se dice puede ponerse por escrito. Conforme el niño adquiera esta conciencia, logrará comprender las formas y las reglas de la escritura.

Se debe procurar que las ocasiones para escribir se multipliquen; se trata de que el niño use la escritura en forma adecuada, es decir, que sepa expresar sus ideas por escrito y logre producir textos específicos: un recado, una carta, un cuento, un resumen, entre otros. (Libro para el maestro, SEP, 2003)

Un niño cuando escribe no solo debe realizar trazados, sino que debe entender lo que escribe para poder comunicar y en futuro pueda producir diferentes textos y expresar sus ideas por escrito.

“Su objetivo principal de la escritura es la comunicación, por ello, creemos que es importante trabajar con la construcción del mensaje que se quiere transmitir”

“El niño comienza escribiendo como un juego; por lo que la escritura es una actividad cultural y se lo debe realizar jugando”.

(I, Motta. y A, Risueño, 2007)

Para desarrollar la escritura es necesario conocer, interpretar los mensajes que se quieren transmitir y principalmente poner en práctica para mejorar la comunicación.

Para la enseñanza de la escritura en los niños debemos realizarlo de una forma divertida, aplicando actividades lúdicas como juegos, la misma que pueda contribuir a la socialización con el medio en el que le rodea y al aprendizaje de la escritura.

2.2.2.4. MACRO-DESTREZA DE ESCRIBIR

Es una destreza compleja pero demasiado útil para poder comunicarnos con la sociedad y principalmente debemos desarrollar en el área de lengua y literatura, y lo realizamos en la práctica diaria, con diferentes técnicas y metodologías, activas y recreativas como el juego.

La macro-destreza de escribir es algo más que la transcripción de sonidos a signos gráficos” lo cual se reafirma con las aportaciones de Ferreiro quien dicta que la “Escritura se define como un conjunto de objetos simbólicos, sustituto (significante), que representa y expresa algo” de lo cual cabe recalcar que el aprender a escribir implica ser capaz de escribir no sólo palabras sino textos pues la verdadera función de la escritura es comunicar un mensaje escrito. (Joao, 2005)

La macro-destreza de escribir es una herramienta de comunicación que les permite a los niños expresar sus sentimientos y su creatividad en el aprendizaje diario.

La escritura es quizás la más compleja de las habilidades de comunicación y la que toma más tiempo dominar. Al igual que con cualquier otra habilidad, se mejora con la práctica y la voluntad de hacerlo mejor que en los intentos anteriores. Más allá de lo básico, hay muchos tipos y niveles de escritura. Esta puede ser un medio fundamental para transmitir información. (Sharma, 2014)

La escritura es considerada como una de las macro-destrezas más complicadas dentro del proceso de enseñanza; por eso debemos conocer los procesos y niveles de escritura, para aplicar en los niños de una manera adecuada como lo afirma en esta cita:

2.2.2.5.LA ESCRITURA COMO MACRO-DESTREZA

Para ayudar al estudiante a desarrollar la macro- destreza es necesario poner énfasis tanto al niño como al docente utilizando diferentes técnicas y procesos en el desarrollo de la escritura.

La macro-destreza de escribir es una herramienta de comunicación encargada de coordinar una función mental con un movimiento, y creatividad además investiga la importancia e influencia del movimiento en la personalidad y el aprendizaje. (Durivage, 2014)

El objetivo de nosotros como docentes es: Desarrollar el potencial que cada uno de los niños poseen para incentivar su creatividad, imaginación, desarrollo del pensamiento y personalidad. Iniciando por la lectura y escritura podríamos lograr obtener entes positivos para la sociedad.

2.2.2.6. PROCESOS DE LA ESCRITURA

La escritura siempre es el eje primordial en la vida escolar del niño, es por eso que los docentes debemos desarrollar un proceso comunicativo para el mejoramiento de la escritura como:

Planificación: es el proceso donde se organizaran las ideas, que van a ser escritas,

Redacción: es la aplicación de las ideas organizadas y escritas en un primer borrador.

Revisión: permite realizar correcciones del primer borrador, para garantizar la comprensión del texto.

Publicación de un escrito: este proceso consiste en conseguir que el documento esté preparado para publicarlo.

(Jacomino, Valdé, Salas, Santacruz, Basante, Ampuero, et al. 2010 pág.25)

Planificación:

Considerado como una actividad intencional cuyo desarrollo exige una planificación que concrete el currículo en propuestas susceptibles de ser llevadas a cabo. Esta actividad de concreción compete esencialmente al profesor que es el responsable último de la acción educativa ante los alumnos. Con independencia de cuál sea el proyecto y el modo de llevarlo a la práctica, lo cierto es que el profesor asume, cuando programa, un papel de agente directo en la acción educativa, el principal agente de la concreción del currículo.

(Clark y Peterson ,1986)

Este proceso lo describimos como un tiempo previsto para desarrollar diferentes actividades que exige ser planificadas para ser ejecutadas y así lograr una escritura eficiente.

Redacción

Es una actividad comunicativa de primer orden, que implica un estado cultural avanzado de quien la ejercita. Como no se trata de un acto cuyo dominio se practica de manera mecánica, sino de un proceso de construcción, el arte de escribir. Emoción y placer del acto creador, productos escritos, su aprendizaje y su práctica demandan un cuidadoso proceso de elaboración de su materia prima -el

pensamiento- y de su forma de expresión o presentación por medio de textos escritos. De esta concepción dialéctica de la escritura -que vincula el pensar con el escribir- deriva la necesaria y estrecha relación entre contenido y forma, que todo redactor debe valorar como prioritaria y como eje de cualquier ejercicio que se proponga realizar. En torno a ella giran, pues, las características o cualidades de la buena redacción, que enseguida analizamos.

(Salazar, 1999)

Es un relato oral o escrito utilizado como medio de comunicación para dar a conocer historias, sentimientos, cuentos, novelas etc. vincula el pensamiento y la escritura, la forma y el contenido priorizando el interés del lector.

Revisión

Consiste en detectar, obtener y consultar la bibliografía y otros materiales que pueden ser útiles para los propósitos del estudio, así como en extraer y recopilar la información relevante y necesaria que atañe a nuestro problema de investigación disponible en distintos tipos de documentos. Esta revisión es selectiva, puesto que generalmente cada año se publican en diversas partes del mundo cientos de artículos de revistas, libros y otras clases de materiales dentro de las diferentes áreas del conocimiento. Si al revisar la literatura nos encontramos con que, en el área de interés hay referencias, es evidente que tendremos que seleccionar solamente las más importantes y recientes.

(Hernández, Fernández y Baptista 2010).

Permite cerciorarnos de algún escrito en su fondo y forma con respecto a las grafías es decir; la caligrafía, ortografía, la semántica, que son referencias que permite perfeccionar y seleccionar lo más importante de lo que está escrito.

Publicación de un escrito

La investigación científica debe comenzar con una pregunta que defina la investigación, cuyos resultados en un protocolo de investigación bien diseñado que planee una aproximación general. Este fundamento deberá comandar un conjunto de datos sobre el cual el manuscrito pueda ser construido.

Los manuscritos enviados a las revistas para su posible consideración de publicación típicamente tienen los siguientes componentes.

- Página de título, Resumen Introducción, Métodos, Resultados, Discusión, Conclusiones.

(John, Fisher, John, Jansen, Johnson, Antonios, 2005)

El objetivo principal de la publicación de un escrito consiste en dar a conocer y comunicar a los receptores en base a nuestra manera de pensar, sentir, idear, etc.

2.2.2.7. JUEGOS QUE AYUDAN AL DESARROLLO DE LA MACRO-DESTREZA DE ESCRIBIR

Los juegos son muy importantes en la vida de todo ser humano, y en especial en el desarrollo escolar del niño, con el fin de lograr un aprendizaje significativo.

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades. (Sánchez, 2010)

Es necesario implementar juegos que nos ayuden al mejorar la macro-destreza de escribir. Cabe señalar que hay una amplia clasificación de los mismos que nos ayudan al desarrollo del aprendizaje, la creatividad las habilidades, destrezas y el pensamiento lógico. Para ello implementamos diferentes juegos que nos ayudaran al desarrollo de la escritura como son:

1. Juegos de buscar palabras. Enseñales palabras y haz que las busquen en un texto. También puedes emplear sopas de letras.
2. Juegos de asociación de letras. Con letras de juguete o de plastilina, animales a juntar diferentes letras y comprobar que sonidos resultan, aunque aún no tengan un sentido completo.
3. Creación de cuentos, en los que cada uno escribe unas frases. Es una actividad que les encanta. Comienza una historia con una frase o un par de

frases y haz que la continúen, cada uno ha de escribir un par de frases o una página (dependiendo de la edad de los niños y niñas).

4. Creación de historias a partir de una imagen. Enséñales un dibujo y escribe con ellos una historia o cuento.
5. Leer con el pequeño cosas de su interés para sacar información. Si le interesan los coches leeremos cosas de coches con él o ella; si su interés es hacia un deporte o un personaje determinado, leeremos algo sobre este otro tema.
6. Estimularle a escribir cartas, mensajes, etc. Animarle a escribir a familiares y amigos.
7. Juego de las pistas. Podemos emplear un juego con pistas escritas, deberán entender lo que dicen las pistas para llegar al tesoro. El mensaje de las pistas dependerá de la edad y nivel de los niños y niñas.
8. Bingo de letras e imágenes. Les daremos a los niños y niñas imágenes de objetos cotidianos, con los huecos de las letras en blanco. A continuación introducimos letras en una urna o caja, y vamos sacando las letras; el objetivo es que completen los nombres de los objetos. (Ruiz, 2013)

Para ayudar en el desarrollo de la macro destreza de la escritura implementamos diferentes juegos como actividades, que nos permitan mejorar el aprendizaje como entretenimiento que propicia conocimiento, para que produzca satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar dentro y fuera del aula que favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: la seguridad, la atención, la reflexión, la búsqueda de alternativas novedosas para ganar, el juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo.

2.3. VARIABLES

2.3.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

Juegos

2.3.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Desarrollo de la macro-destreza de escribir

2.4. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje: Gagné menciona que el aprendizaje consiste en un cambio de la disposición o capacidad humanas, con carácter de relativa permanencia y que no es atribuible simplemente al proceso de desarrollo. (Gutiérrez, 1998)

Conocimiento: Aristóteles considera que el conocimiento comienza en los sentidos, como nos demuestra la experiencia. Las captaciones de los sentidos son aprehendidas por el intelecto pasivo, en forma de imágenes o fantasmas. Cuando el entendimiento activo procede a la abstracción surge el universal, generándose así el concepto. De esta forma llegamos al conocimiento suprasensible. Morea, u (1972.)

Comunicación: “La transmisión verbal o no verbal de información entre alguien que quiere expresar una idea y quien espera captarla o se espera que la capte” (Fonseca ,2008)

Comprensión: Facultad del ser humano o facilidad para percibir las cosas y tener una idea clara de ellas. (Fonseca ,2008)

Creatividad: Es un proceso donde una persona usando los símbolos de dominio dado, tiene una nueva idea o lo ve como una nueva idea, la creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente o que transforma un campo ya existente en un campo nuevo. . (Ricarte, 1998)

Destrezas: La palabra destreza es algo que puedes hacer se construye por substantivar del adjetivo «diestro». Una persona diestra en el sentido estricto de la palabra es una persona cuyo dominio reside en el uso de la mano derecha. (Cañedo, 2008)

Escritura: Escribir es un poderoso instrumento de reflexión, en el acto de escribir los redactores aprenden sobre sí mismo y sobre su mundo y comunican sus percepciones a otros. Escribir confiere el poder de crecer como persona, “El alumno aprende a escribir, escribiendo” (Cassany, 1999)

Estrategia: Las estrategias de aprendizaje permiten transformar la información en conocimiento a través de una serie de relaciones cognitivas que interiorizadas por el

alumno, le van permitiendo organizar la información y, a partir de ella, hacer inferencias y establecer nuevas relaciones entre diferentes contenidos.

(Gonzales, 2003)

Habilidades: “La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio”. (Cañedo, 2008)

Juego: El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños y niñas aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá, y sucede durante toda la vida.

(Murillo, 2009)

Macro-destreza: Son el nivel máximo de pensamiento que integra e interrelaciona diferentes destrezas de comprensión, producción y práctica de valores. El enfoque comunicativo plantea que la enseñanza de la lengua debe centrarse en el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en distintas situaciones de comunicación. Desde este enfoque se propone enseñar la lengua partiendo de las macro destrezas lingüísticas: hablar, escuchar, leer y escribir textos completos en situaciones comunicativas reales. Esto no quiere decir de ninguna manera que la enseñanza sistemática de los elementos de la lengua quede relegada, por el contrario, apoyara el desarrollo de las macro destrezas lingüísticas necesarias para que el estudiantado se convierta en comunicador eficiente. (Raúl, 2010)

Metodología: Son técnicas seleccionadas y puestas en ejecución, ser experto se aprende y se hace lleva un tiempo relativamente prolongado que hay que ir salvando con aciertos y superando los errores. (Reguera, 2008)

Recreación: “Es un continuo procesos de aprendizaje, en cual participamos todas las personas; es una actividad realizada de manera libre y espontánea, en nuestro tiempo libre y que nos genera bienestar físico, espiritual, social, etc.”

(Padilla, 2008)

Técnica: Procedimientos o recursos que se usa para llevar consigo a asumir nuevo modelo de enseñanza y aprendizaje. Ante nosotros se abre un nuevo horizonte educativo sistematizado en dos frases aprender a aprender y enseñara a pensar. Vienen a representar dos coordenadas que enmarcan la orientación del trabajo en un centro educativo y en el aula. (Ontoria, 2006)

2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES:

Cuadro 3: Variable Independiente: El juego

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
JUEGOS	Es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento. Tuvo su origen en Grecia. Desde entonces se ha tomado como un de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños. (Torres, 2002, pp .289. 29	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia • Conocimientos • Aprendizaje 	<p>*Articula claramente los sonidos para expresar de forma escrita reglas de juego.</p> <p>* Comprende y analiza los paratextos de una cartelera y ubica información solicitada.</p> <p>* Crea juegos del lenguaje (adivinanzas, trabalenguas, retahílas, nanas, rondas) usando sus estructuras formales propias.</p>	<p>TÉCNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta <p>INSTRUMENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario.

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Clara Ortega y Marcia Yupanqui.

Cuadro 4: Variable Dependiente: Desarrollo de la macro-destreza de escribir

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>DESARROLLO DE LA MACRO-DESTREZA DE ESCRIBIR</p>	<p>Es necesario tomar en cuenta que los educandos son potenciales escritores; por ello se debe incentivar su creatividad y sus ganas de escribir, teniendo en cuenta la estructura y propósito comunicativo de cada texto, para alcanzar un aprendizaje significativo. (Carretero, 1997)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Creatividad • Aprendizaje 	<p>* Utiliza correctamente el código alfabético en la producción de textos escritos.</p> <p>* Crea palabras similares en textos escritos.</p> <p>* Emplea artículos, utilizando elementos de la lengua, en las oraciones de los textos que se escribe.</p>	<p>TÉCNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta <p>INSTRUMENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario

Fuente: Investigación directa

Elaborado por: Clara Ortega y Marcia Yupanqui.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO DE ESTUDIO

Se realizó una investigación documental de información referido al tema de estudio en fuentes bibliográficas, entre ellas: libros, revistas, fuentes electrónicas y tesis de la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, el cual nos permitió desarrollar el presente trabajo de investigación.

3.1.1. EL NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Diagnóstica, porque identificamos a partir de una encuesta la situación con respecto al tema.

Mediante este trabajo de investigación exploratoria recopilamos aspectos fundamentales de la problemática que fueron recopiladas por una técnica aplicada, cuya información analizada y discutida.

3.1.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Utilizamos un diseño de investigación de tipo cualitativo porque realizamos un análisis e interpretación de resultados a partir de la información recolectada en los niños de tercer año de Educación General Básica así como a los docentes de la Unidad Educativa Isabel de Godín.

Aplicamos los métodos inductivo y deductivo ya que nos permitió analizar y estudiar los hechos particulares por medio de la encuesta para posteriormente obtener principios generales sobre el tema de estudio. De la misma manera por medio del razonamiento lógico a los estudiantes y docentes del tercer año de Educación General Básica, partiendo de las verdades previamente establecidas, para luego aplicarlo en casos específicos individuales con el objetivo de comprobar su validez.

No experimental: Porque no se manipuló las variables dentro del trabajo de investigación.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

Cuadro 5: Población y Muestra

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
Niños	35	86%
Docentes	3	7%
Total	38	100%

Fuente: Anexo 3 Población y muestra de la investigación.

Elaborado por: Clara Ortega y Marcia Yupanqui.

3.3. PROCEDIMIENTOS

Para el desarrollo de la presente investigación las autoras: Clara Ortega y Marcia Yupanqui, quienes recolectamos la información de datos descriptivos por medio de encuestas, lo hicimos el día 26 de marzo del presente año gracias a la colaboración de los niños, maestros de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Isabel de Godín” de la ciudad de Riobamba.

3.4. TÉCNICAS

Encuesta: Se utilizó encuestas y planes de clase destinados a estudiantes de tercer año de EGB paralelo “B” y a los docentes, quienes nos permitieron verificar que sí utilizaron los juegos en el desarrollo del aprendizaje pero estos no son acordes al tema expuesto durante el desarrollo de la clase.

3.5 INSTRUMENTOS

Cuestionario: Se elaborarán preguntas cerradas para los niños; en tanto para la docente y demás informantes, abiertas y cerradas, que permitió obtener la información necesaria para concluir este trabajo de investigación.

Este instrumento nos permitió resolver nuestros objetivos propuestos y guiarnos a conocer la realidad de los estudiantes.

3.6. PROCESAMIENTO, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

Se recolectó la información a través del instrumento, encuesta la misma que nos permitieron realizar la:

- * Clasificación
- * Tabulación
- * Análisis e interpretación de datos.
- * Tabulación con cuadros según las variables correspondientes.
- * Análisis de resultados estadísticos, resaltando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo a los objetivos.
- * Interpretación de resultados con el apoyo del marco teórico.
- * Planteamiento de conclusiones y recomendaciones.

Los datos recogidos en base a los objetivos propuestos se transformaron siguiendo ciertos procedimientos:

En donde se utilizó una encuesta dirigida a los docentes y estudiantes del tercer año de Educación General Básica la Unidad Educativa Isabel de Godín, enfatizando a los objetivos de la presente investigación.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABEL DE GODIN.

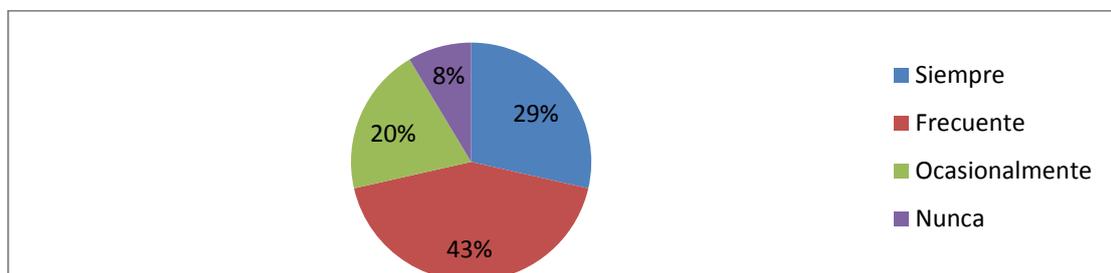
4.1.1. ¿Crees usted que mediante los juegos pueden unir lasos de amistad con tus compañeros?

Cuadro 6: Juego como socialización

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	29%
Frecuente	15	43%
Ocasionalmente	7	20%
Nunca	3	8%
TOTAL	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de 3er año de EGB de la Unidad Educativa "Isabel de Godín"
Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Gráfico 1: Juego como socialización



Fuente: Gráfico N°: 1
Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos mediante el instrumento de investigación se puede identificar que el 29% de los encuestados manifiestan que el juego siempre une los lazos de amistad, 43% frecuentemente, 20% ocasionalmente y el 8% consideran que el juego no permite la socialización con los demás.

Interpretación

Desde muy temprana edad, los pequeños emplean sus juegos para aumentar sus capacidades, no sólo cognitivas, sino lingüísticas, motrices y sociales. Es decir, el juego es una herramienta de desarrollo global del niño.

4.1.2. ¿Consideras al juego como una actividad de aprendizaje dentro del aula de clase?

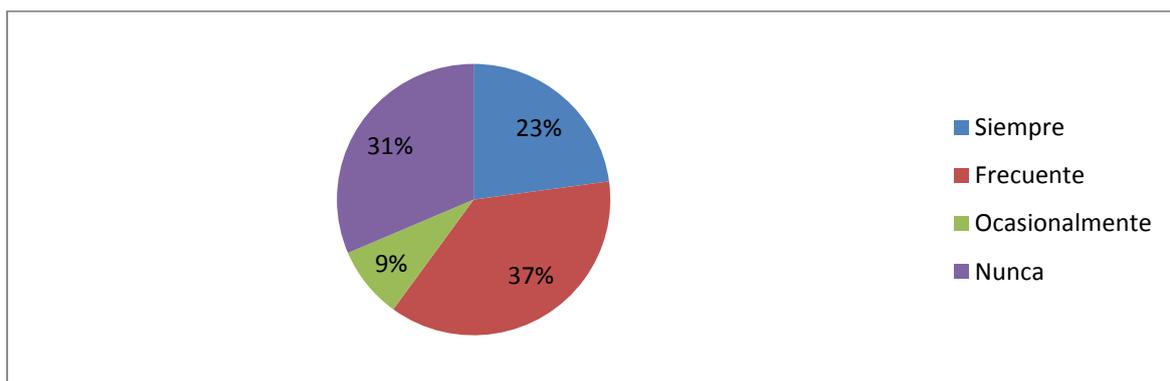
Cuadro 7: Juego en el aula

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	23%
Frecuente	13	37%
Ocasionalmente	3	9%
Nunca	11	31%
TOTAL	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de 3er año de EGB de la Unidad Educativa "Isabel de Godín"

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Gráfico 2: Juego en el aula



Fuente: Gráfico N° 2

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Análisis

Según los resultados podemos verificar que el 23% de los encuestados consideran que el juego es una actividad de aprendizaje, 37% frecuentemente, 9% ocasionalmente mientras que el 31% lo considera que el juego no es una actividad de aprendizaje en el aula de clases.

Interpretación

El juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado, especialmente en los primeros años de vida porque le estamos ayudando a desarrollar la creatividad, habilidades y destrezas.

4.1.3. ¿Te gustaría que durante la clase tu maestra te motiven con juegos?

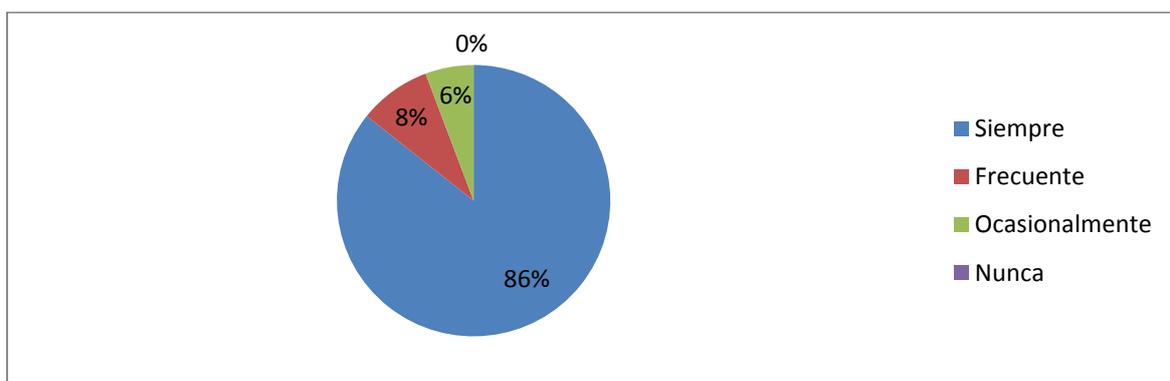
Cuadro 8: El juego en clase

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	30	86%
Frecuente	3	8%
Ocasionalmente	2	6%
Nunca	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de 3er año de EGB de la Unidad Educativa "Isabel de Godín"

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Gráfico 3: El juego en clase



Fuente: Gráfico N°: 3.

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Análisis

El 86% de los niños encuestados manifiestan que les gustaría que le motiven con juegos en el transcurso de clase, el 8% frecuentemente, 6% ocasionalmente y el 0% manifiesta que no es necesario motivarles la clase con juegos.

Interpretación

Se puede deducir que la mayoría de niños si mejorar su creatividad, en la escritura proporcionando un aprendizaje significativo e integral con la aplicación del juego como una actividad de recreación que incentiva el aprendizaje, y de esta manera los docentes deberían poner énfasis en ayudar a los estudiantes para que puedan ser partícipes de todas las actividades dadas en el aula de clase.

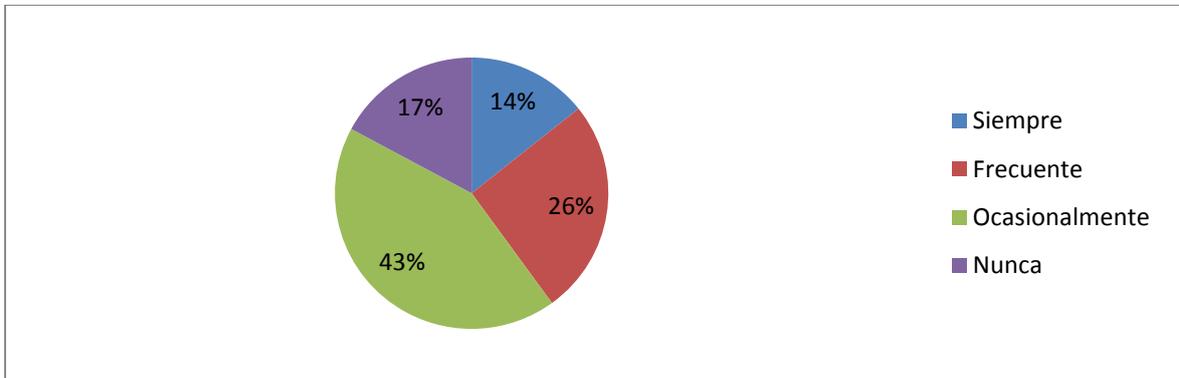
4.1.4. ¿Tu maestra te enseña juegos para desarrollar la escritura?

Cuadro 9: El juego en la escritura

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	5	14%
Frecuente	9	26%
Ocasionalmente	15	43%
Nunca	6	17%
TOTAL	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de 3er año de EGB de la Unidad Educativa "Isabel de Godín"
Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Gráfico 4: El juego en la escritura



Fuente: Gráfico N°: 4.

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Análisis

Se puede verificar que el 14% de los niños encuestados afirman que la maestra enseña juegos para poder escribir, 26% frecuentemente, 43% ocasionalmente, mientras que el 17% ha manifestado que no utiliza juegos para la enseñanza de escribir.

Interpretación

Para desarrollar la escritura es necesario tomar en cuenta que los educandos son potenciales escritores, por ello se debe incentivar su creatividad y sus ganas de escribir utilizando juegos.

4.1.5. ¿Crees tú que puedes mejorar la escritura utilizando actividades divertidas?

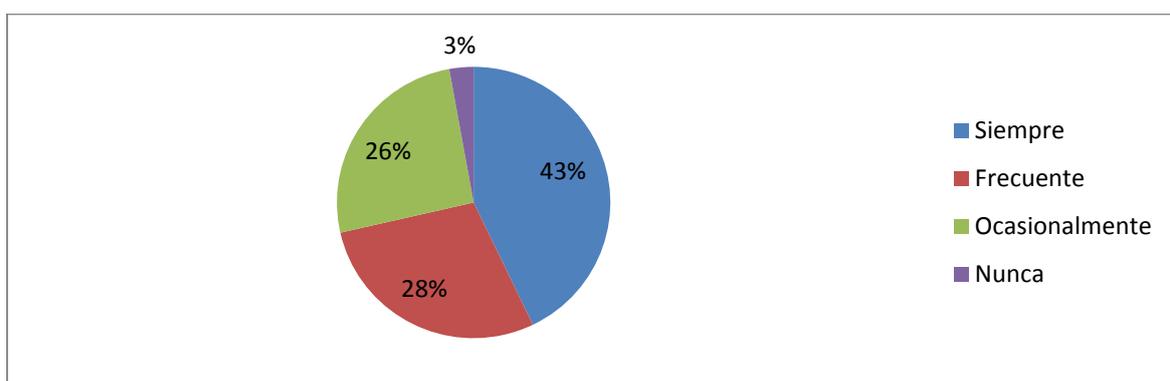
Cuadro 10: El juego en el aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	15	43%
Frecuente	10	28%
Ocasionalmente	9	26%
Nunca	1	3%
TOTAL	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de 3er año de EGB de la Unidad Educativa "Isabel de Godín"

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Gráfico 5: El juego en el aprendizaje



Fuente: Gráfico N°:5.

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Análisis

El 43% de los niños de tercer año de básica EGB manifestó que jugando se logra aprender a escribir, el 28% frecuentemente, el 26% ocasionalmente mientras que el 3% hace mención que nunca se puede lograr el desarrollo de la escritura, mediante el juego.

La Interpretación

La macro-destreza de escribir es una herramienta de comunicación que les permite a los niños expresar sus sentimientos y su creatividad con la ayuda del juego se puede potenciar un aprendizaje significativo e íntegro.

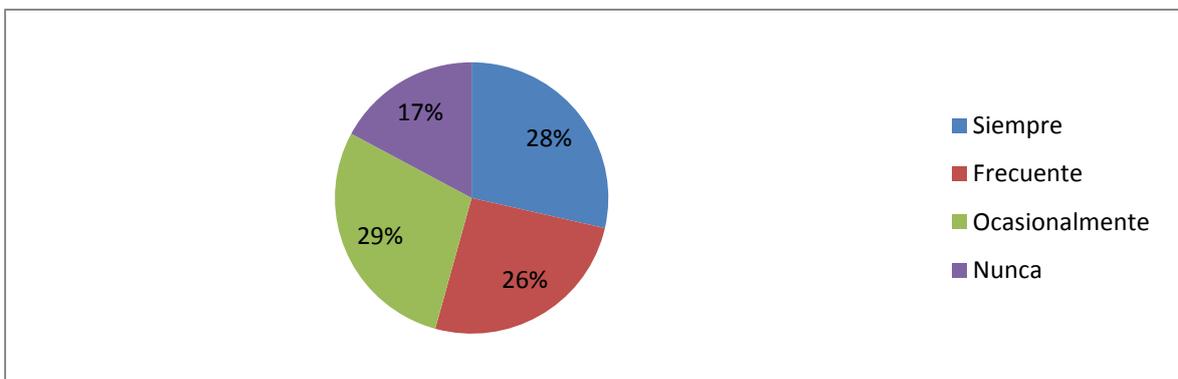
4.1.6. ¿Tu maestra cuando aplica juegos en la clase da a conocer las reglas del juego?

Cuadro 11: Reglas del juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	10	28%
Frecuente	9	26%
Ocasionalmente	10	29%
Nunca	6	17%
TOTAL	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de 3er año de EGB de la Unidad Educativa "Isabel de Godín"
Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Gráfico 6: Reglas del juego



Fuente: Gráfico N°: 6.

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Análisis

Se puede verificar que el 28% de los niños encuestados conocen las reglas del juego por parte de la maestra, el 26% frecuentemente, 29% ocasionalmente y el 17% no la conocen las reglas de juego.

Interpretación

Al incluir el juego en las actividades diarias que realizan los estudiantes se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, atender y cumplir reglas para estimular el proceso de enseñanza-aprendizaje.

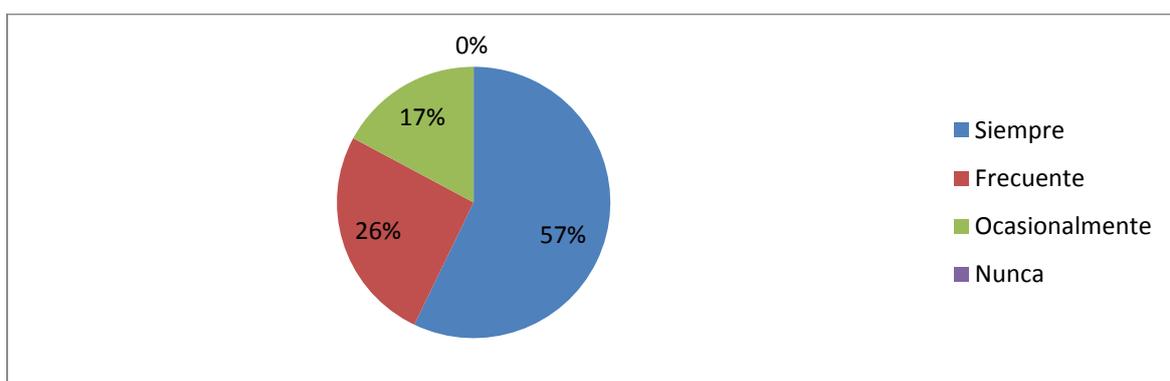
4.1.7. ¿Cuándo realizas ejercicios de escritura te gustaría que te motiven con actividades divertidas?

Cuadro 12: Actividades Divertidas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	20	57%
Frecuente	9	26%
Ocasionalmente	6	17%
Nunca	0	0%
TOTAL	35	100%

Fuente: Encuesta realizada a los estudiantes de 3er año de EGB de la Unidad Educativa "Isabel de Godín"
Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Gráfico 7: Actividades Divertidas



Fuente: Gráfico N°: 7.

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Análisis

Se puede verificar que el 57% de los encuestados consideran que si deberían hacer actividades divertidas para realizar los ejercicios de escritura, el 26% frecuentemente el 17% ocasionalmente y el 0% consideran que no lo deberían realizar.

Interpretación

Las actividades divertidas es un elemento indispensable dentro del salón de clases por que ayuda a mejorar el aprendizaje en este caso de la escritura pero siempre y cuando sea planificado divertido y natural para fortalecer valores entre compañeros y la comunidad educativa.

4.2. INTERPRETACIÓN GENERAL DE LAS PREGUNTAS A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISABEL DE GODIN.

En base a la investigación sobre a los estudiantes del tercer año de Educación General Básica paralelo “B” les gusta jugar mediante la jornada de clase como lo menciona Sandy, que el juego es una actividad que debemos implementar desde una edad temprana para posibilitar el aprendizaje.

Los juegos en la actualidad se han convertido en una práctica de aprendizaje como lo establece Cantos, 2013 el juego no es una diversión por lo que considera como una actividad de aprendizaje en el aula de clase, de esta manera debemos implementar juegos durante el proceso de aprendizaje en este caso para mejorar la macro-destreza de escribir, realizando actividades recreativas y divertidas el cual permitirá trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria es por eso que a los niños les gusta que le motiven con juegos para mejorar su educación y estos sean acordes a la edad de los estudiantes y al tema planificado.

Los docentes al momento de implementar juegos deben dar a conocer sus reglas para que estas actividades ayuden a cumplir sus objetivos que se plantearon de acuerdo a la edad, interés, ritmo de aprendizaje, entre otros, ese momento no solo llena las expectativas del alumno, sino que también hace crecer al docente comprometido.

4.3. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ISABEL DE GODÍN”

4.3.1. ¿Para usted que es el juego?

El juego es un medio el cual se utiliza para el niño o cualquier ser humano disfrutar y ser feliz, desarrollando su esquema corporal y movimientos de las partes gruesas y finas del cuerpo.

4.3.2. ¿Usted implementa el juego en sus actividades de aprendizaje lenguaje y literatura?

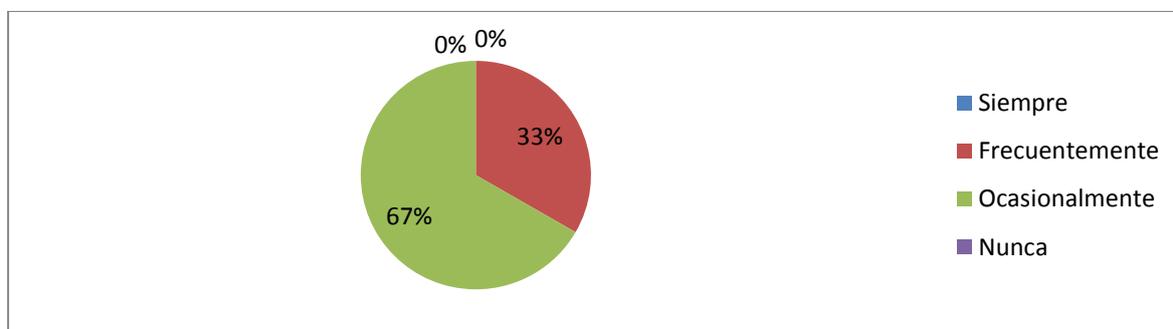
Cuadro 13: El juego en actividades de aprendizaje

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0%
Frecuentemente	1	67%
Ocasionalmente	2	33%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de 3er año de EGB de la Unidad Educativa "Isabel de Godín"

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Gráfico 8: El juego en actividades de aprendizaje



Fuente: Gráfico N°: 18

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León

Análisis

Identificamos que el 33% de los encuestados han manifestado que implementan frecuentemente juegos en las actividades y 67% ocasionalmente, realizan juegos para la motivación de los estudiantes.

Interpretación

Podemos interpretar que mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable, y así el docente mejorara su enseñanza aprendizaje.

4.3.3. ¿Para usted que es escribir?

Es un medio de comunicación, destreza que se va adquiriendo mediante la práctica con la finalidad de ir mejorando día tras día.

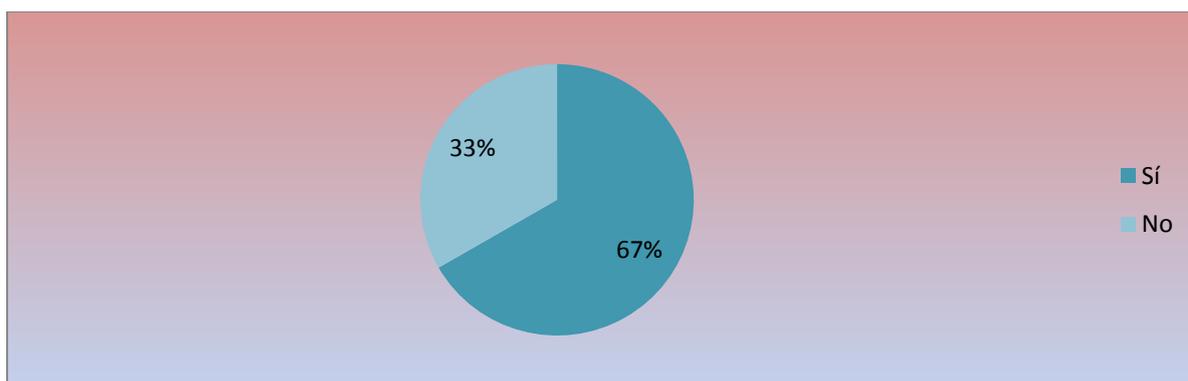
4.3.4. ¿Considera que la escritura es una macro-destreza compleja para sus estudiantes?

Cuadro 14: La escritura compleja

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	2	67%
No	1	33%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de 3er año de EGB de la Unidad Educativa "Isabel de Godín"
Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Gráfico 9: La escritura compleja



Fuente: Gráfico N°: 19

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León

Análisis

Según los resultados podemos verificar que el 67% de los encuestados manifiesta que la escritura es una macro-destreza compleja para sus estudiantes y el 33% restante no considera que sea compleja.

Interpretación

El usar la escritura como herramienta de comunicación les permite a los estudiantes apropiarse y motivarse en el proceso de escritura, la misma que es muy compleja el aprendizaje por las diferentes habilidades en cada uno de los niños.

4.3.5. ¿Al planificar temas relacionados con la escritura usted incluye el juego?

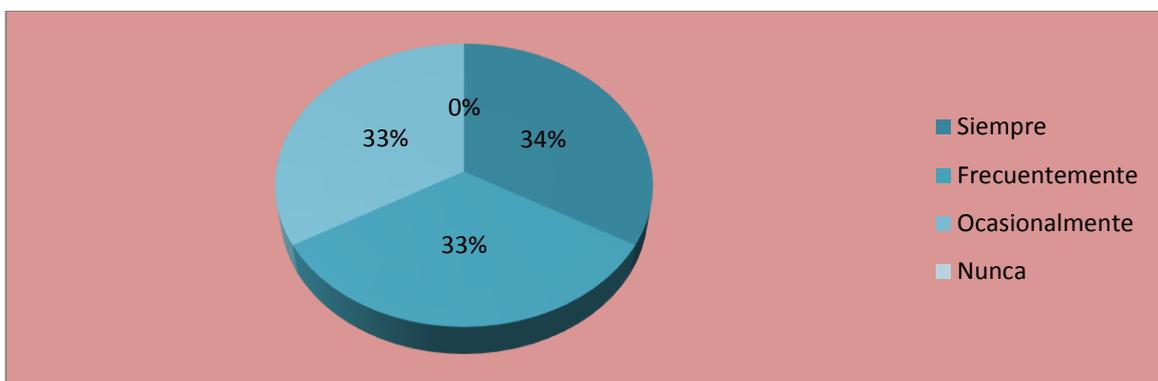
Cuadro 15: El juego en la planificación

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	34%
Frecuentemente	1	33%
Ocasionalmente	1	33%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de 3er año de EGB de la Unidad Educativa "Isabel de Godín"

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Gráfico 10: El juego en la planificación



Fuente: Gráfico N°: 20

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León

Análisis

El 34% de los encuestados manifiestan que siempre incluyen juegos al planificar temas relacionados con la escritura y el 33% lo aplica de manera frecuente y ocasionalmente.

Interpretación

Llamamos planificación al instrumento con el que los docentes organizan su práctica educativa articulando el conjunto de contenidos, opciones metodológicas, estrategias educativas, textos y materiales para secuenciar las actividades que se han de realizar.

4.3.6. ¿En su experiencia, considera que el juego le permite alcanzar los procesos de escritura?

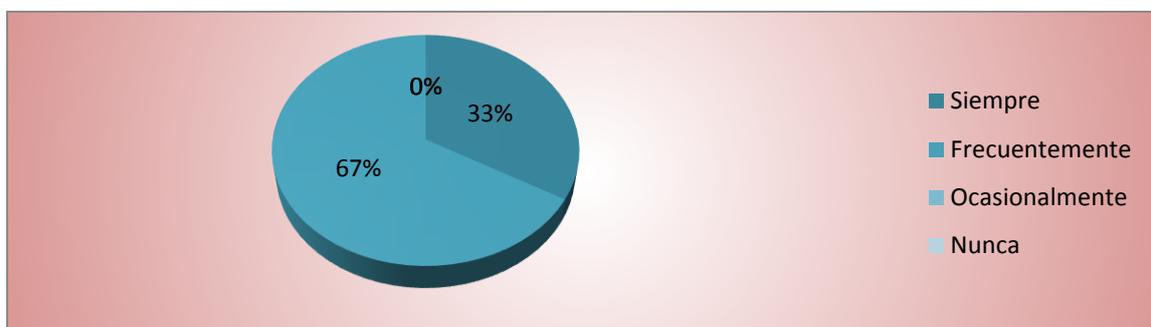
Cuadro 16: El juego en los procesos de la escritura

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	33%
Frecuentemente	2	67%
Ocasionalmente	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de 3er año de EGB de la Unidad Educativa "Isabel de Godín"

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León

Gráfico 11: El juego en los procesos de la escritura



Fuente: Gráfico N°21

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León

Análisis

Se puede observar que el 33% de los docentes encuestados manifiesta que el juego permite siempre alcanzar los procesos de escritura y el otro 67 % que frecuentemente logran alcanzar los procesos.

Interpretación

El juego es muy importante para el desarrollo de la escritura ya que esto es una de las habilidades fundamentales en el mundo actual y es una herramienta de comunicación esencial, el mismo que debe ser desarrollado en los primeros años de vida del ser humano, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, mencionado como un trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual.

4.3.7. ¿Qué tipos de juegos utiliza usted, para lograr sus objetivos establecidos en su planificación?

Se utiliza de acuerdo al tema de estudio como son los juegos tradicionales, lectura con pictogramas ente otros.

4.3.8. ¿El juego permite que sus estudiantes sean más espontáneos al escribir?

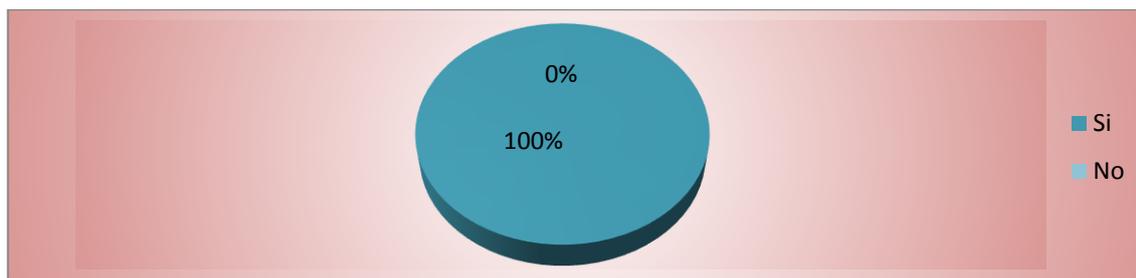
Cuadro 17: Espontaneidad en la escritura

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de 3er año de EGB de la Unidad Educativa "Isabel de Godín"

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Gráfico 12: Espontaneidad en la escritura



Fuente: Gráfico N°: 22

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León

Análisis

Según los resultados puede observar que el 100% de los docentes encuestados manifiestan que el juego permite que sus estudiantes sean más espontáneos a la hora de escribir.

Interpretación

Al considerarse que el juego es una herramienta importante para el desarrollo de la escritura podemos especificar que los niños han desarrollado de manera espontánea ayudando a que se logre los objetivos planteados porque el juego es una recreación para la vida humana, que a través del hecho de jugar realiza una transformación simbólica e imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, los materiales el contexto los resultados y adaptarse más fácilmente al mudo donde que vive.

4.3.9. ¿Es importante contar con una serie de juegos prácticos para el desarrollo de las actividades en el proceso de aprendizaje de la escritura?

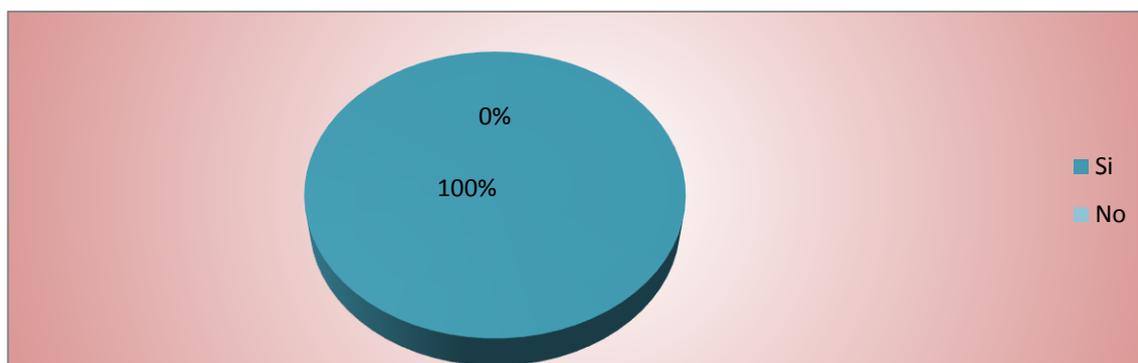
Cuadro 18: Juegos prácticos

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de 3er año de EGB de la Unidad Educativa "Isabel de Godín"

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Gráfico 13: Juegos prácticos



Fuente: Gráfico N°: 23

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León

Análisis

Podemos observar que el 100% manifestó que es importante contar con juegos prácticos para el desarrollo de las actividades en el proceso de aprendizaje de la escritura.

Interpretación

Contar con los juegos y materiales necesarios en los procesos de enseñanza aprendizaje de la escritura en los niños es muy importante porque esto permitirá lograr el desarrollo de las actividades en el proceso de aprendizaje.

4.3.10. ¿Conoce los procesos de la escritura establecidos en la actualidad y fortaleciendo curricular?

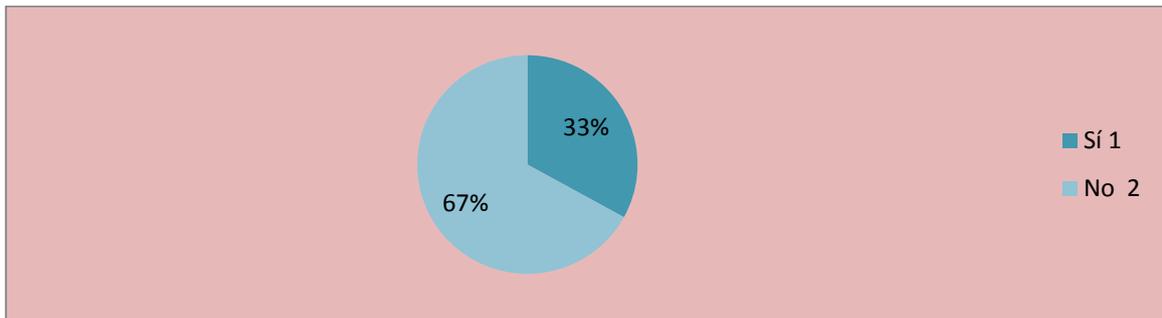
Cuadro 19: Procesos de la escritura

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Sí	1	33%
No	2	67%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta realizada a los docentes de 3er año de EGB de la Unidad Educativa "Isabel de Godín"

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León.

Gráfico 14: Procesos de la escritura



Fuente: Gráfico N°:24

Elaborado por: Clara Ortega Guamán y Marcia Yupanqui León

Análisis

Se pudo verificar que el 67% de los docentes desconocen los procesos de la escritura establecidos por el Ministerio de Educación, pero el 33% de docentes conocen los procesos establecidos en la Actualización y Fortaleciendo Curricular, que son muy importantes para el desarrollo correcto de la escritura.

Interpretación

La planificación curricular es de gran ayuda para que le permita al docente que se ejecute de acuerdo las necesidades de cada uno de los niños y se logre el objetivo de aprendizaje de la escritura, mediante el juego que es una actividad primordial que debemos implantarle en la planificación diaria y así ayudaremos a desarrollar las destrezas habilidades físicas y motrices e intelectuales de cada uno de los niños, desde una edad

temprana para que no tenga problemas en su vida escolar siguiendo los siguientes pasos de acuerdo a la Actualización y Fortalecimiento Curricular:

Planificación: es el proceso donde se organizaran las ideas, que van a ser escritas.

Redacción: es la aplicación de las ideas organizadas y escritas en un primer borrador.

Revisión: permite realizar correcciones del primer borrador, para garantizar la comprensión del texto.

Publicación de un escrito: este proceso consiste en conseguir que el documento esté preparado para publicar ante el público un escrito.

4.4. INTERPRETACIÓN GENERAL DE LAS PREGUNTAS A LOS DOCENTES UNIDAD EDUCATIVA ISABEL DE GODÍN.

Para la docente del tercer año de EGB paralelo “A” Lic. Pilar Tello. El juego es la actividad que permite disfrutar al ser humano. Es una práctica que desarrolla su esquema corporal; aplicando con frecuencia juegos en sus clases y planificaciones de lengua y literatura. Manifiesta que el escribir es una destreza que los estudiantes van adquiriendo y mejorando mediante la práctica; del mismo modo considera que la macro-destreza de la escritura es compleja porque desarrolla la inteligencia. Experimenta juegos como: rondas, juegos tradicionales lecturas con pictogramas; encontrando de esta manera la espontaneidad en los niños permitiendo en ellos imaginar, experimentar y compartir con el grupo nuevas ideas, piensa que es importante contar con juegos prácticos para el desarrollo de la escritura porque sirve de motivación, interpretando el color y la forma en la enseñanza de las letras mediante la lógica y secuencia. Para ella los procesos de escritura son: planificación, redacción, revisión y publicación, los mismos que tienen relación con lo escrito en la Actualización y Fortaleciendo Curricular.

Para la Lic. Zoila Mendoza docente del tercer año paralelo “B”, utiliza al juego como un medio de adquisición de conocimientos en los estudiantes a través de la diversión, aplica siempre juegos en sus clases y planificaciones de lengua y literatura. Para la docente escribir es una estrategia de comunicación; considerando que la macro-destreza de la escritura no es compleja porque en el año anterior sus estudiantes están bien cimentados en esta práctica educativa. Mediante su experiencia de trabajo ha constatado que el juego permite alcanzar los procesos de escritura en los educandos, el cual les permite ser más espontáneos al escribir porque ellos están predispuestos después de las actividades divertidas, para empezar una nueva clase. Admite que los juegos ayudan en el proceso de aprendizaje de la escritura porque desarrollan la motricidad, fina, gruesa y la atención. Estos procesos de escritura que la docente menciona no tienen relación con la Actualización y Fortaleciendo Curricular describiendo así: el aspecto global y silábico.

Para el Mgs. Patricio Contento docente del tercer año paralelo “C”, describe al juego como una actividad dinámica, física, psicológica y reflexiva, utilizada como estrategia por parte de los docentes, para satisfacer las necesidades personales activas y experimentales de los estudiantes dentro de la enseñanza-aprendizaje; siempre aplica juegos en sus

planificaciones de clase, especialmente en las de lengua y literatura con relación a la escritura tales como: tradicionales, de concentración, juegos de reflexión y competencia etc. donde menciona que es muy importante los juegos dentro de la planificación porque permite a los infantes adquirir nuevos conocimientos de manera divertida y práctica. Para él, escribir es una destreza motriz adquirida en la edad preescolar considerando que la macro-destreza de escribir no es difícil siempre y cuando se practique permanentemente. Manifiesta que el juego hace posible la espontaneidad en los estudiantes ya que tiene la oportunidad de adquirir nuevas experiencias de aprender algo que no sabían; de esta manera han madurado su edad cronológica, el docente desconoce el proceso de la escritura.

De los maestros encuestados hemos establecido que el juego es una actividad propia del ser humano el cual le permite desarrollar su creatividad, habilidades, destrezas y actitudes en los estudiantes, el mismo que facilita el desempeño escolar; utilizando como estrategia para divertir y por muchas ocasiones para aprender; por eso creemos que siempre se debe implementar juegos para el proceso de enseñanza-aprendizaje en todas las áreas como por ejemplo en lengua y literatura porque mediante ello, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. La escritura es una macro-destreza que se adquiere en la niñez mediante la práctica y se utiliza como un medio de comunicación, como lo menciona la autora Sharma, 2014 la escritura es quizás la más compleja de las habilidades de comunicación y la que toma más tiempo dominar. Al igual que con cualquier otra habilidad, se mejora con la práctica y la voluntad de hacerlo mejor que en los intentos anteriores. Más allá de lo básico, hay muchos tipos y niveles de escritura. Esta puede ser un medio fundamental para transmitir información.

Ciertos maestros consideran que la escritura es una macro-destreza complicada ya que no todos los niños desarrollan esta destreza de manera rápida por distintos factores, en cuanto que para otro grupo de docentes la escritura no es considerada compleja porque es fácil adquirirla con una práctica permanente.

La mayoría de docentes incluye juegos en sus planificaciones relacionadas con la escritura como estrategia, metodología pedagógica, permitiendo organizar su práctica educativa con los contenidos científicos y la ayuda de materiales y herramientas como textos para secuenciar las actividades que se van a realizar.

En consecuencia todos los docentes utilizan diferentes tipos de juegos en su planificación para adquirir un aprendizaje significativo, tales como: juegos tradicionales, de reflexión, atención, concentración, motrices, dinámicas, didácticos. etc.

De los tres docentes encuestados, uno de ellos conoce los procesos de escritura. Estos procesos permitirán a los estudiantes mejorar la escritura mediante la planificación, redacción, revisión y publicación de lo escrito, establecidos en la Actualización y Fortalecimiento Curricular.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- La implementación de juegos permite generar el proceso de condiciones para la escritura que posibiliten el mejoramiento en proceso de aprendizaje.
- Los aportes de Bruner y Piaget sobre el juego resultan relevantes para una práctica docente que estimule el desarrollo de la escritura.
- La incorporación de juegos sociales, tradicionales, cognitivos y psicomotrices, durante las clases, de manera específica, impulsan la macro-destreza de escritura, proporcionando resultados efectivos tanto en la actitud como en la práctica.

5.2 RECOMENDACIONES

- La concepción del juego no solo debemos conocerlo si no aplicar para el desarrollo de la macro-destreza de escribir; debe ser una práctica continua para incentivar la creatividad, habilidades y destrezas, obteniendo un aprendizaje de calidad.
- Se deben proponer capacitaciones dirigidas a los docentes, para difundir sobre las bases teóricas psicológicas, sociológicas y pedagógicas relacionadas al juego, que influyen en el desarrollo de la macro-destreza de la escritura para el aprendizaje.
- Resulta necesario impulsar actividades que ayuden al desarrollo de la escritura mediante la aplicación de juegos didácticos, psicomotores, cognitivos, sociales, afectivos, competitivos, tradicionales, con la finalidad de mejorar el aprendizaje, creatividad y la socialización para alcanzar el logro de los objetivos con nuestros niños.

BIBLIOGRAFÍA

- Benítez, M. (2009). *Inovación y experiencias educativas*: Editorial Sevilla.
- Badia, D y Vilá, M. (2005). *Juegos de expresión oral y escrita*. Barcelona Editorial Graó, IRIF, S.L.
- Carretero, M. (1997). *Desarrollo cognitivo y Aprendizaje*. México: S/N.
- Cassany, D. &. (2008). *Las Cuatro Destrezas: Expresión Escrita*. Barcelona: Graó.
- Cassany, D. (1999). *Construir la escritura*. Barcelona : Paidós Ibérica S.A.
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Colombia: Facultad de Ciencias Universidad Nacional de Colombia.
- Ecuador., M. D. (Marzo 2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación General Básica 2010*. Quito.: Ministerio de Educación.
- Educación, M. D. (2009). *Educación y Atención a La Primera Infancia en Europa: un Medio para reducir las Desigualdades Sociales Y Culturales*. España: Agenci Ejecutiva, en el ámbito ejecutivo audiovisual y cultural.
- Educación, M. d. (2010). *Actualización y Fortalecimiento curricular de la Educación General Básica 2010*. Quito.
- Fonseca, M. (2008). *Comunicación Oral Fundamentos y Práctica Estratégica*. México: Pearson Educación.
- García, A y Llull, J (2009). *El juego y su metodología*. Editex.
- Gutiérrez, R (1997) *psicología y aprendizaje las ciencias el modelo de Gagné*. Madrid España: Editorial: Departamento de Didáctica de las Ciencias. IEPS.
- Gómez M. González L, Morales E, Díaz A, Hernández G, Salgado M, et al. (2003).pp. 9 *Libro para el maestro*. México, SEP: Editorial: Tronix pre prensa digital.
- Jacomino, C., Valdé, Angelina., Salas, M., Santacruz, M., Basante, L., Ampuero, I., et al. 2010 pág.25) *Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación General Básica 2010*. Quito.: Ministerio de Educación.
- Motta, I y Risueño, A (2007). *El juego en el aprendizaje de la escritura*. Argentina. Editorial. Bonum, p p 8-12.
- Ministerio de Educación. (2014). *Actualización de la Curricular de la Educación General Básica Área Lengua y Literatura*. Ecuador.
- Murillo, M. . (2009). *Inovacion y experiencias educativas*.España.Editorial Sevilla. .
- Ontoria, A. (2006). *Mapas conceptuales, una técnica para aprender*. . Madrid-España: Narcea S.A .

- Reguera, A. (2008). Metodologías de la investigación . Argentina : Brujas .
- Ricarte, J. (1998). Creatividad y comunicacion persuasiva. Barcelona: Viena Serveis S.L.
- Rojas, A. (2000). La lectoescritura en la edad preescolar. Cuba: Editorial Pueblo y Educación
- Santamaría, S. (2008). El juego en la educación preescolar. Barcelona, España: Editorial Vilamalia
- Sánchez, B. (2010). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico: Alcalá de Henares: Editorial Universidad De Alcalá.
- Vallejo, R (2010). Actualización y Fortalecimiento Curricular. Quito: Ministerio de Educación.
- Woolfolk, A. (2006). Psicología Educativa. México: Editorial Pearson Educación.

REVISTAS DIGITALES

Torres, C, (2002). El juego: una estrategia importante. La Revista Venezolana de educación Educere, volumen (6),pp. 289.290, 291, 292, 293.

FUENTES ELECTRÓNICAS

Cañedo, C. (2008). Fundamentos Teóricos Para La Implementación De La Didáctica En El Proceso Enseñanza-Aprendizaje. Recuperado. <http://www.eumed.net/libros-gratis/2008b/395/QUE%20SON%20LAS%20HABILIDADES.htm>.

Cantos, L. (2013). La educación en el Ecuador. Quito: Recuperado: <http://www.sistemaeducativoecuador>.

Clark y Peterson. (1986). Planificación educativa Recuperado en: <http://es.slideshare.net/katy03/trabajo-planificacin>

Durivage, J. (2014) Macro-destreza de escribir Recuperado en: <https://prezi.com/bq2rdlh9vxf1/macro-destreza-de-escribir/>

Moreau, J.: Aristóteles y su escuela, Buenos Aires, 1972. Recuperado en: <http://www.mcnbiografias.com/app-bio/do/show?key=aristoteles>

Joao, O. (2005). Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación. Recuperado en: <http://www.insumisos.com/lecturasinsumisas/Diccionario%20enciclopedico%20de%20Educacion.pdf>.

John P. Fisher, PhJohn A. Jansen, DDS, PhDPeter C. Johnson, MDAntonios G. Mikos, PhD (2005) Lineamientos Para Redactar Un Escrito Para Su Publicación Recuperado en: <http://www.liebertpub.com/media/pdf/Spanish-LA-Research-Article-Writing-Guide.pdf>

González, V. (2003). Estrategias de Enseñanza y Aprendizajes. México: Pax México. <http://www.definicion.org/actividad>. (18 de 12 de 2015).

González, J. (2010) Gestión de Talento Humano. Recuperado en: <http://gestiontalentohumano-unesr.blogspot.com/2010/02/desarrollo-personal-segun-brito-challa.html>

Gross, K. (1902). Teorías del Juego. Recuperado: en: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Gutiérrez, N. (2015) El Juego como medio de aprendizaje Recuperado en: <http://myslide.es/entertainment-humor/el-juego-como-medio-de-aprendizaje.html>

Hernández Sampieri R. Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2010). Metodología de la investigación. Recuperado en: <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2012/04/en-que-consiste-la-revision-de-la.html>

Millán, S. (2012). El juego como método de aprendizaje. Recuperado:

<http://eljuegoestrategiadeaprendizaje.blogspot.com/2012/11/que-caracteristicas-debe-tener-el-juego.html>

Padilla, K. (2008). La Recreación. San Antonio de los Altos: Recuperado: <http://larecreacion.blogspot.com/>.

Piaget, J. (2010). Juego y desarrollo infantil. España: http://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf.

Ruiz, C. (2013). Ejemplos De Actividades Que Podemos Emplear Para Estimular El Aprendizaje De La Lectoescritura., Recuperado: <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/actividades-estimular-aprendizaje-lectoescritura.html>.

Salazar, A. (1999). La redacción: concepto, características, sus fases. Recuperado en: http://www.posgrado.unam.mx/arquitectura/aspirantes/La_Redaccion.pd

Shamara, R. (2014). Cuatro macro habilidades de comunicación. Recuperado: http://www.ehowenespanol.com/cuatro-macro-habilidades-comunicacion-info_180065/.

Piaget, J. (1956). Teorías del Juego Recuperado en: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Valverde, A. (2010). Los juegos en la escuela primaria. Recuperado en: <http://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos.shtml>

Vigotsky, L. (1924). Teorías del Juego. Recuperado en: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

TESIS

Aguirre, C y Alvear, A. (2012) El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del instituto particular bilingüe “Albert Einstein” (tesis de maestría).UNL, Loja

Guilcapi, D y Hernández, A. (2012). Incidencia de la aplicación del método sílabo en el proceso de lectoescritura en los niños y niñas del segundo año de educación básica de la escuela García Moreno del Batán (Tesis de licenciatura en Educación Básica).UNACH, Riobamba)

Paredes, C. (2011). Incidencia de los métodos de aprendizaje en la lecto-escritura de los niños de cuarto año de la escuela Juan de Velasco (Tesis de Licenciatura en educación Básica).UNACH, Riobamba).

AMEXOS

Anexo 1:



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Objetivo: Identificar las formas del juego en el desarrollo de la escritura, en la “Unidad Educativa Isabel de Godín”.

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE TERCER AÑO DE EGB.
CUESTIONARIO:

- Marque con una x el literal que usted considere.

1. ¿Crees usted que mediante los juegos pueden unir lasos de amistad con tus compañeros?

SIEMPRE () FRECUENTEMENTE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

2.- ¿Consideras al juego como una actividad de aprendizaje dentro del aula de clase?

SIEMPRE () FRECUENTEMENTE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

3.- ¿Te gustaría que durante la clase de escritura tu maestra te motive con juegos?

SIEMPRE () FRECUENTEMENTE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

4.- ¿Tu maestra te enseña juegos para desarrollar la escritura?

SIEMPRE () FRECUENTEMENTE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

5.- ¿Crees tú que puedes mejorar la escritura utilizando actividades divertidas?

SIEMPRE () FRECUENTEMENTE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

6.- ¿Tu maestra cuando aplica juegos en la clase da a conocer las reglas del juego?

SIEMPRE () FRECUENTEMENTE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

7.- ¿Cuándo realizas ejercicios de escritura te gustaría que te motiven con actividades divertidas?

SIEMPRE () FRECUENTEMENTE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

Anexo 2:



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

Estimado docente esta encuesta se realizará con el objetivo de analizar las formas en que los juegos se relacionan a la macro- destreza de escribir en los niños de tercer año de EGB, en la “Unidad Educativa Isabel de Godín”.

Solicitamos de la manera más comedida dar respuestas a las siguientes preguntas que serán tratadas con absoluta reserva y serán consideradas de forma anónima en nuestra investigación.

CUESTIONARIO

-  En las preguntas de respuesta cerrada, marque con una x el literal que usted considere.
-  En las preguntas de respuesta abierta redacte de forma clara y precisa.

1.- ¿Para usted que es el juego?

.....
.....
.....

2.- ¿Usted implanta el juego en sus actividades de aprendizaje de lengua y literatura?

SIEMPRE () FRECUENTEMENTE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

3.- ¿Para usted qué es escribir?

.....
.....

4.- ¿Considera que la escritura es una macro-destreza compleja para sus estudiantes?

SÍ () NO ()

¿Por qué?

.....
.....

5.- ¿Al planificar temas relacionados con la escritura usted incluye el juego?

SIEMPRE () FRECUENTEMENTE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

6.- ¿En su experiencia, considera que el juego le permite alcanzar los procesos de escritura?

SIEMPRE () FRECUENTEMENTE () OCASIONALMENTE () NUNCA ()

7.- ¿Qué tipos de juegos utiliza usted para lograr sus objetivos establecidos en su planificación?

.....
.....

8.- ¿El juego permite que los estudiantes sean más espontáneos al escribir?

SÍ () NO ()

¿Por qué?

.....
.....

9.- ¿Es importante contar con una serie de juegos prácticos para el desarrollo de las actividades en el proceso de aprendizaje de la escritura?

SÍ () NO ()

¿Por qué?

.....
.....

10.- ¿Conoce los procesos de la escritura establecidos en la Actualización y Fortaleciendo Curricular?

SÍ () NO ()

Enumere:

.....
.....

Anexo 3:



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
Facultad De Ciencias De La Educación Humanas Y Tecnologías
Escuela Educación Básica



UNIDAD EDUCATIVA ISABEL DE GODIN

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO						
Artículo 11 literal i, Artículos 40 y 42						
1. DATOS INFORMATIVOS:						
DOCENTES:	ÁREA/ASIGNATURA:	TEMA:	AÑO BÁSICO:	NÚMERO DE PERIODOS:	FECHA DE INICIO:	FECHA DE FINALIZACIÓN:
Clara Ortega. Marcia Yupanqui.	Lengua y Literatura	Cuentos de hadas	Tercero	Horas Clase: 1 hora	27 de marzo del 2016	27 de marzo del 2016
OBJETIVOS EDUCATIVOS DEL MÓDULO / BLOQUE:				EJE CURRICULAR INTEGRADOR		
Escribir multiplicidad de textos apropiados con propósitos comunicativos reales, ficticios diversos y adecuados con sus propiedades textuales.				Escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social.		
				EJE DE APRENDIZAJE / MACRODESTREZA		
				Escribir		
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:				INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:		
Escribir cuentos de hadas desde la utilización de algunos recursos propios de este género.				Escribe cuentos de hadas desde la utilización de algunos recursos propios de este género.		

2. PLANIFICACIÓN				
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
			TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<p>Motivación: Canción “Pepito el conejo”</p> <p>❖ EXPERIENCIA</p> <p>- ¿Cuál es el cuento que más te gusta?</p> <p>- ¿Qué personajes intervienen en el cuento que te gusta?</p> <p>❖ REFLEXIÓN</p> <p>¿Los cuentos de hadas son reales?</p> <p>❖ CONCEPTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Delimitar el concepto de los cuentos de hadas • Leer un cuento de hadas. • Escribir sus personajes, escenarios que intervienen en el cuento. <p>❖ APLICACIÓN</p> <p>Escribir un cuento de hadas.</p>	<p>Humanos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discentes • Docente <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno • Cuentos • Tarjetas 	<p>Crea y escribe cuentos de hadas señalando sus personajes y escenarios</p> <p>.</p>	JUEGOS	LISTA DE COTEJO

4. ANEXOS/ CONTENIDO CIENTÍFICO:



defectos del género humano.

El cuento es una narración breve y ficticia. Dentro de él, la intriga se divide de la siguiente manera: un conflicto inicial que hay que resolver, y a una carencia que satisfacer. Puede contener personajes fantásticos tanto buenos que ayudan al protagonista (hadas, ancianos), como malos que tratan de entorpecer al héroe (ogros, dragones). Por regla general la narración incluye encantamientos, descritos como una secuencia inverosímil de acontecimientos, y un final feliz. Los personajes son arquetípicos y representan tanto las virtudes como los

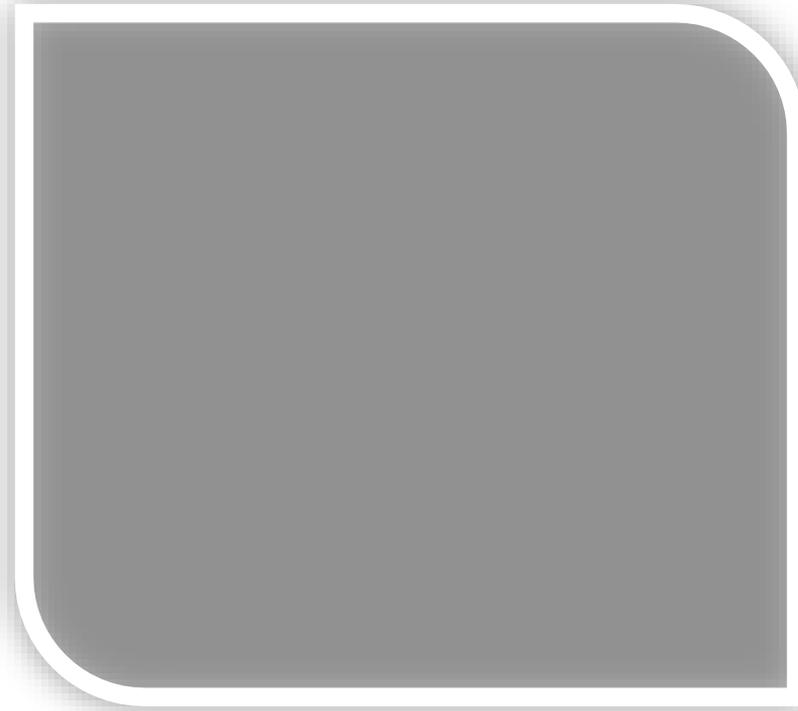


BIBLIOGRAFÍA

(Lorena, 2014)

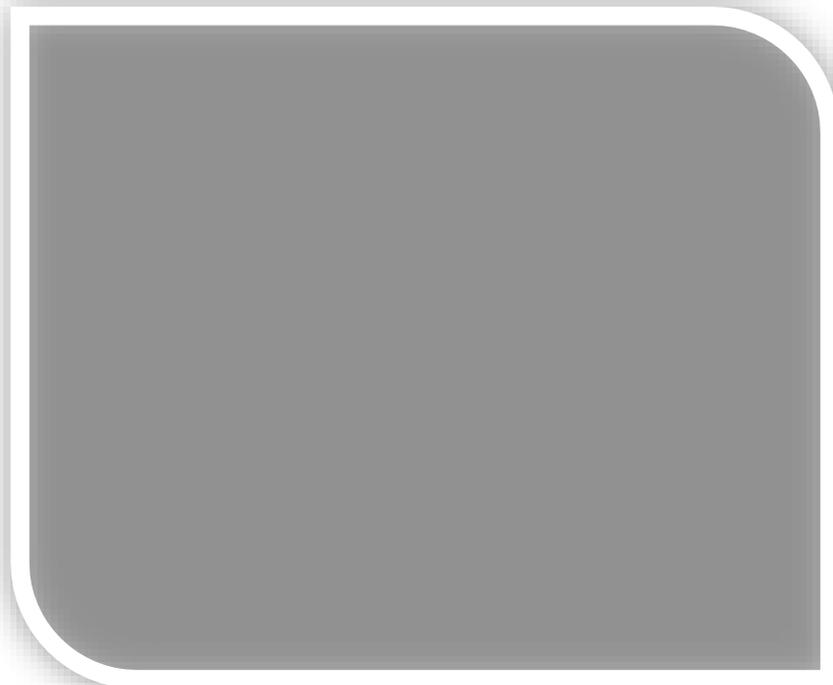
Anexo 4:

FOTOGRAFÍAS DE LA INVESTIGACIÓN



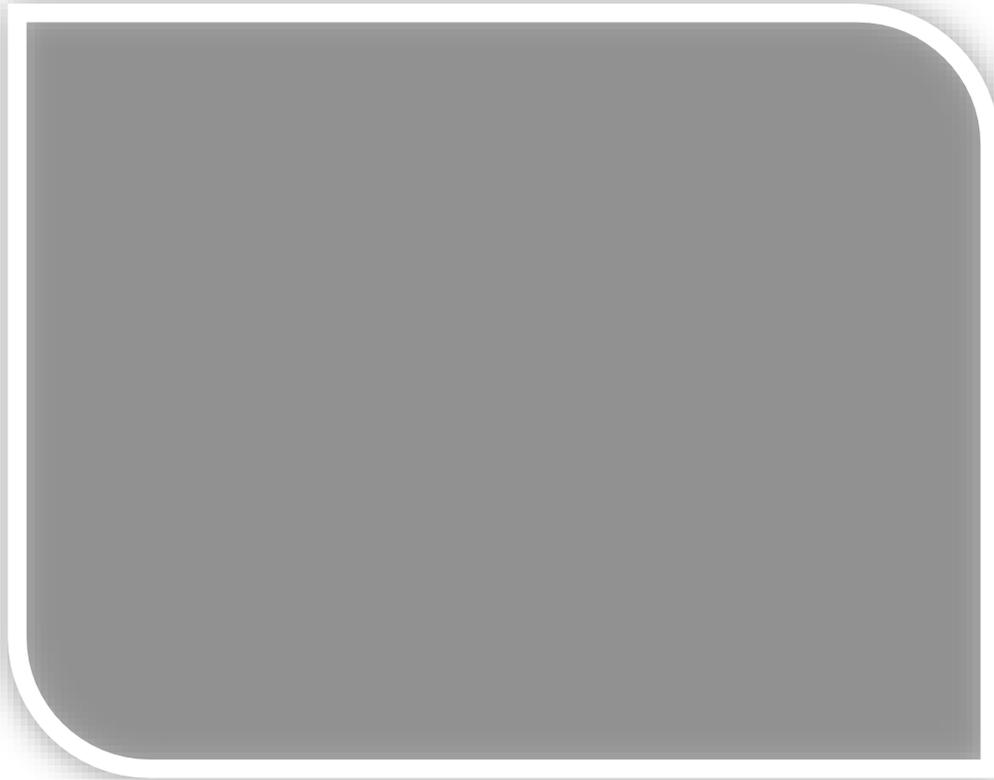
Elaborado: Clara Ortega y Marcia Yupanqui

Fuente: clase práctica con el objetivo de escribir textos comunicativos reales, ficticios diversos de acuerdo a la planificación establecida que ayudó a la ejecución de la investigación.



Elaborado: Clara Ortega y Marcia Yupanqui

Fuente: clase práctica con el objetivo de escribir textos comunicativos reales, ficticios diversos de acuerdo a la planificación establecida que ayudó a la ejecución de la investigación.



Elaborado: Clara Ortega y Marcia Yupanqui

Fuente: clase práctica demostrando que los juegos cognitivos, motrices que ayudaron en el proceso de aprendizaje.



Elaborado: Clara Ortega y Marcia Yupanqui

Fuente: clase práctica utilizando juegos de cooperación en grupo que ayudaron al desarrollo de la destreza de escribir.



Elaborado: Clara Ortega y Marcia Yupanqui

Fuente: los diferentes tipos de juegos ayudaron a mejorar la creatividad, motricidad y sobre todo la macrodestreza de escribir.