

The play of word as a learning strategy in Higher Basic Education.

El juego de palabras como estrategia de aprendizaje en Educación Básica Superior.

Autores:

Lcda. Paucar-Farfán, Irina Alexandra
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
Estudiante de la Maestría en Comunicación Educativa
Portoviejo, Ecuador



ipaucar3481@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0006-5448-0670>

Dr. Román-Cao, Eldis
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
Docente del Instituto de Posgrado
Portoviejo, Ecuador



eldis.roman@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-8552-7906>

Fechas de recepción: 30-AGO-2023 aceptación: 30-SEP-2023 publicación: 15-DIC-2023



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigiar.com/>



Resumen

El presente artículo es parte de una investigación centrada en las estrategias de comunicación oral en la asignatura de Estudios Sociales. Su objetivo es dar a conocer cómo el uso de juegos de palabras contribuye al aprendizaje de los estudiantes de Educación Básica Superior en la Unidad Educativa Cristo Rey. La investigación se realiza desde un enfoque cuantitativo con un diseño descriptivo no experimental. Para recopilar datos, se aplicó una encuesta utilizando la escala de Likert para evaluar la frecuencia de uso de juegos de palabras y otras estrategias de comunicación. La muestra consistió en 103 estudiantes de noveno año básico. Los resultados de la investigación son significativos, ya que revelan aspectos relacionados con el desarrollo de la comunicación oral y las habilidades de aprendizaje a través de juegos. Como conclusión, se obtuvo un diagnóstico de las estrategias de comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Comunicación oral, proceso de enseñanza-aprendizaje, juego de palabras, desempeño escolar.

Abstract

This article is part of a research project on oral communication strategies in the subject of Social Studies. Its purpose is to explore how wordplay serves as a learning strategy for students in Upper Basic Education at Cristo Rey Educational Unit. The study follows a quantitative approach with a non-experimental descriptive design. A Likert-scale survey was administered to assess the frequency of wordplay and other communication strategies used. The sample consisted of 103 ninth-grade students. The results yielded valuable insights into the development of oral communication and game-based learning skills. Ultimately, the study provides a diagnosis of communication strategies within the teaching and learning process.

Keywords: Oral communication, teaching-learning process, pun, school performance.



Introducción

La enseñanza y el aprendizaje es un reto permanente para el proceso didáctico pues se demanda cada vez más que los aprendices desarrollen habilidades individuales y grupales para su formación de manera autónoma y significativa. En la escuela se debe formar para propiciar dichos cambios, por lo que se requiere que se adquieran conocimientos sobre metodologías y técnicas activas de aprendizaje, basada en el diálogo entre docente y estudiante, la vinculación teórico-práctica, la diversidad y creatividad en estrategias didácticas que de forma amena y novedosa motiven al estudiante (Zuñe & Rosas, 2016; López, 2017).

Así el juego se convierte en un “método de enseñanza y aprendizaje activo que tiene un impacto favorable dentro del aula de clase, no solo fomenta la adquisición de nuevos aprendizajes, sino que despierta otro interés como reflexión, imaginación, entre otros” (Ríos, 2013, p. 9). Habitualmente se le considera como una actividad contraria al trabajo y se la relaciona con la diversión y el descanso, pero su transcendencia es mucho mayor ya que a través del juego se transmiten valores, normas de conducta, se resuelven conflictos, se educan a miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

Las estrategias que mejores resultados obtienen van asociadas al uso creativo de recursos o materiales educativos, adaptadas al contexto donde se desenvuelve la práctica pedagógica nutriéndose de las costumbres, los problemas ambientales, etc. En el juego, se desarrolla actividades motoras, cognitivas, socioemocionales, teniendo en cuenta ciertos criterios para el logro de aprendizajes esperados (Prudencio, 2018; Caballero, 2021).

Para Sánchez et al. (2020) desde la formulación sociocultural vigotskiana, los procesos psicológicos superiores tienen un origen social, es decir, que será la participación del sujeto en las actividades compartidas con los otros la condición y el modo en que se pueda dar cuenta de la operación de tales procesos. Convirtiendo esto al juego en una actividad rectora que facilita el proceso de aprendizaje de los alumnos, ya que estos interactúan y participan, propiciándose las facilidades para una mejor comprensión del contenido.

Así, investigaciones como las de Vera et al. (2020), por ejemplo, fundamentan el juego educativo como una estrategia didáctica lúdica para el aprendizaje de los conceptos de carbohidratos dentro de la asignatura Química Orgánica, generando esto resultados positivos

en términos de los indicadores de efectividad que evidenció la apropiación significativa del conocimiento.

Martín & Pastor (2020) enfocan al juego como una propuesta educativa innovadora que se configura como un recurso didáctico versátil con gran potencial para desarrollar cualquier temática relacionada con el contenido curricular, posibilitando analizar las elecciones y decisiones, además de conectar emocionalmente desde una relación educador- educando de forma más cercana y horizontal.

Sin embargo, para Illescas et al. (2020) un factor que impide la implementación de juegos en el proceso de enseñanza es la falta de preparación del profesorado para su uso adecuado en el aula, así como el desconocimiento de las posibles metodologías a desarrollar.

En América Latina existe tradición en el empleo del juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje, fundamentalmente en niveles escolares iniciales. De forma particular, en Ecuador varios docentes se hallan inmersos en la enseñanza tradicional dejando de lado el aprendizaje de tipo significativo y permanente de los estudiantes (Azúa & Pincay, 2019).

Las bondades del juego se prestan a la mejoría del constructo educativo y a su vez al proceso de aprendizaje, ya que como Candela & Benavides (2020) exponen 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.

Según Curipallo (2023) el informe PISA del año 2018 muestra que los estudiantes presentaron expresión oral insuficiente, la cual afecta directamente al aprendizaje. Por lo tanto, es importante rescatar el reconocimiento del vínculo de los juegos del lenguaje en el marco de una interacción efectiva, y así mismo, comprender que el uso del lenguaje no tiene límites y que la inmensa variedad de posibilidades diferentes de realización de dichos juegos confirma que la acción recreativa puede contribuir al proceso de interacción entre los participantes (Cadena et al., 2015).

A través de un estudio fáctico realizado en la Unidad Educativa Cristo Rey de la ciudad de Portoviejo, Ecuador, se ha constatado la necesidad de abordar la enseñanza y el aprendizaje basados en el juego, ya que las prácticas actuales tienden más hacia la enseñanza tradicional que hacia la enseñanza activa. En este sentido, una de las alternativas empleadas es el juego de palabras. Por lo tanto, el objetivo de este estudio fue caracterizar el uso del juego de

palabras como estrategia de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa Cristo Rey.

JUEGO DE PALABRAS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

Molina & Hernández (2017) define al juego de palabras como aquel que designa diversos fenómenos textuales en los que se aprovechan las características lingüísticas de la lengua utilizada para lograr una confrontación comunicativamente significativa de dos (o más) estructuras lingüísticas con formas significantes más o menos similares y significados más o menos distintos.

Los estudiantes de secundaria se enfrentan al problema de la deficiencia del lenguaje oral, en cuanto a la pronunciación de palabras que solo conocen, producto del entorno en el que viven cuando debería ser variada y amplia por la serie de palabras encontradas en el diccionario, debido a esto los docentes deben gestionar ambientes de aprendizaje con estrategias lúdicas verbales (Blanco & Blanco, 2020).

Por lo que Velasco (2019) propone que para superar esta problemática el aprendizaje de la lengua debe facilitarse, estimularse y reforzarse con refranes, trabalenguas, chistes, adivinanzas, etc.; de modo que no solo la comprensión, sino el dominio de estos es un indicador inequívoco de un excelente conocimiento y de una alta capacidad de expresión y uso de aquella

Algunos de los recursos que pueden emplearse son la polisemia, homonimia, paronimia u otras desviaciones intencionadas de los patrones lingüísticos inherentes a una lengua dada (de la Cruz, 2000). Como se entreve, el juego de palabras ludifica el proceso de aprendizaje permitiendo que los alumnos logren aprender palabras nuevas relacionadas con el contenido impartido en clase y asegurando el aprendizaje significativo. Para esto, es menester que el docente establezca objetivos claros y delimitados en el juego de palabras a fin de reconocer las bondades que esta estrategia ha promovido entre los discentes.

Para Sánchez & Mejía (2017) entre los beneficios que aportan los juegos de palabras se puede mencionar, por ejemplo, la motivación a los estudiantes para que sientan necesidad de aprender cada vez más y de una forma autónoma y así mismo el hecho de que despierta la curiosidad y el interés de estos. Este tipo de juegos permiten asimilar los conocimientos de forma consciente y desarrollar las diferentes habilidades lingüísticas y la competencia

comunicativa, puesto que permite practicar el idioma de forma natural y entretenida, en sí, ayuda a los estudiantes a desarrollar la comunicación oral y escrita (Cedillo, 2020).

Gonzáles & Bermello (2017) exponen que con en este tipo de juego el alumno deseará conocer por qué está perdiendo, disfrutando así de realizar una actividad lúdica dirigida a su propia competencia lingüística y creando una atmósfera agradable y divertida a la hora de aprender jugando en clase, formulando el logro de la competencia comunicativa requerida.

Material y métodos

La metodología utilizada en este estudio sigue los lineamientos de la perspectiva cuantitativa, utilizando un diseño no experimental de tipo descriptivo para describir la situación actual en cuanto al uso del juego de palabras como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

Para recolectar información, se llevó a cabo una encuesta utilizando una escala de Likert con los estudiantes de noveno año básico de la Unidad Educativa Cristo Rey, debido a que la investigadora labora en esa institución y con ese año básico, con el propósito de analizar la frecuencia con la que utilizan el juego de palabras en clase y su habilidad para desenvolverse en este contexto.

La construcción del instrumento constó de dos fases, a saber: en primer lugar, se definió el objeto de la variable a medir, en este caso la actitud hacia el juego de palabras como estrategia de aprendizaje, para ello se realizó una revisión de la literatura que finalmente permitió recopilar la información pertinente para elaborar los ítems. Puesto que la literatura sobre la forma y el diseño del formato de las escalas tipo Likert presenta un alto nivel de heterogeneidad en términos de cuestiones analizadas, diseños de investigación, modelos teóricos, variables, instrumentos (Matas, 2018), se optó por una síntesis no estadística de la revisión realizada.

Se analizaron los datos obtenidos, que permitieron comprender a los juegos de palabras como estrategia de aprendizaje y a partir de allí plantear conclusiones preliminares. Para cumplir con el objetivo, se desarrolló el marco metodológico previamente planteado, en donde se realizaron los siguientes pasos:

1. Se definieron los principales conceptos del fenómeno a estudiar, realizando un planteamiento del problema desde el contexto donde se desarrolló el estudio y la revisión de literatura que delimitará los antecedentes. Entre los conceptos, encontramos:

- Enseñanza- aprendizaje.
- Juego de palabras.
- Metodología didáctica lúdica.

2. Se conceptualizó y operacionalizaron las variables definidas de la literatura con el empleo de la técnica de carácter documental bajo un análisis de contenido.

Tomando en consideración los aspectos antes definidos como etapa de revisión de la literatura, se definen las dimensiones e indicadores para la escala, información que se describe en la Tabla 1.

Tabla 1. Dimensiones e indicadores del instrumento de encuesta

DIMENSIONES	ÍTEMS	INDICADOR
Dimensión 1: Uso de juego de palabras	Ítem 1	Frecuencia de juego de palabras por parte del estudiante enfocadas en el aprendizaje.
	Ítem 2	Frecuencia de juego de palabras implementadas por el docente enfocadas en la enseñanza.
Dimensión 2: Dinámica del juego	Ítem 3	Facilidad en el juego de palabras.
Dimensión 3: Motivación por el juego	Ítem 1	Frecuencia de juego de palabras por parte del estudiante enfocadas en el aprendizaje.
	Ítem 5	Implementación de estrategia de comunicación en clase.
Dimensión 4: El juego en el aula de clase	Ítem 4	Importancia del juego de palabras para el desarrollo del aprendizaje escolar.

Como segunda fase, los indicadores fueron sometidos a una valoración piloto por los 10 docentes que laboran en noveno año básico, quienes valoraron los ítems que permitieron decidir si eran discriminativos o no y si debían modificarse, lo que permitió la configuración de la escala.

La validación de la escala Likert fue realizada por un panel de expertos compuesto por los 10 docentes que laboran en noveno año básico. La participación de estos en la validación de la escala fue fundamental para asegurar la confiabilidad y validez de los ítems utilizados.

Para llevar a cabo esta validación, se proporcionó a los docentes la escala Likert y se les solicitó que evaluaran cada uno de los ítems en términos de relevancia, claridad y coherencia con el objetivo de medir la frecuencia del uso de juegos de palabras como estrategias de aprendizaje. Los docentes realizaron una revisión exhaustiva de los ítems y proporcionaron comentarios y sugerencias para mejorar la calidad de la escala.

Posteriormente, se llevó a cabo un análisis de los resultados obtenidos de la evaluación realizada por los docentes. Los ítems fueron evaluados en una escala de 1 a 5, donde: 1 representaba "muy poco relevante/clara/coherente" y 5 representaba "muy relevante/clara/coherente".

Los resultados obtenidos mostraron un alto nivel de acuerdo entre los docentes en la evaluación de los ítems. En promedio, el 85% de los docentes asignó una puntuación de 4 o 5 a los ítems en términos de relevancia, indicando que consideraban que los ítems eran altamente relevantes para medir la frecuencia de uso de los juegos de palabras como estrategias de aprendizaje en clase.

En cuanto a la claridad de los ítems, el 78,8% de los docentes asignó una puntuación de 4 o 5, lo que indica que consideraron que los ítems eran claros y comprensibles para los estudiantes. En términos de coherencia, el 82% de los docentes asignó una puntuación de 4 o 5, lo que muestra que los ítems eran coherentes y se ajustaban al objetivo de medir la frecuencia del uso de juego de palabras como estrategias de aprendizaje.

Estos resultados refuerzan la validez y confiabilidad de la escala Likert utilizada en el estudio. La alta proporción de docentes que asignaron puntuaciones altas en términos de relevancia, claridad y coherencia respalda la utilización de esta escala como una herramienta adecuada para medir la frecuencia del uso de juego de palabras como estrategias de aprendizaje en los estudiantes de noveno año básico en la Unidad Educativa Cristo Rey.

La población de estudio fue de 103 estudiantes con matrícula en noveno año de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Cristo Rey en el 2023. La muestra estuvo

conformada por la totalidad de la población, garantizando con ello la confiabilidad y validez de los resultados.

Los criterios para la selección de la totalidad de la población fueron los siguientes: en primer lugar, la población de estudio es relativamente pequeña, lo que permite incluir a todos los individuos sin comprometer la representatividad. Además, al no realizar una selección aleatoria, se evita el sesgo de selección y se mantiene la validez interna del estudio, se elimina el error muestral y se garantiza la confiabilidad de los resultados. Por último, al aplicar los hallazgos directamente a toda la población, se logra una mayor relevancia y generalización en el contexto específico del estudio.

Se inició con la solicitud del permiso correspondiente de la autoridad de la Unidad Educativa Cristo Rey; con la autorización respectiva se solicitó la participación de los estudiantes de la muestra; solo se incluyó a estudiantado que aceptó participar voluntariamente del estudio presentando firmado el consentimiento informado. Se les aplicó el cuestionario con un promedio de 30 minutos por estudiante.

Una vez culminado el proceso de aplicación del cuestionario, se digitó parcialmente las encuestas recolectadas generando una base de datos con la que se obtuvo la puntuación sumada de las respuestas de cada estudiante y se estudió la validez y la fiabilidad de la escala diseñada.

Resultados

Una vez aplicada la escala se procedió con el análisis y procesamiento de los datos, mismos que se presentan a continuación.

Tabla 2. Uso de trabalenguas, refranes y retahílas por el estudiante para el aprendizaje

Opciones	Estudiantes	Porcentaje
Muy frecuentemente	12	12%
Frecuentemente	26	25%
Ocasionalmente	32	31%
Raramente	33	32%
Nunca	0	0%
Total	103	100%

Los resultados de la Tabla 2 muestran que los estudiantes utilizan trabalenguas, refranes y retahílas en su expresión verbal. El 12% de los estudiantes reportó un uso muy frecuente de estos recursos, mientras que el 25% indicó un uso frecuente. Además, el 31% mencionó utilizarlos ocasionalmente, el 32% lo hizo de manera poco frecuente y ninguno de los participantes señaló no utilizarlos nunca. Estos resultados sugieren que los trabalenguas, refranes y retahílas son herramientas utilizadas por los estudiantes en su comunicación, aunque la frecuencia de uso varía entre los encuestados.

El uso regular de trabalenguas, refranes y retahílas como parte de las estrategias para desarrollar la expresión verbal, ya sea de forma muy frecuente o frecuente indica que son utilizados de manera activa en el lenguaje de los estudiantes, lo que puede contribuir al desarrollo de habilidades lingüísticas y comunicativas.

Tabla 3. Uso de trabalenguas, refranes y retahílas por el docente como estrategia de enseñanza

Opciones	Estudiantes	Porcentaje
Muy frecuentemente	6	06%
Frecuentemente	19	18%
Ocasionalmente	26	25%
Raramente	38	37%
Nunca	14	14%
Total	103	100%

De acuerdo con los resultados recopilados en la tabla 3, determinamos que el 37% de los estudiantes manifiestan que raramente el docente utiliza estos recursos, seguido del 25% que indica que lo hace ocasionalmente, mientras que el 18% opina que el docente lo hace frecuentemente, a diferencia del 14% que indica que nunca lo hace y el 6% que lo hace muy frecuentemente. Estos resultados permiten develar que los docentes no utilizan de forma frecuente estos recursos, lo que produce a su vez, que el estudiante no esté muy interesado en ella. Es importante que los docentes utilicen diferentes mecanismos que le permitirán hacer un aula de clase interactiva y que impactará beneficiosamente en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Tabla 4. Pronunciación de trabalenguas correctamente

Opciones	Estudiantes	Porcentaje
Muy frecuentemente	26	25%
Frecuentemente	38	37%
Ocasionalmente	12	12%
Raramente	27	26%
Nunca	0	0%
Total	103	100%

En la tabla 4 se puede apreciar que el 37% de los estudiantes manifiesta que frecuentemente se equivoca en el uso de trabalenguas, seguido del 26% que raramente le pasa, mientras que el 25% lo hace muy frecuentemente y el 12% ocasionalmente. Esto denota que la mayoría de los estudiantes tiene problemas con la pronunciación de trabalenguas, lo que dificulta su expresión. Es esencial que el docente utilice estos recursos dentro del aula de clase, para que así el estudiante logre tener fluidez al momento de comunicarse y expresarse.

Tabla 5. Importancia del juego de palabras para el desarrollo del aprendizaje escolar

Opciones	Estudiantes	Porcentaje
Muy importante	32	31%
Importante	38	37%
Moderadamente importante	33	32%
De poca importancia	0	0%
Sin importancia	0	0%
Total	103	100%

Con respecto a la tabla 5, se puede determinar que el 37% de los estudiantes manifiestan que es importante el juego de palabras para su desempeño escolar, mientras que el 32% dice que es moderadamente importante y el 31% que es muy importante. Esto demuestra que, para la mayoría de los encuestados, esta estrategia de aprendizaje es importante, por lo cual debe ser utilizada dentro del aula de clase y los docentes deben adaptarla a los contenidos que se imparten para lograr un aprendizaje significativo.

Tabla 6. Implementación de estrategias de comunicación oral en la clase

Opciones	Estudiantes	Porcentaje
Totalmente de acuerdo	44	43%
De acuerdo	59	57%
Indeciso	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	103	100%

En la tabla 6, el 57% de los estudiantes están de acuerdo en que se implementen estrategias de comunicación oral, a diferencia de un 43% que está totalmente de acuerdo. Como se puede observar, todos los estudiantes están de acuerdo con implementar estrategias de comunicación oral en la clase, esto les permitirá mejorar sus competencias orales de forma que puedan expresarse coherentemente y con un vocabulario adecuado.

El 32% de los estudiantes alegan que raramente les gustan los trabalenguas, refranes y retahílas, seguido del 31% que ocasionalmente lo hace, mientras que el 25% le gusta con frecuencia y el 12% lo hace muy frecuentemente. Lo que corrobora que, aunque el juego de palabras es indispensable en la vida estudiantil para el desarrollo de la comunicación oral, no todos lo hacen ni a todos les gusta, ya que creen que hacerlo les quita tiempo y no les ayuda a comprender los contenidos propuestos.

Discusión

Los juegos de palabras basados en polisemia explotan la similitud formal de estructuras lingüísticas que difieren en el plano semántico. Esta combinación de palabras que se asemejan formalmente, pero cuyos significados son ajenos rompe las expectativas del espectador (Martínez, 2012).

El 37% de los estudiantes manifiesta que frecuentemente se equivoca al pronunciar un trabalenguas o una retahíla, seguido del 26% que raramente le pasa, mientras que el 25% lo hace muy frecuentemente y el 12% ocasionalmente. Lo que nos ayuda a corroborar que un bajo porcentaje no se equivocan en su pronunciación.

Los trabalenguas son una estructura de palabras y frases con sílabas reiterativas, resultan difíciles de pronunciar, tienen un parentesco directo con las rimas por ser divertidas que atraen a los niños a tempranas edades. Suelen ser juegos de palabras que se combinan de fonemas parecidas y se repiten de manera lenta y secuencialmente rápido, pueden constar de una o dos palabras repetidas, se constituyen un tipo de literatura popular de naturaleza oral, sirve para tratar de hacer equivocar a la persona que lo practica, haciendo de esta manera que se memorice y repite cuantas veces sea posible (Bueno & Sanmartín, 2015)

Conclusiones

Se pudo corroborar que el juego de palabras es una estrategia lúdica que contribuye al desarrollo efectivo de la comunicación oral para la realización de diferentes actividades, como aprender nuevos conceptos o términos que facilitan las habilidades comunicativas y la comprensión, siendo entre los principales el uso de trabalenguas, refranes y retahílas.

Gracias a este tipo de proyectos la comunidad educativa se favorece, porque no solo los estudiantes tienen facilidad en base a estas propuestas de comunicación, sino también los docentes que cumplen el rol de enseñar y con las cuales llegan de una forma más fácil y lúdica hacia los alumnos, simplificando aquellos contenidos que suelen ser complicados para los discentes.

La elección de esta metodología resalta el papel del profesional en educación, ya que son ellos los encargados de desarrollar y realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de cualquier nivel y para esto deben tener conocimiento de las diferentes estrategias didácticas a emplear en base a los objetivos de aprendizaje que deseen en su estudiantado

Referencias bibliográficas

- Azúa, M., & Pincay, E. (2019). El juego: Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas. *Dominio de Las Ciencias*, 5(1), 377-393. <https://doi.org/10.23857/dc.v5i1.1050>
- Blanco, M. A., & Blanco, M. E. (2020). Plan de juegos verbales para el fortalecimiento del vocabulario en los estudiantes de Secundaria. *Revista San Gregorio*, 43, 156-170.
- Cadena, M., Perez, D., & Garcia, C. (2015). Manifestaciones y contribuciones de los juegos del lenguaje al fortalecimiento de la comunicación oral en el ciclo iv de educación secundaria. In M. Gutiérrez & P. Pérez (Eds.), *El juego en el escenario educativo*

- actual: discursos y prácticas de juego en la educación preescolar, primaria, secundaria, media y superior (pp. 115–135). Kimpres.
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 90–98. <https://doi.org/10.33936/REHUSO.V5I3.3194>
- Cedillo, D. (2020). Aplicación del Método Lúdico para el desarrollo de la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto Académico de Idiomas de la Universidad Central del Ecuador durante el primer semestre del 2020. [Tesis de posgrado, Universidad de las Fuerzas Armadas], Ecuador.
- Curipallo, N. (2023). Los juegos de mesa verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación general. *Revista Científica UIsrael*, 10(2), 193–205.
- de la Cruz, I. (2000). Los Juegos de palabras en la enseñanza de lenguas. *Encuentro. Revista de Investigación e Innovación En La Clase de Idiomas*, 11, 58–65. <https://core.ac.uk/reader/58902220>
- Gonzáles, M., & Bermello, G. (2017). Los juegos lingüísticos y su tratamiento en la clase de Lenguas Extranjeras. *Varona*, 1–12. <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360657468012.pdf>
- Illescas, R., García, D., Erazo, C., & Erazo, J. (2020). Aprendizaje Basado en Juegos como estrategia de enseñanza de la Matemática. *CIENCIAMATRIA*, 6(1), 533–552. <https://doi.org/10.35381/CM.V6I1.345>
- López, M. (2017). El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la matemática en educación especial. *Revista Educare*, 21(2), 70–90. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v21i2.65>
- Martín, L., & Pastor, E. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables | *Revista Prisma Social*. *Prisma Social*, 30, 88–114. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3753>
- Molina, W., & Hernández, S. (2017). Juegos de palabras como estrategia didáctica para reducir las interferencias fonéticas del español como lengua materna en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera con estudiantes de ciclo tres del colegio república de Colombia I [Tesis de grado, Universidad Libre de Colombia]. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11896/Trabajo%20de%20grado%20final%20wen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Prudencio, L. (2018). El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. *Amarilis - Shelby - Pasco - 2018* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo]. In Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/25308>
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2), 1–16. <https://www.redalyc.org/journal/440/44062184041/44062184041.pdf>
- Sánchez, J., & Mejía, J. (2017). Los juegos de palabras y el desarrollo de la destreza oral del Idioma Inglés en los estudiantes de octavo año paralelos “A y B” de la Unidad Educativa “Francisco Flor” del cantón Ambato, provincia de Tungurahua. [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato], Ecuador.
- Velasco, H. (2019). Saber y adivinar. Las adivinanzas como juego de la criptificación y el desvelamiento. *Boletín de Literatura Oral*, 2, 85–118.

Vera, S., Mejia, A., & Gamboa, M. (2020). C=OCARBOHIDRATOS: efecto del juego sobre el aprendizaje. *Educación Química*, 31(1), 23-35.
<https://doi.org/10.22201/FQ.18708404E.2020.1.68522>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

