



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: EDUCACIÓN BÁSICA

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TEMA:

**“LA LÚDICA EN LA ENSEÑANZA DEL APRENDIZAJE DE LA
ORTOGRAFÍA EN LOS NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DE
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA” SAN
FRANCISCO” AÑO LECTIVO 2021-2022”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de: Licenciatura en
Educación Básica**

**Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e
idiomas.**

Autor: Chasiguano Pillajo Jennifer Lisbeth

Director: Msc. Evelyn Hernández

Ibarra – 2022



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	1004103618	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Chasiguano Pillajo Jennifer Lisbeth	
DIRECCIÓN:		La vía antigua y Miguel Ángel de la Fuente	
EMAIL:		jennichasiguano@gmail.com	
TELÉFONO FIJO:	535241	TELF. MOVIL	0959435637

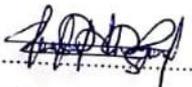
DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	LA LÚDICA EN LA ENSEÑANZA DEL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN FRANCISCO" AÑO LECTIVO 2021-2022
AUTOR (ES):	Chasiguano Pillajo Jennifer Lisbeth
FECHA: AAAAMMDD	2022/07/21
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Educación Básica
ASESOR /DIRECTOR:	Evelyn Hernández

CONSTANCIAS

La autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 15 días, del mes de diciembre, del 2022

EL AUTOR:

(/) 

Nombre: Chasiguano Pillajo Jennifer Lisbeth

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 21 de octubre del 2022

Evelyn Estefanía Hernández Martínez

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.


.....
Evelyn Estefanía Hernández
C.C.: ...1003333620

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El Tribunal Examinador del trabajo de titulación "LA LÚDICA EN LA ENSEÑANZA DEL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA "SAN FRANCISCO" AÑO LECTIVO 2021-2022" elaborado por Chasiguano Pillajo Jennifer Lisbeth, previo a la obtención del título de Licenciatura en Educación Básica aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

Handwritten signature of Milton Mora in blue ink, written over a dotted line. The signature is stylized and includes the name 'MILTON MORA' written in capital letters.

MSc. Milton Mora

C.C.: 1002589453

Handwritten signature of Evelyn Hernández in blue ink, written over a dotted line. The signature is stylized and includes the name 'EVELYN HERNÁNDEZ' written in capital letters.

MSc. Evelyn Hernández

C.C.: 1003333620

Handwritten signature of Milton Mora in blue ink, written over a dotted line. The signature is stylized and includes the name 'MILTON MORA' written in capital letters.

MSc. Milton Mora

C.C.: 1002589453

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con todo el amor a Dios porque sin él no hubiera sido posible la culminación de este trabajo investigativo, a mi madre por ser mi apoyo incondicional, a mis hermanas y a mi abuelita por sus consejos constantes para mejorar como personas.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme puesto a las personas indicadas para que este trabajo se haya realizado con el éxito deseado, a mi madre por ser incondicional en todo momento, a mi padre que a pesar de que no se encuentre conmigo cuida mis pasos, a mis hermanas porque a través de risas me motivaban a seguir, a todos los licenciados quienes fueron parte de este proceso pero en especial a mi tutora por compartir sus conocimientos para la realización de este trabajo, finalmente gratitud a la Unidad Educativa “San Francisco” por la apertura y ser la pieza clave para llevar a cabo mi tesis.

RESUMEN

La investigación se enfocó en la importancia de las estrategias lúdicas para la enseñanza de la ortografía, durante el desarrollo de este proyecto se aplicó métodos lógicos y técnicas de investigación dirigidas hacia los actores principales del proceso de enseñanza-aprendizaje es decir los educandos y los educadores quienes a través de encuestas y entrevistas destacan lo esencial de la lúdica en la enseñanza de la ortografía, ya que los juegos son un ente pedagógico para generar un aprendizaje significativo; por otra parte facilitan el rol del docente en el proceso educativo, cabe mencionar que en los últimos años tras la pandemia los juegos online se convirtieron en una necesidad como estrategia aplicada para la enseñanza, dejando de lado aquellos juegos con énfasis cultural que también se direccionan para conseguir objetivos educativos a través del aprendizaje divertido, activo y natural. Por ello se realizó una guía lúdica en la cual se combina los juegos tradicionales con objetivos de aprendizaje destinados al séptimo grado de educación básica, en los que pueden aprender el trabajo colaborativo y la participación; así mismo se vincula plataformas educativas de juegos online en los cuales el estudiante puede reforzar sus aprendizajes desde casa.

Palabras Clave: Lúdica, Ortografía, Proceso de Enseñanza-Aprendizaje y Pedagogía.

ABSTRACT

The research focused on the importance of playful strategies for the teaching of spelling. During the development of this project, logical methods and research techniques were applied, directed toward students and educators. Surveys and interviews, highlight the essentials of playfulness in the teaching of spelling since games are a pedagogical entity to generate meaningful learning. On the other hand, they facilitate the role of the teacher in the educational process. It is worth mentioning that in recent years after the pandemic, online games have become a necessity as an applied strategy for teaching, leaving aside those games with a cultural emphasis that aimed at achieving educational goals through fun, active, and natural learning. For this reason, a playful guide was made in which traditional games are combined with learning objectives for the seventh grade of basic education, in which they can learn collaborative work and participation; Likewise, educational platforms of online games are linked in which the student can reinforce their learning from home.

Keywords: Playful, Spelling, Teaching-Learning Process, and Pedagogy.

Índice de Contenido

INTRODUCCIÓN.....	14
Motivaciones para la investigación.....	14
Problema de investigación	14
Justificación	15
Impacto que la investigación generará.....	16
Objetivo General.....	16
Objetivos Específicos	16
Problemas o dificultades presentadas	16
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	17
1.1.- Teorías del Aprendizaje.....	17
1.1.1.- Constructivismo y la teoría socio crítica de Vygotsky	17
1.1.2.- Conectivismo	17
1.1.3.- Aprendizaje Significativo	17
1.2.- Ortografía	18
1.2.1.- Definición de Ortografía	18
1.2.2.- Importancia de la ortografía.....	18
1.2.3.- Ortografía y el Currículo del Área de Lengua y Literatura	18
1.2.4.- Didáctica del Área de Lengua y Literatura	18
1.3.- La lúdica en el proceso educativo.....	19
1.3.1.- Definición de lúdica.....	19
1.3.2.- Características de la lúdica.....	19
1.3.3.- Estrategias Lúdicas	19
1.4.- Estrategias Lúdicas para la enseñanza de Lengua y Literatura	20
1.4.1.- Estrategias didácticas	20
1.4.2.- Juego	20
1.5.- Tipos de juegos.....	20

1.5.1.- Juegos en línea	20
1.5.2.- Juegos en línea en la educación.	21
1.5.3.- Ventajas y Desventajas de los juegos online	22
1.6.- Juego tradicional y/o popular	22
1.6.1.- Causas originarias de los juegos tradicionales.....	23
1.6.2.- Los juegos tradicionales y su clasificación.....	23
1.7.- La Tecnología y juegos los Tradicionales y/o populares del Ecuador	24
CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS	25
2.1.- Tipo de Investigación	25
2.2.- Métodos	25
2.3.- Técnicas	26
2.4.- Instrumentos	26
2.5.- Preguntas de investigación	26
2.6.- Matriz de Operacionalización.....	28
2.7.- Participantes	31
2.8.- Procedimiento.....	31
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	32
3.1.- Encuesta dirigida a los estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “San Francisco”	32
3.2.- Tablas cruzadas	37
3.3.- Entrevista a los docentes tutores de séptimo año de la Unidad Educativa “San Francisco”	39
3.3.1.- Dimensión de ortografía	39
3.3.2.- Dimensión lúdica	42
CAPÍTULO IV: PROPUESTA	45
4.1. Nombre de la propuesta	45
4.2. Presentación de la guía	45
4.3. Objetivos de la guía	45

Objetivo General	45
Objetivos Específicos	45
4.4. Contenidos curriculares a tratarse	46
4.5 Introducción	46
CONCLUSIONES	83
RECOMENDACIONES.....	83
REFERENCIAS.....	84
ANEXOS	89

Índice de Tablas

Tabla 1: Plataformas virtuales destinadas al juego en educación.....	21
Tabla 2: Juegos Online, ventajas y desventajas.....	22
Tabla 3: Tipos de juego.	23
Tabla 4: Clasificación de los juegos tradicionales.....	23

Índice de Figuras

Figura 1: Según su opinión, ¿Cree que los juegos motivan el aprendizaje de las reglas ortográficas?	32
Figura 2: Según su opinión, señale las estrategias que le gustaría emplear para aprender las reglas ortográficas.....	32
Figura 3: ¿Con qué frecuencia su docente utiliza juegos en línea para aprender las reglas ortográficas?	33
Figura 4: ¿Usted estaría de acuerdo que su docente utilice los juegos tradicionales y juegos en línea, donde existan desafíos y se requiera hacer uso de las reglas ortográficas para resolverlos?.....	33
Figura 5: Según su opinión, ¿Cómo valora su nivel de conocimiento sobre las reglas ortográficas actualmente?.....	34
Figura 6: ¿Considera importante el uso correcto de la ortografía por parte de los estudiantes para el desarrollo de las habilidades lingüísticas?	34

Figura 7: ¿Con qué frecuencia su docente realiza refuerzo y acompañamiento sobre las reglas ortográficas?.....	35
Figura 8: Según su opinión, ¿Cuáles son los aspectos que afectan el correcto uso de las normas ortográficas en los estudiantes?	36
Figura 9: Según su opinión ¿Cree que la implementación de los juegos tradicionales y juegos en línea ayudaría a mejora su nivel conocimiento sobre las reglas ortográficas?....	36
Figura 10: ¿Con qué frecuencia usted practica los juegos tradicionales fuera de educativa en su tiempo libre?.....	37
Figura 11: Tabla de contingencia Género * Según su opinión, ¿Cree que los juegos motivan el aprendizaje de las reglas ortográficas?	37
Figura 12: Tabla de contingencia Género * Según su opinión ¿Cree que la implementación de los juegos tradicionales y juegos en línea ayudaría a mejora su nivel conocimiento sobre las reglas ortográficas?	38

INTRODUCCIÓN

Motivaciones para la investigación

El presente estudio es necesario en el contexto educativo escolar, ya que aporta estrategias lúdicas para la enseñanza de las reglas básicas ortográficas que tienen que dominar los niños de educación básica media, con el fin de lograr un aprendizaje significativo y empleo óptimo de estas reglas ortográficas para la estructuración y la comprensión de textos. La investigación involucra crear un vínculo educativo que puede ser aprovechado como una herramienta lúdica entre los juegos tradicionales y el uso de las nuevas tecnologías, incentivando al estudiante a practicar constantemente sus conocimientos frente a la ortografía.

Cabe mencionar que la presente investigación se llevó cabo en la ciudad de Ibarra en la Unidad Educativa "San Francisco" parroquia San Francisco que pertenece a la Unidad Distrital de Apoyo, Seguimiento y Regulación Educativa 10DO2 Otavalo-Antonio Ante. Es importante mencionar que se cuenta con la aceptación y el apoyo de las autoridades de la Unidad Educativa para la realización de este proceso investigativo con la problemática planteada.

Problema de investigación

Lengua y literatura es una de las asignaturas bases para que se genere un buen aprendizaje, influye en los estudiantes desde su expresión y como ellos plasman de forma oral y escrita lo que piensan y quieren dar a conocer frente a un tema específico. La buena escritura es un requisito indispensable que deben poseer los estudiantes de educación básica media, sin embargo, no se presenta y se evidencia en los textos producidos por los estudiantes, esto es gracias a sus errores ortográficos y la falta de aplicación de sus reglas de uso.

En la actualidad en Ecuador la ortografía es un tema necesario de trabajar desde la educación básica ya que, tras un estudio realizado por la organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Tecnología (UNESCO) tras el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCA) en el año 2019 señala que los estudiantes tienen la habilidad de escribir correctamente, pero tienen problemas ortográficos. (Montaño, 2022, parr.1)

Así también Montaño (2022) en su investigación explica que la escritura fue buena, ya que no hubo redundancia de palabras y si hubo coherencia entre las oraciones, sin embargo, los puntos a trabajar son en cuarto año de educación básica en la estructura de géneros escritos y la ortografía básica que se traduce al manejo de géneros literarios y uso de las letras, reglas de acentuación y puntuación, mientras que en séptimo año de educación básica un porcentaje estimado más de la mitad de los estudiantes mantuvieron la cohesión del texto sin omitir palabras sin embargo la ortografía es un tema que es necesario mejorar.

La problemática que se ha identificado se encuentra renuente en distintas investigaciones a nivel nacional e involucra al séptimo año de educación básica como recurrente en faltas de ortografía en: redacciones, trabajos, deberes, etc.

Justificación

La ortografía es un componente de la gramática que abarca un conjunto de reglas que intervienen en la parte oral y escrita de un texto, le da carácter al mensaje, es decir que el conocimiento y dominio ortográfico marca diferencia en la expresión de contenidos, además el uso correcto de estas reglas en la realización y presentación de trabajos escritos también se enlazan con la imagen profesional adquirida a lo largo de un proceso académico. La base de la educación es una buena comunicación, en el currículo de educación básica media se enfatiza en los objetivos del área de lengua y literatura, que se presenten textos realizados por los estudiantes con estructuras coherentes, una buena redacción y ortografía.

En Latinoamérica los problemas ortográficos han venido aquejando mucho tiempo el sistema educativo como lo señala Sotomayor, Molina, Betwell & Hernández (2012 citado en Palma,2020) encontraron que uno de los problemas más evidentes fue la omisión de palabras causado por el desconocimiento de la tildación de las mismas, así como su acentuación, por otro lado, es desconocimientos de las letras que afectan la gramática ya que influyen en la escritura y significado. Tener que omitir palabras por desconocimiento a su correcta escritura es uno de los conflictos más comunes de los estudiantes.

Para que se genere una buena escritura es necesario que el estudiante posea y domine conocimientos sobre las reglas ortográficas, fuera de una memorización. Por ello es necesario que se retroalimente este tema con actividades lúdicas que implique el aprendizaje experiencial en el que entienda la importancia de aprender a escribir correctamente por medio de la interacción práctica, esto quiere decir jugando. Los juegos con objetivos académicos involucran el pensamiento lógico, trabajo cooperativo, saber cómo desenvolverse en un grupo, liderazgo, inclusión, entre otros beneficios.

Tener en cuenta a los juegos tradicionales y plataformas educativas con juegos online como estrategias de enseñanza es parte del docente actual; el ser humano evoluciona, el mundo se actualiza constantemente. Así, que es parte de la labor docente estar en constante aprendizaje de estrategias que beneficien la formación de los estudiantes y verlos como seres únicos con capacidades de aprender, reflexionar, crear y tener criterio de sus aprendizajes. Existen herramientas óptimas con potencialidades a las que el docente puede acceder y aplicarlas en el aula de clase.

Impacto que la investigación generará

Este trabajo de investigación contribuye al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible haciendo énfasis en el numeral cuatro de Educación de Calidad. Así como, en el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 en el eje social de “Educación y Calidad”. Finalmente, el estudio contribuye a la línea de investigación de la UTN “Gestión, Calidad de la Educación, Procesos Pedagógicos e Idiomas”.

Objetivo General

Analizar la lúdica en la enseñanza del aprendizaje de la ortografía en los niños de séptimo año de la Unidad Educativa “San Francisco” año lectivo 2021-2022.

Objetivos Específicos

Conocer las actividades lúdicas que se pueden utilizar al momento de la enseñanza del aprendizaje de la ortografía.

Identificar como la lúdica incide en el proceso de la enseñanza del aprendizaje de la ortografía.

Diseñar una guía de la lúdica en la enseñanza del aprendizaje de la ortografía.

Problemas o dificultades presentadas

En la investigación realizada se presentó dificultades en la búsqueda de un instrumento adecuado para poder valorar cuantitativamente el conocimiento que poseen los estudiantes sobre reglas ortográficas, al igual que, el instrumento fue aplicado de manera virtual. Aspectos que se tomaron en cuenta con el tiempo y calendario destinado a cada una de las actividades y capítulos de la investigación. Es por ello que los aportes teóricos y metodológicos que presentan las investigaciones pueden servir para referenciar en la sistemática del Estudio.

Los estudios antes señalados guardan relación con la investigación realizada, cabe mencionar que la pandemia también fue uno de los factores que tuvo su enlace con la afección de la ortografía en el séptimo año y es por ello que se tomó en cuenta la importancia del aprendizaje de las reglas ortográficas de los subniveles básica media y por ellos se consolidó algunas estrategias lúdicas para apoyar este proceso de conocimientos.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1.- Teorías del Aprendizaje

1.1.1.- Constructivismo y la teoría socio crítica de Vygotsky

Cruz (2019) considera que la teoría socio crítica de Vygotsky es de relevancia, ya que enmarca el constructivismo como la capacidad de que el sujeto logre un desarrollo cognitivo mediante las relaciones que tenga con el medio y con personajes que están inmersos en el proceso, para que logre asociar sus conocimientos, obteniendo una realidad a partir de estos lazos para luego mostrarlos y mostrarse a otros sujetos. El constructivismo brinda de diferentes herramientas, estrategias, métodos para que el estudiante sea capaz de construir su propio conocimiento. En la construcción del conocimiento del niño se hace presente el contexto en cual se encuentre, eso permite que tenga una base sobre en el entorno, conocimientos previos que posteriormente irá relacionado con otros para darle una mejor estructura.

1.1.2.- Conectivismo

Rodríguez (2018) basándose en teoría conectivista de George Siemens que se basa en una educación que contenga creatividad e innovación y opuesto a la duplicación, memorización y recepción de contenidos. Explica que el conectivismo es un proceso mediante diferentes actores o nodos de red son parte de la enseñanza-aprendizaje, tratando de atender a las necesidades de saberes, es imprescindible que: se busque, seleccione y conecte la información a través de fuentes confiables para que sea útil; también la tecnología infiere en el proceso pedagógico educativo desde diferentes fuentes de información dando paso a una enseñanza constructivista involucrando el desarrollo cognitivo.

Equivocarse es parte del proceso, mejorar constantemente, pulir los conocimientos que se están aprendiendo. Los estudiantes tienen que actualizarse y dominar las nuevas tecnologías sin olvidar o dejar de lado el campo tradicional, se debe buscar un punto intermedio en el cual los docentes preparen a los estudiantes fundamentando que se encuentran en un mundo cambiante y no hay verdad absoluta, sino que estar preparados al cambio y seguir investigando.

1.1.3.- Aprendizaje Significativo

Guamán (2019) basado en la teoría de Ausubel, el aprendizaje significativo menciona que se da mediante un proceso de conocimientos sustanciales, donde se destacan ideas relevantes misma que son la clave de la estructuración cognitiva, en el momento de que dichas ideas se sumerjan en la mente del aprendiz causará una interacción entre el conocimiento previo y el conocimiento nuevo transportándolo a la memoria a largo plazo y convirtiéndolo en significativo, un requisito para este tipo de aprendizaje es que el docente reconozca el uso de diferentes estrategias, así también debe socializar y revisar los

contenidos con la finalidad de motivar el deseo de aprender y por último hacer un énfasis en las estrategias metodológicas para que el conocimiento sea profundo y tenga un significado en el estudiante.

1.2.- Ortografía

1.2.1.- Definición de Ortografía

Rojas (2017) afirma que la ortografía está representada por elementos que se manifiestan en el lenguaje, a través de distintas funciones como reflejar los distintos rasgos fónicos que dan sentido y estructura interna a los mensajes para su correcta interpretación, puesto que con las normas ortográficas se puede saber cuándo se pide o exclama en el mensaje, sí se sabe escribir, jerarquizar las partes; se ahorra tiempo y espacio a la hora de redactar generando un mensaje sólido y consistente.

1.2.2.- Importancia de la ortografía

León & Tamayo (2019) describe que la ortografía es observada y criticada en diferentes documentos informativos indispensables para la sociedad, se necesita una ortográfica clara para poder entender el mensaje, por ello, esto ha sido uno de los temores de algunos escritores al momento de publicar sus documentos, por tal motivo se ha visto esencial cuidar la armonía ortográfica desde la pronunciación y el significado de las palabras para la producción de textos. La ortografía abarca reglas que permiten una correcta redacción, pero algunas de estas reglas suelen ser difíciles de recordar y por tal motivo no es esencial memorizarlas, sino que deben ser practicadas; ya que estas reglas se manejan en un marco global de comunicación y se pueden aprender a través de su constante uso.

1.2.3.- Ortografía y el Currículo del Área de Lengua y Literatura

El Ministerio de Educación (2016) en la sección de contenidos conceptuales pertenecientes a Educación Básica Media se enfatiza que el estudiante debe dominar una buena ortografía, anexo a los bloques de: lenguaje oral, escritura y lectura. Para lograr las capacidades que se requieren en el nivel medio de Educación Básica los estudiantes tienen que leer temas académicos de interés, al igual que entender y comprender la esencia de los textos, con el fin de incrementar su fluidez y vocabulario para expresarse de forma escrita.

1.2.4.- Didáctica del Área de Lengua y Literatura

Calvo (2017) Sostiene que la didáctica de lengua y literatura precisa en los contenidos lingüísticos, es decir que, los saberes lingüísticos y literarios se concretan a partir de un proceso de adaptación, selección y derivación para ser parte de las teorías del aprendizaje. Y aquellas basadas en el desarrollo cognitivo tienen funcionalidad en el proceso de enseñanza de las habilidades comunicativas, cabe mencionar que se basa en teorías propias del área, reaccionan al accionar didáctico con el soporte de metodologías apoyadas en herramientas pedagógicas para intervenir en el área.

1.3.- La lúdica en el proceso educativo

1.3.1.- Definición de lúdica

Yagüé (2018) afirma que la lúdica es el lazo que se forma entre el juego y la educación plasmada en escenarios donde los actores se expresan con gozo y diversión mientras desarrollan sus habilidades y destrezas de tal forma que su motivación por aprender brote de forma natural, cabe mencionar que hacer uso de la lúdica conlleva reglas que el sujeto las acepta de manera libre y espontánea con las que fortalece su autonomía y la necesidad de buscar más conocimientos que los enriquecerán y les permite crecer.

1.3.2.- Características de la lúdica

Según Piedra (2018):

- La lúdica se relaciona con los contextos educativos a través de ambientes de aprendizaje dinámicos fomentando un aprendizaje significativo.
- Tiene una expresión multidimensional en el aprendizaje, esta puede ser de manera artística, cultural, deportiva entre otros.
- Enlaza diferentes aspectos de la vida de los seres humanos en torno a las emociones, la identidad, el lugar.
- Actualmente se la considera como pedagogía lúdica ya que hace los saberes se transformen en diversión llegando a los objetivos de aprendizajes.
- Los lineamientos del currículo consideran a la lúdica como un arte de potencial creativo y motivador expresado por medio del deporte, música, entre otros.

1.3.3.- Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas son una herramienta de la pedagogía que ayuda el proceso de la educación con el objetivo de lograr una interacción de conocimientos y aprendizajes, donde el estudiante ocupe un lugar activo y sea el que construya sus saberes. Ya que guían la motivación desde un ámbito divertido y creativo donde los estudiantes degusten del conocimiento con ayuda de este instrumento interdisciplinar (Camargo, 2014 como se citó en Rubicela, 2018).

Por otro lado, las estrategias abarcan una serie de juegos direccionados a los diferentes ambientes, niveles y estructura escolar, por ello pueden adecuarse a distintas áreas de acuerdo a los lineamientos que se solicite. Así también, Sánchez & Andrade (2019) argumentan que la utilización de estrategias lúdicas es una de las vías que encaminan la atención y la concentración en el proceso de enseñanza-aprendizaje involucrando el desarrollo de habilidades motrices, psicomotrices y cognitivas.

1.4.- Estrategias Lúdicas para la enseñanza de Lengua y Literatura

1.4.1.- Estrategias didácticas

Reynosa et al. (2020) Las estrategias didácticas enlazan y exigen una relación entre tres partes del proceso de la educación que corresponden con: el educador, los educandos y las metodologías; el docente debe cuestionarse para qué está educando, esto le permitirá utilizar, mejorar o cambiar la metodología con la finalidad de que el aprendizaje sea óptimo y con ello una educación de calidad.

1.4.2.- Juego

Ruiz (2016) menciona la teoría socio histórica de Vygotski donde expone que el juego es elemental dentro del desarrollo del niño considerándolo natural y de valor en el ámbito social. Los niños a través del juego perciben sus capacidades, entienden reglas, además aprenden e interaccionan, socializan con otros sujetos. Por otro lado, Ruiz (2016) señala que la teoría culturista de Huizinga y Caillos explica que el juego es un medio por el cual se puede transmitir tradiciones, costumbres, cultura de un entorno social, por tal motivo este se utiliza y varía de acuerdo con el lugar donde se emplea.

Sánchez, Castillo & Hernández (2020) señalan que Piaget en su teoría de la reestructuración cognoscitiva alude al desarrollo cognitivo de la relación existente entre el sujeto y ciertas acciones que involucran la parte cognoscitiva misma que se desarrolla en las etapas preescolares mediante el juego haciendo que el niño se ponga en contacto con la realidad y de esa forma adquiera su un aprendizaje significativo.

1.5.- Tipos de juegos

A continuación, se detalla los tipos de juegos que se encuentran anexados a las variables los cuales son: en línea y juegos tradicionales.

1.5.1.- Juegos en línea

Los juegos en línea se han manifestado de forma globalizada y se los puede usar con diferentes objetivos, niveles y contenidos que han marcado un antes y un después. Barriopedro et al. (2020) dan a conocer que los videojuegos tienen una amplia gama de contenidos que inciden en el desarrollo de habilidades y destrezas del ser, el mismo que puede ser afectado cuando los contenidos que se maneja son de violencia intrínseca o extrínseca, dando como resultado una afeción en los valores culturales que se desarrollan desde los niños y adolescentes.

Escobar et al. (2019) indican que hoy en día los videojuegos son introducidos de forma global y su uso ilimitado influye en que las personas dejen de lado las actividades físicas u otras formas de entretenimientos y esto ocasiona consecuencias negativas considerables en relación del tiempo con el uso de videojuegos, ya que estos se han convertido en parte de la vida cotidiana de los niños, jóvenes, que a través del intercambio de información que

existen en estos juegos, hacen que los participantes entren en una etapa de aislamiento y actividades propias de su tiempo de recreo.

1.5.2.- Juegos en línea en la educación.

Roncancio Ortiz et al. (2017) expresa que en los últimos años algunas instituciones han incorporado las tecnologías de información y comunicación a los meso currículos, donde uno de los elementos que se destacan son los videojuegos como estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje, generando un impacto positivo para el desarrollo de habilidades cognitivas. Para aplicarlas se necesita que el educando tenga bases sólidas de lo que implica para trabajar con videojuegos, así como también deben manejar algunas competencias tales como: el pensamiento crítico, la capacidad de resolver problemas, creatividad, innovación y la habilidad de motivar a sus educandos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 1: *Plataformas virtuales destinadas al juego en educación.*

Plataformas gratuitas	Características	Ejemplos
Educaplay	Permite crear y compartir contenido educativo Contiene una amplia gama de recursos didácticos	“Adivinanza, crucigramas, sopas de letras, completar textos, diálogos, dictados, ordenar palabras, relacionar elementos, cuestionarios de preguntas, mapas interactivos, video quiz o ruletas de palabras”
Cerebriti	Permite que el alumno sea protagonista de aprendizaje Trae el interés y Motivación	“Test, mapa mudo, busca las respuestas correctas, encuentra la pareja (texto), encuentra la pareja (imagen), carrusel de preguntas, palabras secretas, identifica la imagen, ránking y lista en blanco”
Mundo Primaria	Desarrollo en pensamiento cognoscitivo Incentiva la creatividad, imaginación	Cuentos, poemas, adivinanzas, canciones, dibujos, lecturas, canciones, fichas, poemas, refranes; trabalenguas, entre otros.
Wordwall	Se contextualiza a la realidad de los estudiantes	Cuestionario, ordenador por grupos, cartas al azar,

Las platillas pueden ser reordenar, juego de impresas concurso, verdadero o falso, abre la caja, entre otros

Elaborado por: Chasiguano Jennifer

Fuente: Alzaga (2020), Cachafeiro (2016), mundo (s.f.)

1.5.3.- Ventajas y Desventajas de los juegos online

Tabla 2: *Juegos Online, ventajas y desventajas.*

Ventajas	Desventajas
Existe la colaboración entre los estudiantes al momento de buscar posibles soluciones en el juego para llegar a la meta	Puede producir adicción
Se promueve el aprendizaje desde que inicia el juego, ya existe comandos que deben receptar y acatar para continuar y se produce la memorización del contenido.	El uso desmesurado de los juegos online puede causar rechazo la utilización de otros recursos didácticos
Los videojuegos promueven la motivación constante de los estudiantes ya que tienen claro las metas del juego y lo que pueden alcanzar. Cabe mencionar, que varía según el nivel de experiencia del jugador	Puede incidir como eje motivador para la violencia si alberga contenidos de este tipo de comportamiento
En el videojuego se dan experiencias que el alumno no las considera intrusivas	Puede ser costoso a la hora de ser implementado en la unidad educativa, ya sea por el valor de los videojuegos o los programas.

Elaborado por: Chasiguano Jennifer

Fuente: López & Ruiz (2021) citado de Formared (2014)

1.6.- Juego tradicional y/o popular

Según Navea & Tosina (2020) mencionan que los juegos tradicionales y nativos se los conoce por que han sido inducidos y han persistido en las distintas generaciones, ya que representa parte del patrimonio e identidad cultural del pueblo o de la región. Cabe mencionar, que estos juegos se diferencian de cada cultura por el valor, el sentido y el significado.

Tabla 3: *Tipos de juego.*

Juego autóctono	Juego Popular	Juego Tradicional
<p>No se puede definir que un juego sea autóctono de una cultura en específico ya que al pasar de tiempo las culturas han estado interrelacionadas y por tal motivo comparten ciertos rasgos como que hacen similares el nombre de los juegos a pesar no tener el mismo nombre, cabe recordar y mencionar que la historia no ha recolectado antecedentes que comprueben el origen de los juegos.</p>	<p>La representación de un juego popular se caracteriza por el arraigado que revela en los habitantes de un pueblo o sector que se traduce al vínculo que el juego forma con los estilos de vida, creencias y costumbres del lugar o población que la práctica independiente de la edad y generó como parte de su cotidianidad.</p>	<p>Son aquellos juegos que trascienden en la historia y se manifiesta en el conocimiento desde los más ancianos y son transmitidos de generación en generación es decir estos juegos tienen un proceso de transmisión continua en épocas históricas en otras palabras estos juegos albergan historia.</p>

Elaborado por: Chasiguano Jennifer

Fuente: Burgués (2021)

1.6.1.- Causas originarias de los juegos tradicionales

Carbonero (2016) sostiene que las causas originarias de los juegos tradicionales nacen del juego como creador de cultura dándose origen desde las actividades económicas como las regletas así también su inicio en las actividades bélico-militar tales como la lucha leonesa y aquellos que se inspiraron en actividades festivas y religiosas que nacieron de las danzas, rituales.

1.6.2.- Los juegos tradicionales y su clasificación

Tabla 4: Clasificación de los juegos tradicionales.

Tipos	Características	Beneficios	Ejemplos
Juego con objetos	Se utiliza material prefabricado	<p>Contribuye al desarrollo de las destrezas físicas</p> <p>Fortalece el pensamiento lógico - matemático</p> <p>Fortalecen lo valores</p>	<p>Trompo</p> <p>Bolichas</p>

Juegos con partes del cuerpo humano	Se utiliza las partes del cuerpo humano	Desarrollo de la motricidad fina y gruesa Fortalece las relaciones sociales Se trabaja y fortalece la agilidad mental Se Incentivan los valores	Piedra, papel o tijera Picachu Chocolala Pares o nones
Juegos de Persecución	Se caracterizan por ser utilizados en su mayoría por los niños de educación primaria básica	Se desarrolló e incentiva la capacidad de obrar ante lo correcto e incorrecto	Gato y el ratón Encantados Escondidas
Juegos Individuales	Se caracteriza porque no existe la participación colectiva	Promueve la creatividad Incentiva la innovación Mejora la tolerancia y Persistencia Se trabaja aspectos disciplinarios y comportamiento	El sapo La raya El trompo
Juegos Colectivos	Se caracterizan por la participación de dos o más personas	Desarrollo de habilidades viso – manuales Promueve el desarrollo socioemocional Contribuye al desarrollo del pensamiento táctico-estratégico Desarrollo de las destrezas motoras	La rayuela Las bolichas La cuerda

Elaborado por: Chasiguano Jennifer

Fuente: Arrobo (2017)

1.7.- La Tecnología y juegos los Tradicionales y/o populares del Ecuador

Torres & Torres (2018) deducen que la tecnología influye en el avance del mundo, la innovación ha sido constante proporcionando herramientas cada vez más actualizadas y hace que el ser humano sea acreedor de comodidades, facilidad y entretenimientos. Pero cabe mencionar que hoy en día gracias a todo lo que ofrece la tecnología se ha provocado un desapego emocional ante la alegría y la satisfacción de compartir momentos en familia y con amigos; donde la actividad lúdica se ha vuelto relevante para rescatar. Por ello es necesario crear un lazo entre los juegos tradicionales y juegos online dándoles un tinte educativo. A nivel nacional los juegos traicionales que antes eran practicados y conocidos se han quedado en el olvido y los juegos virtuales se han vuelto una de las tendencias en

estudiantes al igual que más practicados. Vincular lo tradicional con lo actual es parte de la educación ya que se puede tomar bases importantes para el aprendizaje significativo.

CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

2.1.- Tipo de Investigación

El presente trabajo de investigación tiene un enfoque mixto ya que es de tipo cualitativo y cuantitativo. En lo que respecta la investigación cuantitativa se direcciona hacia lo descriptivo, porque Sánchez (2019) menciona que este tipo de investigación recoge, analiza información de distintas bases bibliográficas donde el uso de herramientas informáticas ,estadísticas y matemáticas se hacen presentes con el objetivo de adquirir resultados para ser continuamente descritos para refutar o apoyar el motivo de la investigación; su diseño es no experimental con un modelo transversal porque Neill & Cortez (2017) menciona que este tipo de investigación se traduce a investigadores que se mantiene al margen de la variable independiente, puesto que es una particularidad de las investigaciones experimentales y cuasi experimentales, así también los grupos de estudios no son una alternativa para este tipo de investigaciones.

Neill & Cortez (2017) El marco de la exploración es cualitativo, ya que es una investigación acción porque abarca estrategias que indagan las acciones sociales desde una postura social en relación con los caracteres de la comunicación, la cultural, la conexión entre otros, que se buscan explicar y descifrar el contexto de problemas que surgen en el medio, cabe mencionar que se lleva a cabo por personas o persona profesional diestra en el ámbito puesto que será una participe en el grupo de estudio con la finalidad de aportar soluciones a aquella realidad.

2.2.- Métodos

Durante el desarrollo del trabajo investigativo se manejó diferentes métodos generales y lógicos como se muestran a continuación:

Método Inductivo. -Se empleó este método para llegar a las conclusiones generales de las variables estudiadas, se dio inicio por el conocimiento y el análisis de las directrices que se señalaban en los indicadores de las variables, dicho de otra manera, los aspectos de carácter particular de las mencionadas.

Método Deductivo. -La utilización de este método dio paso al diseño de la propuesta que se expone en el capítulo cuatro de este trabajo, que es algo propio para “El séptimo año de educación básica media de la Unidad Educativa “San Francisco” desde el conocimiento básico del manejo de una estrategia metodológica y la teoría general indagada del tema.

2.3.- Técnicas

Las técnicas que se aplicaron en la investigación fueron obtenidas en la matriz de operacionalización, brindando claridad a la metodología aplicada. A continuación, se presenta información de la encuesta aplicada a los estudiantes y la entrevista dirigida a los docentes:

a.- Encuesta: Se utilizó una encuesta con preguntas dirigidas a los estudiantes de Séptimo año de Educación Básica Media de la Unidad Educativa “San Francisco”, en la primera semana del de junio, en la asignatura de Lengua y Literatura se envió una encuesta online para su aplicación.

b.- Entrevista: Se entrevistó al profesor de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “San Francisco” en la última semana del mes de junio, para lo cual se hizo una cita previa, se hizo uso de la plataforma zoom para este propósito. La entrevista puede recolectar información directa desde el punto de vista del docente y posteriormente sus respuestas son contrastadas con la información que proporcionan los autores del capítulo I.

2.4.- Instrumentos

Para poner en marcha las técnicas de investigación se dio paso a los siguientes instrumentos el cuestionario y las preguntas dirigidas de la entrevista.

2.5.- Preguntas de investigación

Las directrices investigativas abarcan las bases de los objetivos específicos del proyecto investigativo, fueron las preguntas que se muestran a continuación:

¿Cuáles son las bases teóricas y científicas de las estrategias lúdicas para mejorar la ortografía de séptimo año de educación básica media de la Unidad Educativa San Francisco?

¿Analizar en qué medida las estrategias lúdicas ayudan a fortalecer la ortografía de los niños de séptimo año de educación básica media de la Unidad Educativa San Francisco?

¿Se puede diseñar una guía con estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje de la ortografía de séptimo año de educación básica media de la Unidad Educativa San Francisco?

2.6.- Matriz de Operacionalización

Objetivo	Variable	Indicadores	Técnicas	Fuentes de Información	Instrumentos
Conocer las actividades lúdicas dentro del proceso de la enseñanza del aprendizaje de la ortografía	OROGRAFÍA	Importancia	Encuesta y Entrevista	Docentes y Estudiantes	<p>1.- ¿Usted considera que un docente debe tener un elevado nivel de conocimiento de las reglas ortográficas?</p> <p>2.- ¿Considera importante el uso correcto de la ortografía por parte de los estudiantes para el desarrollo de las habilidades lingüísticas? ¿Por qué?</p> <p>3.- ¿Con qué frecuencia integra las reglas ortográficas en el desarrollo de sus clases?</p> <p>4.- ¿Con qué frecuencia realiza el refuerzo y acompañamiento de las reglas ortográficas con sus estudiantes?</p> <p>5.- Según su opinión, ¿Cómo valora su nivel de conocimiento sobre las reglas ortográficas actualmente?</p> <p>6.- Según su experiencia, ¿Cómo valora el nivel de conocimiento y uso de las reglas ortográficas en sus estudiantes? ¿Por qué?</p> <p>7.- ¿Considera importante el uso correcto de la ortografía por parte de los estudiantes para el desarrollo de las habilidades lingüísticas?</p> <p>8.- ¿Con qué frecuencia su docente realiza refuerzo y acompañamiento sobre las reglas ortográficas?</p> <p>9.- Según su opinión, ¿Cuáles son los aspectos que</p>
		Acompañamiento			
		Integración			
		Nivel de conocimiento			

		Uso de las reglas ortográficas			afectan el correcto uso de las reglas ortográficas en los estudiantes? 10.-¿Con que frecuencia usted práctica los juegos tradicionales fuera de la unidad educativa en su tiempo libre ?
Identificar como la lúdica incide en el proceso de la enseñanza del aprendizaje de la ortografía	LÚDICA	Intervención en el proceso de enseñanza-aprendizaje	Encuesta y Entrevista	Docentes y Estudiantes	11.- Según su opinión, ¿Cree que los juegos motivan el aprendizaje de las reglas ortográficas? 12.- ¿Usted considera importante en el proceso de enseñanza –aprendizaje la lúdica? ¿Porqué? 13.- Según su opinión, señale las estrategias que le gustaría emplear para aprender las reglas ortográficas 14.- ¿Según su experiencia, señale las estrategias que emplea para la enseñanza de la ortografía a los estudiantes? 15.- ¿Con qué frecuencia su docente utiliza juegos en línea para aprender las reglas ortográficas? 16.- ¿Con qué frecuencia emplea las estrategias lúdicas para la enseñanza de la ortografía a los estudiantes? 17.- ¿Con qué frecuencia se capacita en el uso de las estrategias lúdicas para la enseñanza de la ortografía a
		Estrategias empleadas			
		Estrategias lúdicas			

		Alternativas/Capacitación			los estudiantes? ¿Por qué? 18.- ¿Usted estaría de acuerdo que su docente utilice los juegos tradicionales y juegos en línea, donde existan desafíos y se requiera hacer uso de las reglas ortográficas para resolverlos?
--	--	---------------------------	--	--	---

2.7.- Participantes

La población que fue investigada se constituyó por 37 estudiantes de Educación Básica de la Unidad Educativa “San Francisco” ubicada en la ciudad de Ibarra, de la provincia de Imbabura. Se aplicó una encuesta a toda la población investigada.

2.8.- Procedimiento

El diseño del instrumento se obtuvo de la matriz de operacionalización de variables, posteriormente se pasó a revisión por una experta en el área y además se aplicó un test piloto para identificar su validez obteniéndose un ALFA DE CRONBACH de 0,8 equivalente a muy bueno. Posteriormente, con la apertura de la máxima autoridad del plantel se aplicó una encuesta a los estudiantes y una entrevista al docente, en la fecha asignada se ingresó al aula virtual y se explicó a los estudiantes el objetivo de la encuesta y la forma de llenar con un tiempo estimado de 15 minutos para el cumplimiento de la encuesta, y la entrevista se escogió al docente tutor de séptimo año de educación básica del área de lengua y literatura al que se le explicó el motivo de la entrevista y se aplicó en un tiempo de 10 minutos. Los datos del test fueron ingresados al SPSS versión 25.0.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1.- Encuesta dirigida a los estudiantes de séptimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa “San Francisco”

Figura 1: *Según su opinión, ¿Cree que los juegos motivan el aprendizaje de las reglas ortográficas?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Ni en desacuerdo, ni en de acuerdo	6	16,2	16,2
Válidos De acuerdo	18	48,6	64,9
Totalmente de acuerdo	13	35,1	100,0
Total	37	100,0	

Elaborado por: Chasiguano Jennifer

Fuente: Encuesta a estudiantes, Junio (2022)

Es fructífero que exista una brecha cercana entre totalmente de acuerdo y de acuerdo en creer que los juegos motivan el aprendizaje de la ortografía sin embargo el 16,2 % no está ni de acuerdo ni desacuerdo lo que significa la estipulación de los juegos como una alternativa de aprendizaje ortográfica para inferir en el proceso de saberes. Según Martínez (2020) menciona que el juego ha marcado relevancia en los últimos años en la educación ya que se ha mostrado que esta es una actividad natural capaz de incidir el desarrollo psíquico, físico, así como también en la emociones y relaciones sociales por lo que es preciso que los juegos sean partícipes en el proceso de enseñanza–aprendizaje al ser una de las herramientas que forma parte del mundo de los niños y tiene una incidencia natural para ellos lo cual los motiva a aprender y con ello su curiosidad por más saberes fortaleciendo los enlaces cognitivos así también los enlaces sociales lo que les ayuda a relacionarse mejor con el entorno de la comunidad educativa contribuyendo a la calidad y calidez educativa cumpliendo con los estándares de calidad.

Figura 2: *Según su opinión, señale las estrategias que le gustaría emplear para aprender las reglas ortográficas.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Dictado	8	21,6	21,6
Válidos Juegos en línea	10	27,0	48,6
Hojas de repaso	10	27,0	75,7
Juegos tradicionales	9	24,3	100,0
Total	37	100,0	

Elaborado por: Chasiguano Jennifer

Fuente: Encuesta a estudiantes, Junio (2022)

Se acota una diferencia mínima de las hojas de repaso con relación en un 27% que aporta a las estrategias que se vinculan a la lúdica como son los juegos tradicionales y

los juegos en línea lo que demuestra que les gusta aplicar el juego para aprender, pero también hacer uso de otras estrategias. Palacios (2017) explica que las estrategias empleadas por parte de los estudiantes tienen un enlace directo con las que utilizan los docentes cuando aplican procesos de enseñanza significativos pero esto no depende solo del área de lengua y literatura, sino de todas las áreas ya que en todas tienen que escribir que el dictado es una estrategia que ha perdido su significado en la actualidad ya que hay mejores herramientas y esto se evidencia en los resultados tras una encuesta aplicada en el centro de educación Básica “La Providencia” donde los estudiantes resaltan su interés por la aplicación de nuevas estrategias motivadoras. Vale la pena decir que a pesar de la existencia de estrategias que propician un aprendizaje espontáneo

Figura 3: ¿Con qué frecuencia su docente utiliza juegos en línea para aprender las reglas ortográficas?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nunca	3	8,1	8,1
Raramente	11	29,7	37,8
Ocasionalmente	19	51,4	89,2
Frecuentemente	4	10,8	100,0
Total	37	100,0	

Elaborado por: Chasiguano Jennifer

Fuente: Encuesta a estudiantes, Junio (2022)

Es favorable que ocasionalmente los juegos en línea sean una de las estrategias a la hora de aprender la ortografía, lo que significa que en este proceso el docente se hace presente con otras estrategias donde los juegos en línea son alternativa dentro de sus planificaciones. Navea & Tosina (2020) señalan que a través de juegos en línea se puede adquirir experiencias significativas como también son adaptables a niños con capacidades espaciales o con problemas de aprendizaje, pero también puede promover el sedentarismo más en la educación primaria donde los niños adquieren una capacidad de decisión relevante y dan paso a la tecnología a como parte de su tiempo libre. Es importante que la aplicación de los juegos en línea tenga su planificación de acuerdo con el nivel a los recursos que posea y sobre todo el tiempo estimado para ejecutarlos conjuntamente con los contenidos educativos como es la ortografía.

Figura 4: ¿Usted estaría de acuerdo que su docente utilice los juegos tradicionales y juegos en línea, donde existan desafíos y se requiera hacer uso de las reglas ortográficas para resolverlos?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Ni en desacuerdo, ni en desacuerdo	4	10,8	10,8
De acuerdo	11	29,7	40,5
Totalmente de acuerdo	22	59,5	100,0
Total	37	100,0	

Elaborado por: Chasiguano Jennifer

Fuente: Encuesta a estudiantes, Junio (2022)

La valoración ni de acuerdo ni en desacuerdo está en menor porcentaje, tal como es el 10,8% y existe una brecha cercana entre la opción totalmente de acuerdo y de acuerdo indicando el mayor porcentaje se puede constatar que el estudiante tiene afecto por la lúdica en sentido la implementación de los juegos tradicionales sería una alternativa estratégica de enseñanza donde el estudiante se sienta motivado e interesado por aprender. Navea & Tosina (2020) mencionan que los juegos tradicionales tienen su enfoque cultural ,tradicional así como también psicomotriz donde la interacción con el entorno tiene su prevalencia ya sea verbal o no verbal ,así también recalca que el mundo digital ha incidido en el aprendizaje de los niños ya que es parte de ellos por esta razón no es posible separarlos de estos recursos, pero si se puede establecer lineamientos para darles un uso adecuado y ampliar su gama de juegos con los juegos tradicionales provocando una empatía entre los tipos de juegos para su aplicación.

Figura 5: Según su opinión, ¿Cómo valora su nivel de conocimiento sobre las reglas ortográficas actualmente?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
Válidos	Regular	2	5,4	5,4
	Bueno	17	45,9	51,4
	Muy bueno	17	45,9	97,3
	Excelente	1	2,7	100,0
	Total	37	100,0	

Elaborado por: Chasiguano Jennifer

Fuente: Encuesta a estudiantes, Junio (2022)

Es favorable que los estudiantes consoliden su conocimiento de las reglas ortográficas entre muy bueno y bueno con 45,9% pero no lo consolidan excelente lo que indica que tiene sus bases formadas en estos saberes, pero es necesario trabajar y reforzar más la ortografía para que lo consoliden como un dominio y puedan aplicar con una gran facilidad en los diferentes contextos que formen parte de su entorno. León & Tamayo (2019) señalan que la ortografía es un componente intrínseco para el desarrollo del lenguaje ya que ella abarca una serie de conocimientos relacionados con la gramática que contribuyen al desarrollo de habilidades que hacen que el estudiante puede hacer uso del idioma es decir las reglas ortográficas apelan a una verbalización efectiva que se trasciende a la comunicación independientemente del sentir.

Figura 6: ¿Considera importante el uso correcto de la ortografía por parte de los estudiantes para el desarrollo de las habilidades lingüísticas?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado	
Válidos	Algo importante	1	2,7	2,7
	Importante	12	32,4	35,1
	Muy importante	24	64,9	100,0
	Total	37	100,0	

Elaborado por: Chasiguano Jennifer
Fuente: Encuesta a estudiantes, Junio (2022)

Es valioso que los estudiantes consideren muy importante en su mayoría con el 64,9 % el uso correcto de la ortografía para el desarrollo de las habilidades lingüísticas lo que enmarca el nivel de la importancia que le dan al desarrollo de estas habilidades que en su caminar profesional marcan su esencia. Deleg (2017) tras un trabajo investigativo relacionado con las habilidades lingüísticas señala que el leer, hablar, escuchar, escribir deben tener un enfoque integral en la educación tomando como consideración aquellas competencias comunicativas y cognitivas del entorno inmediato en que se encuentran inmersos los estudiantes, por otro lado también hace hincapié que estas habilidades en la etapa escolar juega un papel importante ya que esta debe motivar a que los estudiantes escriban, lean, escuchen y enriquezcan su vocabulario. Esto también se vincula con el correcto uso de ortografía ya que en ella están las reglas para efectuar las habilidades mencionadas anteriormente.

Figura 7: *¿Con qué frecuencia su docente realiza refuerzo y acompañamiento sobre las reglas ortográficas?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Raramente	2	5,4	5,4
Ocasionalmente	19	51,4	56,8
Frecuentemente	14	37,8	94,6
Muy frecuentemente	2	5,4	100,0
Total	37	100,0	

Elaborado por: Chasiguano Jennifer
Fuente: Encuesta a estudiantes, Junio (2022)

Es favorable que se realice un refuerzo y acompañamiento de las reglas ortográficas oscilando entre ocasionalmente con el 51,4 % pero aún se necesita un mayor acercamiento a estos acompañamientos para corresponder a ciertos vacíos. Cabanillas (2021) explica que existen diferentes causas para que la ortografía se afecte, sin embargo, en sus estudios obtuvo como resultado que la aplicación de estrategias para la enseñanza inicia y terminan dentro del aula ya sea que los ejemplos son muy fáciles o difíciles sin importancia para los estudiantes ya que un grupo estimado de docentes proponen como estrategia la realización de tareas y planas donde los estudiantes tienen den a repetir varias veces las palabras. Custodio & Rodríguez (2021) tras realizar el análisis de contenidos del Programa CEIP 2008 se pudo constatar que la educación no ignora el rol de la ortografía en la sociedad pero es necesario revisar la situación que está posee en la sociedad, así como también una actualización de estrategias, ya que la ortografía dentro de este programa es un componente para desarrollar el lenguaje escrito pero no es único, ni sustancial y a pesar de ello la enseñanza de las reglas ortográficas están repartidas en cada nivel escolar con cierta singularidad de profundización

aceptable a cada nivel. Es importante destacar que el acompañamiento de las estrategias el desarrollo de este aprendizaje se juega un papel importante ya que se puede considerar que la ortografía no es la única en el proceso de desarrollo de habilidades del leguaje.

Figura 8: *Según su opinión, ¿Cuáles son los aspectos que afectan el correcto uso de las normas ortográficas en los estudiantes?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos			
Escasa lectura y escritura	8	21,6	21,6
Uso excesivo de aparatos tecnológicos	2	5,4	27,0
Poco interés y motivación	10	27,0	54,1
Falta de comprensión de las reglas ortográficas	11	29,7	83,8
Poco refuerzo de las reglas ortográficas	6	16,2	100,0
Total	37	100,0	

Elaborado por: Chasiguano Jennifer

Fuente: Encuesta a estudiantes, Junio (2022)

Es desfavorable que lo que afecte el uso correcto de las reglas ortográficas en su mayoría corresponda a la falta de comprensión con poco interés y motivación por parte de los estudiantes con un porcentaje oscilado entre el 27% lo que revela que el estudiante debe poner más de su parte para adquirir estos saberes y el docente debe buscar otras estrategias alternativas para cautivar los aprendizajes de la ortografía, ya que en ese proceso debe existir una conexión e interacción entre el educando y el educador para que se genere el aprendizaje significativo de las reglas ortográficas. Cabanillas (2021) señalan que un si se desconoce las reglas ortográficas una de las consecuencias es no leer ni escribir bien como se señala en esta investigación en uno de aspectos que afectan el uso correcto de estas normas con el 21,65%.

Figura 9: *Según su opinión ¿Cree que la implementación de los juegos tradicionales y juegos en línea ayudaría a mejora su nivel conocimiento sobre las reglas ortográficas?*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válidos			
Ni en desacuerdo, ni en de acuerdo	2	5,4	5,4
De acuerdo	19	51,4	56,8
Totalmente de acuerdo	16	43,2	100,0
Total	37	100,0	

Elaborado por: Chasiguano Jennifer

Fuente: Encuesta a estudiantes, Junio (2022)

Es favorable que la brecha entre De acuerdo y Totalmente de acuerdo represente mayor porcentaje estimado entre el 51,4% que enfatiza la fusión de dos tipos de juegos

para mejorar el nivel de conocimiento ortográfico lo que indica que esta fusión traería consigo aspectos positivos en conocimiento y manejo de la ortografía. En un estudio realizado por Bonilla & Nájera (2019) sobre los juegos tradicionales tras la aplicación de la estrategia de fusión de los juegos tradicionales se evidencia que existe un gran interés por practicarlos alineados a una profundización de ellos y otra el desconocimiento de los mismos.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Raramente	8	21,6	21,6
Ocasionalmente	4	10,8	32,4
Frecuentemente	8	21,6	54,1
Muy frecuentemente	17	45,9	100,0
Total	37	100,0	

Elaborado por: Chasiguano Jennifer

Fuente: Encuesta a estudiantes, Junio (2022)

Es bueno que los resultados entre Muy Frecuentemente y Frecuentemente representen a la práctica de los juegos tradicionales ya que con ello se puede constatar que existe el conocimiento de estos juegos por parte de los estudiantes. Bonilla & Nájera (2019) En su trabajo investigativo alineado a los juegos tradicionales y la ortografía obtuvo que 64% de los estudiantes menciona que a veces este tipo de estrategia es implementada por parte de los docentes sin embargo este acercamiento no tiene profundidad como también se demuestra en esta investigación. Calle et. al (2020) señalan que existe un sin número de juegos tradicionales que estimulan la parte cognitiva y se da una relación directa con el conocimiento donde la exploración de esta logra un aprendizaje significativo con emociones relacionadas con la alegría al realizarlas.

3.2.- Tablas cruzadas

Figura 11: Tabla de contingencia Género * Según su opinión, ¿Cree que los juegos motivan el aprendizaje de las reglas ortográficas?

		Según su opinión, ¿Cree que los juegos motivan el aprendizaje de las reglas ortográficas?			Total	
		Ni en desacuerdo, ni en de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo		
Género	Masculino	Recuento	0	13	12	25
		%	0,0%	52,0%	48,0%	100,0%
Género	Femenino	Recuento	6	5	1	12
		%	50,0%	41,7%	8,3%	100,0%
Total		Recuento	6	18	13	37
		% dentro de Género	16,2%	48,6%	35,1%	100,0%

Elaborado por: Chasiguano Jennifer

Fuente: Encuesta a estudiantes, Junio (2022)

Con la participación de 25 niños y 12 niñas se puede constatar que la mayoría de ellos consideran que los juegos motivan el aprendizaje ya que la mayoría de respuestas oscilan entre de acuerdo y totalmente de acuerdo marcando la importancia de los juegos por lo que es importante mencionar que los niños aprenden mucho mejor si se introduce los juegos desde los contenidos educativos que tienen un gran afán y mejoran el proceso de enseñanza se lo puede implantar en la mayor parte del proceso de aprendizaje para que el querer aprender sea espontaneo. Sanz (2019) el juego es la espontaneidad de la naturalidad de la autoexpresión ya que mientras los niños estén jugando estimulan y trabajan sus capacidades así también se practica la motricidad y desarrollan la psicomotricidad también es importante mencionar que los juguetes que se implementen en los juegos contribuyen a la expresividad de los niños, pero hay que destacar que los juguetes electrónicos desarrollan una actitud pasiva mientras los juguetes que sean manipulables desarrollan una activa es decir que los niños se manifiestan más participes.

		Según su opinión ¿Cree que la implementación de los juegos tradicionales y juegos en línea ayudaría a mejorar su nivel conocimiento sobre las reglas ortográficas?			Total	
		Ni en desacuerdo, ni en de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo		
Género	Masculino	Recuento	0	9	16	25
		%	0,0%	36,0%	64,0%	100,0%
	Femenino	Recuento	2	10	0	12
		%	16,7%	83,3%	0,0%	100,0%
	Total	Recuento	2	19	16	37
		% dentro de Género	5,4%	51,4%	43,2%	100,0%

Elaborado por: Chasiguano Jennifer

Fuente: Encuesta a estudiantes, Junio (2022)

La estimación de los juegos tradicionales y los juegos online por parte de los niños marca un mayor porcentaje del 64% desde totalmente de acuerdo seguido por de acuerdo, por lo que se señala que los niños tienen una opinión que valora la utilización de estas estrategias lúdicas adecuadas para ellos para generar un nivel mayor conocimientos de las reglas ortográficas del que ya poseen cabe mencionar que el género masculino es mayoritario que el género femenino encuestado donde el indicador con mayor respuesta era de acuerdo. Martínez (2020) considera que el juego es una herramienta de la pedagogía aplicable en distintos ambientes de aprendizaje ya que es flexible y adaptable según los objetivos de aprendizaje desde la diversión.

3.3.- Entrevista a los docentes tutores de séptimo año de la Unidad Educativa “San Francisco”

3.3.1.- Dimensión de ortografía

Nivel de conocimiento.

La entrevistada A la cual cumple el rol de tutora y docente, menciona que sí es importante el tema de las reglas no solo para la asignatura de Lengua y Literatura sino también para todas asignaturas, es la carta de presentación, como profesionales si es importante saber escribir muy bien y para esto es esencial el manejo de las reglas ortográficas. Así también el entrevistado B cumpliendo el rol de tutor de la misma institución menciona el elevado nivel de conocimiento de las reglas ortográficas por parte del docente se juega un papel importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Chancuaña (2017) tras un estudio indica que el nivel de dominio ortográfico por parte de los docentes en el 2012 muestra resultados bajos de conocimiento, a diferencia de los resultados obtenidos en la evaluación del 2016 donde los errores ortográficos del 2012 fueron corregidos, pero aún no se puede considerar que la mayoría que los docentes manejan un nivel elevado de conocimiento de las reglas ortográficas solo existe cierto porcentaje que mejorar continuamente.

Importancia de su correcto uso.

La entrevistada A, señala la importancia del uso correcto de la ortografía por parte de los estudiantes, porque así el estudiante se desarrollará de forma sobresaliente en el ámbito educativo, en ámbito social y más adelante en el ámbito profesional; puesto que la ortografía se suma a al perfil de salida del estudiante. Cuando se maneja la ortografía se contribuye al manejo de las habilidades lingüísticas, pero para ello es necesario la lectura, ya que a través de la lectura se puede desarrollar la expresión oral. De la misma forma la entrevistado B, señala que el uso correcto de la ortografía es imprescindible para el desarrollo de las cinco habilidades lingüísticas.

La importancia de las reglas ortográficas por parte de los estudiantes se traduce al desarrollo de las habilidades lingüísticas que necesitan ser potenciadas en cada uno de los estudiantes ya que estas les brindan la oportunidad de enmarcar diferencias en el entorno que lo rodee, porque pueden estructurar bases que le permite la comprensión y expresión de mensajes. Espinosa (2021) indica que la ortografía es fundamental dentro de cualquier idioma ya que posee la singularidad de normalizar reglas permitiendo dar paso al lenguaje, en otras, palabras se vuelve en un proceso coherente donde se sintetiza el idioma. Por otro lado, según Salvarrieta & Game (2021) indican que el desarrollo de

las habilidades lingüísticas es imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesaria porque contribuye a que los estudiantes desarrollen una buena comunicación oral esencial para que el estudiante pueda darse a conocer y el docente pueda guiarla a una mayor comprensión.

El desarrollo en las clases.

La entrevistada A, explica que las reglas ortográficas no es suficiente trabajarlas en el área de lengua y literatura ya que cuando se presenta trabajos se necesitan que estén bien escritos, para poder ser entendidos; por ello motiva a los estudiantes a aplicarlas en todas las asignaturas. Por otro lado, el entrevistado B, menciona que el aprendizaje que se instruye en la asignatura de lengua y literatura se verifica la comprensión en las otras asignaturas como por ejemplo en Estudios Sociales utilizando el código de colores se señalan con azul las palabras graves, con rojo las agudas y con morado las esdrújulas y así otras reglas ortográficas.

La prevalencia de las reglas ortográficas en el desarrollo de las clases se enfoca a todas las asignaturas puesto que no solo se realiza redacción de documento o creación de contenidos en lengua, sino también en las otras asignaturas y por tal motivo el docente o los docentes de las otras asignaturas presentan la oportunidad de contribuir a este proceso de aprendizaje. Palacios (2017) en un estudio realizado menciona que los docentes utilizan dos textos para desarrollar las clases de lengua y literatura que son el libro de ortografía y el texto de lengua pero cuando se realizó una revisión del texto de lengua se pudo constatar de que no tiene énfasis en tema de la ortografía siendo una de las razones por las cuales a veces los docentes tienden a otras opciones de recursos o en algunos casos los dejan pasar y como consecuencia de esto se quedan vacíos ortográficos en los estudiantes.

Refuerzo y acompañamiento.

La entrevistada A, indica que el acompañamiento se hace siempre, puesto que genera espacios para el uso de las reglas ortográficas donde el juego está de por medio donde se hace uso de juegos en plataformas digitales tales como quiziz, wordwall, la palabra correcta, aplicación para escribir cuentos, donde el estudiante no aprenda por obligación sino comprenda la importancia de escribir bien. Por otra parte, el entrevistado B, menciona que el refuerzo y acompañamientos los realiza frecuentemente con el código de colores.

El refuerzo y acompañamiento de las reglas ortográficas inciden en el acto del dominio de las mismas puesto que si no refuerzan otras áreas aparte de lengua y literatura, el dominio de las mismas puede adquirir cierto déficit siendo un obstáculo en desarrollo de las habilidades lingüísticas. Salvarrieta & Game (2021) indican que la labor docente se concibe como un espacio directo para actuar del estudiante como el actor principal y director de la obra que se apoya de un guion para llegar a la meta, por ello es quién construye la obra es decir quien construye su propio conocimiento a partir de diferentes lineamientos entre uno de ellos es la lectura.

Valor y nivel de conocimiento.

La entrevistada A, menciona que el conocimiento de las reglas ortográficas es complejo ya que existen vacíos que muestran que no existen buenas bases a un nivel general. Por otro lado, la entrevistado B, explica que nivel de conocimiento de las reglas ortográficas de los estudiantes se puede estimar que las conocen en su mayoría, pero existe ciertas dificultades.

El valorar el nivel de conocimiento de las reglas ortográficas de los estudiantes es complejo ya que existen ciertos rezagos causados desde que se sumergen en el mundo de la educación, causas desde el docente hasta el estudiante por ello no se podría decir que existe un dominio total de las reglas antes mencionadas, pero si un conocimiento regular de ellas. Sotomayor et al. (2017) explica que el conocimiento que tengan los estudiantes tiene un enlace directo con la manera de enseñar de los docentes ya que esta debe ser explícita e intencionada de forma enfatizada ya esta forma aparte de las habilidades en otras que en su caso son más complejas para desarrollar la escritura.

Aspectos que afecta su uso correcto.

Desde el caminar profesional de la entrevistada A, indica que uno de los aspectos es que no se motive la lectura desde que se inicia el proceso de aprendizaje y el aprendizaje memorístico de las reglas ortográficas y para mejorar esto es necesario cambiar el currículo para que cambie en el enfoque de aprendizaje de la ortografía por el enlace y motivación para aprender las reglas ortográficas. Además, el entrevistado B, señala que otros aspectos negativos pueden ser que desde niño no se impulsa a la lectura, a escribir bien, entonces hay problemas así también cuando omiten las palabras o el cambio de letras a sílabas, y la confusión de reglas de palabras, falta de interés pero también hace énfasis que la pandemia ha sido un factor que ha intervenido en el uso de la ortografía debido a los correctores ortográficos que ofrece la web, se pierde la práctica de la escritura a mano, también contrajo en desbalance en el nivel de conocimiento de las reglas ortográficas.

Existen diferentes aspectos que pueden afectar el uso correcto de la ortografía, pero los que afectan directamente son aquellos que inciden cuando empiezan a aprender; en ocasiones no se usan estrategias que los motiven a aprender ya que desde ese inicio se debe fomentar la lectura, utilizar juegos que capten la atención de los estudiantes y se motiven por aprender caso contrario cuando los niños siguen avanzando de niveles se quedan con vacíos. Montesdeoca et al. (2021) en un estudio realizado sobre la ortografía mencionó que las metodologías empleadas para enseñar en la educación básica tienen un modelo guía de reiteración y rectificación de errores por tal motivo la necesidad de buscar conocer el uso adecuado de las herramientas pedagógicas para desarrollar la enseñanza de la ortografía ya que esta dimensión es inherente en todas las áreas educativas.

3.3.2.- Dimensión lúdica

La lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La entrevista A, señala que el divertirse para el proceso de aprendizaje permite la motivación y la atención, por ello es necesario que el docente tiene vaya renovándose y con ello el Constructivismo ha tomado nombre para que el estudiante construya el conocimiento piense y reflexión y a esto se le ha sumado la lúdica, se ha vuelto un eje esencial donde el docente no puede ser a autoridad sino una guía del estudiante. Por otro lado, el entrevistado B, indica que si es importante la lúdica porque el aprendizaje.

La lúdica es una herramienta didáctica que contribuido de forma positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje puesto que hace que el estudiante se motive por aprender además de ello puede lograr un aprendizaje significativo y no aprender por obligación sino de gusto personal. Según Caballero (2021) la lúdica permite que los temas de estudio en el aula de clase se introduzcan de forma intrínseca y extrínseca en ellos ya que el que pasa tiene un papel activo y directo con el conocimiento así también les permite desarrollar con mayor facilidad habilidades y destrezas cabe mencionar que alude a comunidad de docentes innovadores como aquellos que logran experiencias significativas en los alumnos.

Importancia de las estrategias lúdicas.

La entrevistada A, explica que las estrategias lúdicas son importantes para el estudiante ya que olvida que el aprendizaje es una obligación o su camisa de fuerza, sino que el ir a aprender a la escuela y cada esfuerzo que requiera realizar para aprender lo hace porque tiene motivación, ganas de enriquecer sus conocimientos donde él aprenda para la vida, para defender donde el saber leer y escribir algo imprescindible en la sociedad para poder comunicarse y poder expresar sus ideas. Por otro lado, el entrevistado B, menciona que las estrategias lúdicas en la enseñanza son esenciales por permiten la interacción con los estudiantes.

Las estrategias lúdicas se juegan un papel pedagógico importante ya que permiten que logre ese vínculo entre el conocimiento y los estudiantes donde el realizar tareas académicas se convierten en un ente de diversión, ya que cada día estarán dispuestos a enriquecer sus saberes ya que el ambiente estas estrategias a parte del desarrollo de las habilidades cognitivas se da paso a otras como las habilidades sociales. Venegas et al. (2021) explica que entre los objetivos de las estrategias lúdicas esta diversión, la relajación y la sonrisa natural importantes de incentivar y llevar a cabo en el aula de clases puesto que deja de lado los formalismos, la seriedad, la rutina que hacen que los estudiantes no se sientan cómodos.

Estrategias que se emplean en la enseñanza.

La entrevistada A, señala que las estrategias que se emplean son digitales storyshop, para que los estudiantes creen mediten y reflexione, Genally donde se puede crear contenido como unas revistas educativas y otra estrategia son los proyectos

interdisciplinarios aplicados en un programa de radio digital para que se vuelvan locutores y con ello los estudiantes aprenden y a la vez se divierten; donde la ortografía es necesaria para la presentación de un trabajo. El entrevistado B, indica que las estrategias empleadas que le han dado resultados positivos es el código de colores y el subrayado.

Existe un sin número de estrategias lúdicas que se puede emplear mediante plataformas digitales, así como también aquellas que se puede aplicar físicamente, pero para utilizarlas no es suficiente con conocerlas, sino con saberlas utilizar, esto quiere decir que debe existir una planificación de las mismas de forma cuidadosa para llegar a los objetivos del aprendizaje. Venegas et al. (2021) las estrategias lúdicas a emplearse deben ser diseñadas con una planificación de acuerdo con los objetivos de aprendizaje y el contexto educativo en el que se encuentre, así como también debe especificar el rol que van a desempeñar los participantes sin olvidar que este sentido se busca la brindar emociones positivas motivar el aprendizaje, lograr la interacción e incentivar la creatividad.

Frecuencia de las estrategias lúdicas en la enseñanza.

La entrevistada A, menciona que el uso de las estrategias lúdicas es frecuentemente puesto que permiten que el estudiante se divierta aprendiendo y con ello se logra el aprendizaje significativo. Asimismo, el entrevistado B, explica que al momento de enseñar las estrategias lúdicas se hacen presentes en la mayor parte de la enseñanza.

La prevalencia de las estrategias lúdicas en clases con una dedicada planificación facilita el rol del docente en la enseñanza y el papel del estudiante en el aprendizaje donde la calidad y calidez educativa se hace presente. En un estudio realizado por Pérez & Uribe (2018) sobre la aplicación de las estrategias lúdicas en cual consta un test del conocimiento ortográfico y un postest pero después de haberse aplicado estas estrategias lúdicas en micro mundos se pudo constatar que a medida que se aplicaba las estrategias ellos mejorar su capacidad y comprensión incluso se logró una aceptación y andamiaje en escala ya que esta táctica hizo que los estudiantes fueran en busca del conocimiento.

Capacitación.

La entrevistada A, señala que las capacitaciones se realizan entre dos y tres meses y el autoaprendizaje es constante. Así también, el entrevistado B, indica que las capacitaciones son constantes a medida que avanza se ingresa a nuevos cursos por que la actualización constante es uno de los lineamientos que debe manejar el docente.

Las capacitaciones en la educación para desempeñar el papel de educador requieren constancia ya que la actualización da paso al desarrollo de nuevas estrategias que permiten alcanzar los objetivos de la educación de una forma más efectiva eliminado los obstáculos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Guarnizo (2019) menciona que los docentes utilizan las estrategias lúdicas en un porcentaje mínimo en el desarrollo de las clases para enseñar la ortografía porque a través del estudio realizado se pudo constatar

que se utilizan preguntas, narraciones de cuentos cortos de forma monótona lo que ha provocado cierta dificultad en el aprendizaje de la ortografía.

Importancia de la guía didáctica.

La entrevistada A, indica que si es importante porque se puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. También el entrevistado B, menciona que si es importante porque guía un camino para los docentes para ejecutar estrategias lúdicas.

La guía didáctica facilita el rol del docente y contribuye al desempeño de los estudiantes en proceso de enseñanza-aprendizaje, encamina, proporcionando herramientas para llegar a metas educativas en este caso. Guarnizo (2019) menciona que una guía es importante y una alternativa que puede fortalecer las estrategias empleadas y lograr un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes en especial de las reglas ortográficas.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1. Nombre de la propuesta

GUÍA LÚDICA “EI ARTE DE LA ORTOGRAFÍA”

4.2. Presentación de la guía

Esta propuesta recae en la importancia de la ortografía como patrimonio inmaterial, con esencia educativa que aumentará las posibilidades del dominio ortográfico por parte de los estudiantes, así como también potencializará el desarrollo de algunas habilidades y destrezas desde la espontaneidad del aprendizaje ya que los estudiantes se encontrarán en situaciones en las cuales tendrán que construir su aprendizaje desde la diversión, motivación ,creatividad guiados por el docente seguidos por los objetivos educativos logrado así un aprendizaje significativo desde el constructivismo.

Esta propuesta va dirigida a los estudiantes de séptimo año de educación básica media de la Unidad Educativa “San Francisco” para asignatura de Lengua y Literatura en el componente ortográfico a través de los juegos tradicionales y en línea para reforzar los conocimientos en una modalidad virtual, pero es recomendable que lo realicen de forma presencial para trabajar las relaciones sociales, la psicomotricidad desde el aprendizaje de la ortografía.

Esta guía tiene un diseño educativo ortográfico que aún no ha sido aplicada, pero se recomienda su uso ya que posee la característica que se puede modificar algunas variantes para aprender y reforzar otras reglas ortográficas u otro tema si el docente lo considera oportuno, la pertinencia de la guía es favorable para ampliar la utilización de estrategias lúdicas ya conocidas.

4.3. Objetivos de la guía

Objetivo General

Diseñar una guía para la enseñanza del aprendizaje de la ortografía a través de los juegos tradicionales y juegos online en estudiantes de séptimo año de Educación Básica en la Unidad Educativa San Francisco.

Objetivos Específicos

- Explicar actividades lúdicas relacionadas con los juegos tradicionales y juegos en línea que pueden hacer uso los docentes para la enseñanza del aprendizaje de la ortografía.

- Motivar al uso de los juegos tradicionales para la enseñanza del aprendizaje de la ortografía.
- Contribuir al desarrollo las capacidades cognitivas, físicas y socio afectivas.

4.4. Destrezas curriculares a tratarse

Con base en el currículo (2016) en la sección de Básica Media correspondiente a Lengua y Literatura se tomó en el bloque de la Escritura con base en la reflexión del lenguaje donde se menciona: La Alfabetización inicial, así como también la Reflexión sobre la lengua y en los cuales se destacan contenidos tales como los siguientes:

- Aplicación de la escritura de la letra h
- Manejo de las reglas de acentuación prosódica y ortográfica (tilde) según la posición de la sílaba tónica en la palabra.
- Uso de la mayúscula
- Uso de la c, s y z.

Con la intención de esquematizar estrategias lúdicas ortográficas con juegos tradicionales y en línea donde una puede ser parte del proceso de enseñanza y la otra el refuerzo, pero cabe mencionar que estos juegos son susceptibles a otro tipo de reglas ortográficas que es su caso considere necesarias de aprender o reforzar.

4.5 Introducción

A continuación, se anexa la presente guía lúdica que contiene: cinco estrategias lúdicas interactivas conjuntamente con enlaces y códigos Qr que se puede usar como refuerzo después de cada actividad. Al igual que se adjunta las planificaciones destinadas a los docentes que hagan uso de la guía y los ejemplos de recursos que se pueden hacer uso en cada juego con la finalidad de que fortalezcan sus conocimientos ortográficos y refuercen su uso. Posteriormente se encuentra un código Qr en la contraportada de la guía el cual funciona para acceder a una carpeta drive libre donde se encuentra la guía para descargar con un fácil acceso.

GUÍA LÚDICA

"EL ARTE DE LA ORTOGRAFÍA"

PARA SÉPTIMO DE BÁSICA





ÍNDICE

- ESTRATEGIA N° 1 "EL USO DE LA H"
- ESTRATEGIA N°2 "SALTOS DE CONOCIMIENTO"
- ESTRATEGIA N° 3 "EL REY ENCUENTRA SUS TONOS DE VOZ"
- ESTRATEGIA N°4 "LA LETRA ESCONDIDA"
- ESTRATEGIA N°5 "EL HECHIZO DE LOS MOVIMIENTOS"



Tema	Brincos de la h	Nivel	Séptimo de EGB	
Objetivo de aprendizaje	Reconocer el uso de la letra h	Destreza con criterio de desempeño	L.L.12.Comunicar ideas con eficiencia a partir la de la aplicación del uso de las letras. (h) LL.3.4.14.Apoyar el proceso de escritura colaborativo e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC	
Eje transversal	Respeto, cooperativismo, honestidad.	Criterio de Evaluación	CE.LL.3.4.Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos ,semánticos ,sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos .	
		Indicador de evaluación	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	
Interdisciplinariedad	Metodología	Recursos	Evaluación	

<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas (operaciones básicas) • Cultura Física (coordinación) • Legua (Reglas ortográficas) • Ciencias naturales. 	<p>Fase inicial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos previos del uso de la h. • Conocimientos previos del juego encostalados. • Se elegirán los equipos de trabajo de 7 personas en adelante, el docente repartirá un saco de costal a cada equipo (una tarjeta por cada integrante del equipo), el docente explicará las reglas siendo el un jugador para alcanzar la comprensión de la dinámica. <p>Fase de desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del juego y análisis de las respuestas. • Retroalimentación de la actividad. • Preguntar si existen dudas. <p>Fase de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisar el enlace: https://wordwall.net/es/resource/19901600/uso-de-la-h y reforzar los conocimientos aprendidos en clases. 	<ul style="list-style-type: none"> • Video inicial de conocimientos previos: https://www.youtube.com/watch?v=M26AnHTB9dc • Reglas del juego. • Procedimientos. • Textos. 	<p>A continuación, se adjunta el enlace de la página web interactiva, al igual que, una ficha de observación.</p>
--	--	--	---

BRINCOS DE LA H



MANUAL DE REGLAS

- Cada estudiante de cada equipo en el punto de llegada cogerá una tarjeta.
- La tarjeta deberá ser leída y si está bien escrita la colocará en el bote verde y sino en el bote morado.
- Al regresar apenas llegue al punto de partida el estudiante deberá colocarse el saco para salir y así sucesivamente hasta que todo el equipo haya participado.



BRINCOS DE LA H



DATOS INFORMATIVOS

Juego: Encostalados

Proceso: Cada equipo hará una fila y tomarán un turno, se pondrán el costal mágico y saltarán hasta la meta, al llegar a la meta ubicará la tarjeta en el bote que crea correspondiente y así con cada miembro del equipo.

RECURSOS

Botes

Materiales

- 10 Botellas plásticas
- Pintura morada o verde (puede ser otro tipo de pintura)
- Una cuchilla

Procedimiento

- Cortas las botellas a la mitad con una cuchilla.
- Pintar 5 botellas de un color y otras otro 5 de otro color.



BRINCOS DE LA H



RECURSOS

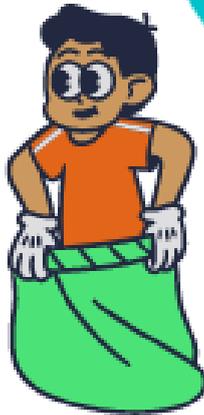
Tarjetas:

La H siempre se coloca delante de los diptongos ua, ue y ui.	Ejemplos: hielo, hueco Hueso Ahuecar Huir Huaca Huevo	La H siempre no se coloca delante de los diptongos ua, ue y ui ya que altera su estructura	Ejemplos: ielo, ueco ueso Auecar uir uaca uevo
Se escribe h al inicio de palabras que empiezan con los sonidos idr, iper, ipo.	Ejemplos: hidroeléctrica, hiperactivo, hipódro	Se escribe h al inicio de palabras que empiezan con los sonidos idr, iper, ipo.	Ejemplos: ihdroeléctrica, ihiperactivo, ihpódro
Se escribe con h todas la palabras que comienzan con las letras (um) seguidas de una vocal.	Ejemplos: humanidad, húmero, humillante	No se escribe con h todas la palabras que comienzan con las letras (um) seguidas de una vocal ya que existen algunas excepciones.	Ejemplo de excepciones: umanía, úmero, umillante

Se puede elaborar más tarjetas o solicitar ejemplos.

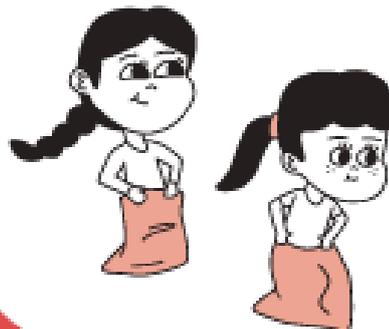


BRINCOS DE LA H



FICHA DE OBSERVACIÓN

N	Fases	Ítems	Si	No	Algo/Algunos	Observaciones
1	Inicio	Los niños comprendieron las instrucciones del juego				
2	Desarrollo	Los niños comprendieron el uso de la H .				
		Los niños disfrutaban de la actividad				
3	Cierre	Obtuvieron un puntaje alto en la actividad de refuerzo				



Tema	Saltos de conocimiento	Nivel	Séptimo de EGB
Objetivo de aprendizaje	Utilizar los signos de puntuación	Destreza con criterio de desempeño	LL.3.3.8. Leer con fluidez y entonación los diversos contextos. LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos .
Eje transversal	Respeto, cooperativismo, honestidad.	Criterio de evaluación	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos ,semánticos ,sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.
		Indicador de evaluación	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos ,semánticos ,sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.
Interdisciplinariedad	Metodología	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas (Figuras Geométricas) • Cultura Física (Saltos/ Coordinación) • Legua (Signos de puntuación) 	<p>Fase inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos previos del uso de los signos de puntuación. • Conocimientos previos del juego “rayuela” • Dibujar la rayuela con figuras geométricas colocando las tarjetas educativas, explicar las reglas que se presentan a continuación. • Resolver dudas acerca del juego y las reglas. <p>Fase de desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del juego. • Retroalimentación de la actividad. • Preguntar si existen dudas. <p>Fase de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisar el enlace: https://wordwall.net/es/resource/15381103 y reforzar los conocimientos aprendidos en clases 	<ul style="list-style-type: none"> • Video inicial de conocimientos previos: https://n9.cl/y4rb • Reglas del juego. • Tarjetas educativas. • Textos. 	

SALTOS DE CONOCIMIENTOS

Manual de Reglas

Cuadros con conocimiento para guiar tu lectura

1. Lanzar el objeto en algún cuadro.



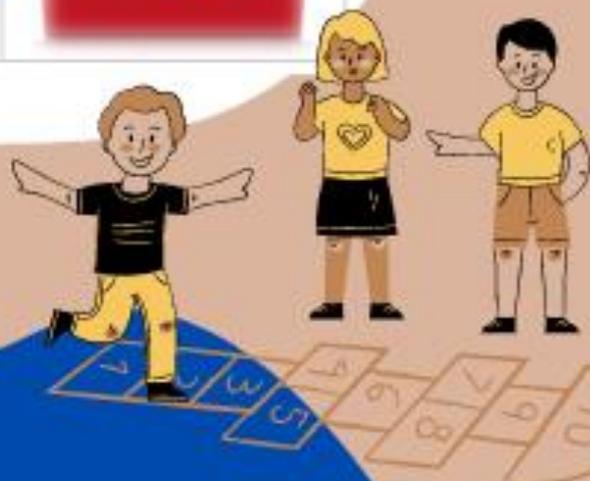
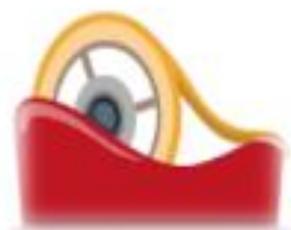
2. Saltar en todos los cuadros menos en donde cayó el objeto hasta el final.



3. Recoger su objeto y la ficha e ir inmediatamente al lugar donde este el cartel u hojas impresas con escritos donde se deban colocar los signos de puntuación.



4. Con la cinta adhesiva que se encuentra recortada en pedacitos pegar ficha en el cartel y si son hojas impresas transcribir el signo de puntuación con esfero.



SALTOS DE CONOCIMIENTOS

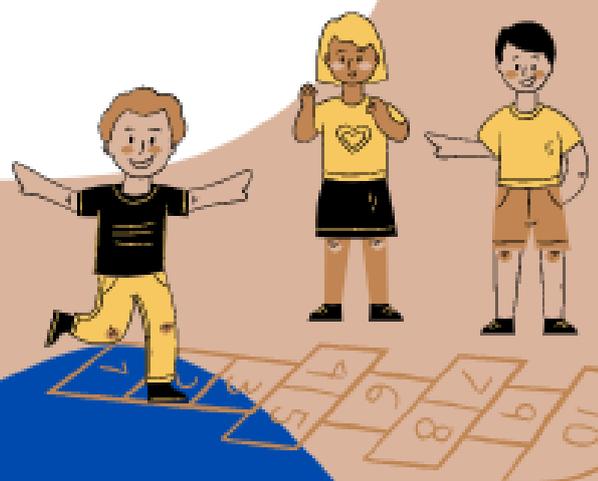
Datos informativos:

Juego: Rayuela

Proceso: Cada niño irá saltando y recogerá la ficha en la cual cayó el objeto lanzado.

Al finalizar los saltos deberá ir hacia el texto y colocará el signo de puntuación donde crea correcto haciendo uso de la información de la tarjeta.

Al momento de ingresar al aula, el docente con los textos mencionará si todo está bien o no y lo reforzará explicando el por qué.



SALTOS DE CONOCIMIENTOS

Recursos

Tarjetas:

El uso de la coma indica una pausa breve que se produce dentro del enunciado.



Punto y seguido.
Se le conoce como punto y seguido al punto que se utiliza para separar oraciones.



Sirvo para indicar una pausa en la lectura



Punto y aparte
Se le conoce como punto y aparte al punto que se utiliza para finalizar un párrafo y en el siguiente renglón inicia otro párrafo.



Se emplea para separar los miembros de una enumeración, salvo los que vengan precedidos por alguna de las conjunciones y, e, o, u



Punto final
Se le conoce como punto final al punto que se utiliza para marcar el final de un texto



SALTOS DE CONOCIMIENTOS

Recursos

Textos:

Los pandas gigantes comen aproximadamente 28 libras de bambú al día__ ¡eso es más de 5 toneladas por año!__

El Premio Nobel de la Paz lleva el nombre de Alfred Nobel__ el inventor de la dinamita.

Los gatos no pueden saborear nada que sea dulce__

Uno de los ingredientes necesarios para hacer dinamita son los cacahuetes__

El organismo vivo más grande del mundo es un hongo__

Los canguros no pueden caminar hacia atrás.

El galope de un caballo es un paso de 3 tiempos__ En el segundo tiempo__ las patas delanteras y traseras opuestas golpean el suelo al mismo tiempo__ Después del tercer tiempo hay un "descanso"__ o suspensión__ cuando las tres piernas no tocan el suelo.

¿Quieres caca con olor a chocolate? Hay una pastilla para eso__

La guerra más corta de la historia duró solo 38 minutos__

Los leones marinos tienen ritmo__ Son el único animal capaz de aplaudir al ritmo.

Mientras duermes no puedes oler nada, ni siquiera olores muy, muy malos o potentes.

A algunos tumores les puede crecer pelo__ dientes, huesos e incluso uñas

Su cerebro usa 10 vatios de energía para pensar y no siente dolor.

Las bolas de vidrio pueden rebotar más alto que las de goma.

El país más pequeño del mundo ocupa 0,2 millas cuadradas: la Ciudad del Vaticano.

La leche de hipopótamo es rosa__

Más ejercicios en:



SALTOS DE CONOCIMIENTOS

Ficha de observación

N	Fases	Ítems	Si	No	Algo/Algunos	Observaciones
1	Inicio	Los niños comprendieron las instrucciones del juego				
2	Desarrollo	Identificaron el correcto uso de los signos de puntuación en el texto				
		Los niños disfrutaban de la actividad en clases				
3	Cierre	Obtuvieron un puntaje alto en la actividad de refuerzo				
	Valor trabajado en clases	Se trabajó el respeto mutuo a la espera el turno en el juego				



Tema	El rey encuentra sus tonos de voz	Nivel	Séptimo de EGB	
Objetivo de aprendizaje	Identificar según el acento prosódico las palabras graves, agudas y esdrújulas.	Destreza con criterio de desempeño	LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de la tilde. LL.3.4.14. Apoyar el proceso de la escritura colaborativo e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC.	
Eje transversal	Respeto, cooperativismo, honestidad.	Criterio de evaluación	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo con fluidez y entonación en diversos contextos.	
		Indicador de evaluación	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y la comprensión de textos, leyendo con fluidez y entonación en diversos contextos.	
Interdisciplinariedad	Metodología		Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas (operaciones básicas) • Cultura Física (carrera/ Coordinación) • Legua (Palabras con acento) • Ciencias naturales (textos informativos) 	<p>Fase inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos previos de las palabras graves, esdrújulas y agudas. • Conocimientos previos del juego “El rey manda” • Explicación de la dinámica y los roles que desempeña el docente y los estudiantes con apoyo del manual del juego, división de equipos por filas o como el docente considere, elección del escudero (representante) de cada equipo. <p>Fase de desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del juego y análisis de las respuestas. • Retroalimentación de la actividad. • Preguntar si existen dudas. <p>Fase de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisar el enlace: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6196408-acento_prosodico_y_ortografico.html y reforzar los conocimientos aprendidos en clases. 		<ul style="list-style-type: none"> • Video inicial de conocimientos previos: https://n9.cl/0gi8j • Reglas del juego. • Procedimientos. • Textos. 	A continuación, se adjunta el enlace de la página web educaplay, al igual que, una ficha de observación.

Planificación de la estrategia N°3

EL REY ENCUENTRA SUS TONOS DE VOZ

MANUAL DE REGLAS

El rey encuentra sus tonos de voz

1. El rey (docente) formará equipos con los estudiantes según como él lo considere.



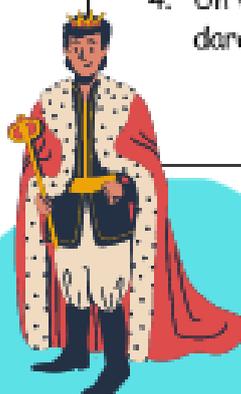
2. Los equipos elegirán a un representante quienes serán los escuderos del rey y defensores de una provincia del Ecuador (equipo)



3. Cada escudero con ayuda de su equipo (nación) identificará y realizará una lista de los objetos encerrando la sílaba en la cual lleve el mayor acento de voz.

Ejemplo: Botella

4. Una vez terminada la lista llevar al docente quien le dará un pase real para el siguiente nivel.



EL REY ENCUENTRA SUS TONOS DE VOZ



DATOS INFORMATIVOS

Juego: El rey manda

Proceso: El docente(rey) mandará a traer cosas del entorno /aula a los estudiantes quienes las reunirán en el tiempo estimado.

El docente les recordará la regla 3 del juego a los estudiantes para proceder al siguiente nivel y obtendrán un pase real que no abrirán hasta que el docente lo indique.

El docente explicará la clasificación de las palabras según la acentuación

El docente dará paso a la resolución del pase real con las debidas indicaciones.



EL REY ENCUENTRA SUS TONOS DE VOZ



RECURSOS

Pase real

Materiales: Sobres e información impresa que considere interesante para los estudiantes, es recomendable información de historia/ ciencias naturales, textos cortos.

Proceso:

-Doblar la hoja impresa de la información y meterla en el sobre

Indicaciones para desarrollar el pase

- Encerrar de color morado las palabras agudas
- Encerrar de color verde las palabras graves
- Encerrar de color azul las palabras esdrújulas



Texto sugerido:



EL REY ENCUENTRA SUS TONOS DE VOZ



FICHA DE OBSERVACIÓN

N	Fases	Ítems	Si	No	Algo/Algunos	Observaciones
1	Inicio	Los niños comprendieron las instrucciones del juego				
2	Desarrollo	Los niños identifican el acento prosódico de las palabras. Los niños identificaron las palabras agudas, graves y esdrújulas.				
3	Cierre	Obtuvieron un puntaje alto en la actividad de refuerzo.				

Refuerza más en:



Tema	La letra escondida	Nivel	Séptimo de EGB
Objetivo de aprendizaje	Conocer el uso de la letra mayúscula	Destreza con criterio de desempeño	LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras. (Uso de la mayúscula) LL.3.4.14. Apoyar el proceso de la escritura colaborativo e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC
Eje transversal	Respeto, cooperativismo, honestidad.	Criterio de evaluación	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.
		Indicador de evaluación	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.
Interdisciplinariedad	Metodología	Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas (operaciones básicas) • Cultura Física (coordinación) • Legua (Reglas ortográficas) • Ciencias naturales. 	<p>Fase inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos previos del uso de la mayúscula. • Conocimientos previos del juego de origami “Comecocos”. • Realizar grupos de 2-3 estudiantes por afinidad o como lo considere, realizar el origami con apoyo de manual por grupo, repartir las tarjetas con ejemplos a los diferentes grupos (8 tarjetas por equipo), explicar las reglas del juego, para ello el docente realizará una demostración con algunos alumnos. <p>Fase de desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del juego y análisis de las respuestas. • Retroalimentación de la actividad. • Preguntar si existen dudas. <p>Fase de cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revisar el enlace: https://www.cerebriti.com/juegos-de-lengua/kit-de-ortografia-lengua-360 y reforzar 	<ul style="list-style-type: none"> • Video inicial de conocimientos previos: https://n9.cl/17k92 • Reglas del juego. • Procedimientos. • Textos. 	<p>A continuación, se adjunta el enlace de la página web interactiva, al igual que, una ficha de observación.</p>

	los conocimientos aprendidos en clases.		
--	---	--	--

Planificación de la estrategia N°4

LA LETRA ESCONDIDA



MANUAL DE REGLAS

- Cada grupo debe realizar el origami "comecocos".
- Tomar un turno por estudiante.
- Seleccionar un número y recoger la tarjeta que tiene dicho número.
- Encontrar la respuesta del texto que dice la tarjeta.
- Sí la respuesta no es correcta, el docente debe indicar la respuesta y retroalimentar.
- Llevar un conteo de respuesta correctas e incorrectas dentro de cada grupo.



LA LETRA ESCONDIDA

DATOS INFORMATIVOS



Juego: Origami "*comecocos*"

Proceso: Los equipos comenzarán a jugar entre ellos con la letra escondida, el docente visitará a cada equipo y se integrará a ellos para interactuar y compartir dirigir los conocimientos de los estudiantes.

Recursos

Video de como elaborar el origami "*comecocos*":



LA LETRA ESCONDIDA



RECURSOS

Tarjetas:

	Al inicio de la oración y seguido del signo de puntuación		América, Jehová, Vía Láctea, Nike
	En los nombres y las siglas		El pulmón derecho es ligeramente más grande que el izquierdo.
	En nombres o palabras de importancias en ciertas disciplinas		María, Arleth, Judith ONU, UTN, ITSI, UNESCO

Se puede elaborar más tarjetas o solicitar ejemplos.



LA LETRA ESCONDIDA



FICHA DE OBSERVACIÓN

N	Fases	Ítems	Si	No	Algo/Algunos	Observaciones
1	Inicio	Los niños comprendieron las instrucciones del juego				
2	Desarrollo	Los niños comprendieron el uso de la mayúscula.				
		Los niños disfrutaban de la actividad				
3	Cierre	Obtuvieron un puntaje alto en la actividad de refuerzo				



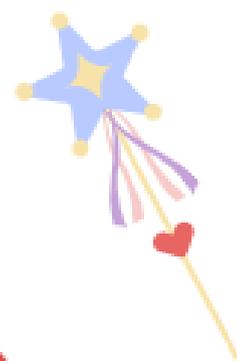
Tema	El hechizo de los movimientos	Nivel	Séptimo de EGB	
Objetivo de aprendizaje	Conocer el uso de la c, s y z	Destreza con criterio de desempeño	LL.12.Comunicar ideas con eficiencia partir la aplicación de letras. (s,c,z). LL.3.3.14.Apoyar el proceso de escritura colorativo e individual mediante en uso de diferentes recursos de las TICS	
		Criterio de Evaluación	CE.LL.3.4.Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos ,semánticos ,sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	
Eje transversal	Respeto, cooperativismo, honestidad.	Indicador de evaluación	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	
Interdisciplinariedad	Metodología		Recursos	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas (operaciones básicas) • Cultura Física (coordinación) • Legua (Reglas ortográficas) • Ciencias naturales. 	Fase inicial <ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos previos del uso de la c, s y z. • Conocimientos previos del juego estatuas. • El docente explicara la dinámica del juego con el manual de reglas del hechizo de las estatuas, el docente realizara preguntas para verificar la comprensión del juego. Fase de desarrollo <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del juego y análisis de las respuestas. • Retroalimentación de la actividad. • Preguntar si existen dudas. Fase de cierre <ul style="list-style-type: none"> • Revisar el enlace: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/2588574-uso-de-la-c-s-z.html y reforzar los conocimientos aprendidos en clases. 		<ul style="list-style-type: none"> • Video inicial de conocimientos previos: https://n9.cl/4fws_g Reglas del juego. • Procedimientos. • Textos. 	A continuación, se adjunta el enlace de la página web interactiva, al igual que, una ficha de observación.

Planificación de la estrategia N°5

EL HECHIZO DE LOS MOVIMIENTOS

MANUAL DE REGLAS

- Cantar la canción del hechizo de las estatuas
- Al terminar la canción nadie debe moverse
- El que se mueva para desencantarse y poder sentarse escogerá una tarjeta y mencionará si la palabra está bien o mal escrita de acuerdo al uso de la c, z y s
- Si se equivoca el docente corregirá el error



EL HECHIZO DE LOS MOVIMIENTOS

DATOS INFORMATIVOS

Juego: Estatuas

Proceso: El docente y los niños ya desarrollaran el juego.) El docente también debe bailar con la canción al igual que los estudiantes).



RECURSOS

Letra de la canción

A las estatuas de marfil
Uno, dos y tres así
El que se mueva baila el
twist

Con su hermana la lombriz
Que le apesta el calcetín
Yo mejor me quedo así.



EL HECHIZO DE LOS MOVIMIENTOS



RECURSOS

Tarjetas:

Aquellas palabras que termina en z y se cambia a plural, se escriben con "c".

Ejemplo:

Se escriben con C los verbos terminados en cir y ducir

Ejemplo:

La letra z, se utiliza cuando las palabras terminan en azo

Ejemplo:

Se escriben con C los diminutivos: cito, ecito, ecillo

Ejemplo:

También con sustantivos como ez, eza

Ejemplo:

Se escriben con C los sufijos cida, cido, cidio.

Ejemplo:

Se puede elaborar más tarjetas o solicitar ejemplos.



EL HECHIZO DE LOS MOVIMIENTOS

FICHA DE OBSERVACIÓN

N	Fases	Ítems	Si	No	Algo/Algunos	Observaciones
1	Inicio	Los niños comprendieron las instrucciones del juego				
2	Desarrollo	Los niños comprendieron el uso de c, s, y z.				
		Los niños disfrutaban de la actividad				
3	Cierre	Obtuvieron un puntaje alto en la actividad de refuerzo				





PLATAFORMAS WEB



WORDWALL



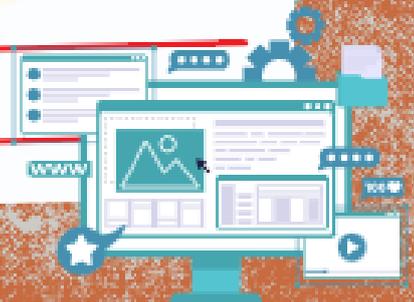
CELEBRITY



EDUCAPLAY



CLASSROOM



GUÍA LÚDICA

“SI SE EMPOBRECE LA LENGUA SE EMPOBRECE EL PENSAMIENTO”.

FERNANDO LÁZARO CARRETER

CODIGO QR PARA DESCARGAR LA GUÍA



CONCLUSIONES

Se puede concluir que para el modelo de la guía fue fundamental las teorías de Vygotsky, Piaget con su pedagogía lúdica para poder tener un acercamiento con el juego desde la educación.

Es evidente que la introducción de la lúdica en la educación ha forjado un vínculo hacia el mundo de los niños el mismo que es fundamental mantenerlo y fortalecerlo en la medida que sea posible ya que permite mejorar el proceso de enseñanza –aprendizaje.

La ortografía es un tema por trabajar ya que a pesar de que los estudiantes tienen bases y los docentes mencionan que se brindan los conocimientos existen ciertos vacíos que son necesarios reforzar para llegar al dominio de las reglas ortográficas.

Es sustancial el manejo del currículo para articular correctamente el desarrollo de los contenidos, así como lo es el de la ortografía.

RECOMENDACIONES

Se recomienda profundizar otras estrategias lúdicas aparte de las ya conocidas para ampliar la gama de conocimientos por parte de los docentes.

Es importante reforzar los algunos conocimientos relacionados con las reglas ortográficas ya que tras la pandemia existen algunos vacíos a pesar de tener bases acerca de las reglas ortografía es necesario reforzar para los estudiantes alcance el dominio de las mismas.

Aplicar la guía entorno a las estrategias que el docente considera oportuno, pero conllevar consigo la evaluación para mirar si existe la necesidad de retroalimentar.

Usar correctamente el currículo para lograr desarrollar las destrezas ya que influye directamente en el aprendizaje y propicia una educación de calidad.

REFERENCIAS

- Alzaga, A. (2020). EducaPlay¿y si todo fuese juego? MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL.
- Benavides, N. (2016). *ANÁLISIS DE LA ORTOGRAFÍA QUE PRESENTAN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE E.G.B. DE LA PARROQUIA BARTOLOMÉ RUIZ EN LA CIUDAD DE ESMERALDAS AÑO 2015- 2016. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE ESMERALDAS (PUCESE).*
- Bonilla, S., & Nájera, C. (2019). “*Diseño editorial como aporte a la recuperación de los juegos tradicionales en niños de educación básica de la ciudad de Ambato*”. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
- Chancuaña, Y. (2017). *CONCIENCIA ORTOGRÁFICA Y NIVELES DE DOMINIO ORTOGRÁFICO DE LOS CAMBIOS ORTOGRÁFICOS DADOS POR LA RAE Y ASALE EN EL 2010 EN LOS DOCENTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA G.U.E. MARIANO MELGAR, AREQUIPA 2012 – 2016. UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESCUELA DE EDUCACIÓN.*
- Caballero, .Gladis. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Dialnet*, 6(4), 861–878.
- Cabanillas, C. (2021). Estrategias y métodos para mejorar la ortografía. *Polo de Conocimiento*, 6(3), 457–475.
- Cachafeiro, M. (2016). CEREBRITI.
- Caicedo, K., Mosquera, A. L., & Correa, L. (2016). *ESTRATEGIAS LÚDICAS DE APRENDIZAJE PARA MEJORAR EL USO Y LA APLICACIÓN DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL GRADO QUINTO (5°) DE BÁSICA PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GOLONDRINAS.* Fundación Universitaria los Libertadores.
- Calle, L., Gomescoello, T., & Ordóñez, M. (2020). *Adaptación de los juegos tradicionales como estrategia transdisciplinar en las áreas de Lengua y Literatura, Matemática y Ciencias Naturales en el quinto año de educación general básica.* Universidad Nacional de Educación.
- Calvo Mireia. (2017). Didáctica de la lengua y la literatura como disciplina. (Vol. 1).
- Carbonero Celis, C. (2016). *Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales* (Wanceulen, Ed.).
- Cruz Cabrea, F. (2019). La obra de Vygotsky como sustento teórico del proceso de formación del profesional de la educación primaria. *Scielo*.

- Custodio, C., & Rodríguez, C. (2021). La ortografía, un breve recorrido hasta formación docente. *Scielo*, 8(1).
- Deleg, R. (2017). *Estrategias Metodológicas para Desarrollar Habilidades Lingüísticas Basadas en la Promoción Lectora, en los estudiantes de tercer grado de la Escuela de Educación Básica Julio María Matovelle, del Cantón Cuenca, en el período 2016-2017*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Espinosa, R. (2021). Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico. *Scielo*.
- Flores, F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Scielo*, 3(1).
- Guarnizo, J. (2019). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de cuarto grado B de la Unidad Educativa Lauro Damerval Ayora de Loja, periodo académico 2018 – 2019. Lineamientos alternativos*. Universidad Nacional de Loja.
- Guamán Jacqueline. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Scielo*.
- Gutierrez Arrobo, J. A. (2017). *INCIDENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CIUDAD DE CARACAS” DEL CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS EN EL AÑO LECTIVO 2016 – 2017*. UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR SEDE SANTO DOMINGO.
- Lavega Burgués, P. (2021). *Juegos y Deportes Populares-Tradicional* (INDE).
- León, M., & Tamayo, M. (2019). TEXTO Y ORTOGRAFÍA. *Scielo*, 4(64).
- López Álvarez, D., & Ruiz Conforme, N. (2021). *VIDEOJUEGOS: HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS DIGITALES EN UN CENTRO EDUCATIVO DE BABAHOYO*. RES NON VERBA Revista Científica, 11(2), 109–110.
- López, M. de L. (2016). Aprendizaje lúdico de la ortografía. *Revista Para El Aula - IDEA*, 17, párr-2.
- Montesdeoca, D., Palacios, F., Gómez, M., & Espejo, R. (2021). Análisis de las habilidades ortográficas en español del estudiantado universitario en Ecuador. *Revista Actualidades Investigativas En Educación*.
- Martínez, R. I. (2020). *La ortografía a través del aprendizaje basado en juegos: una propuesta para 4 de Educación Primaria*. Universidad Internacional de la Rioja.

- Ministerio de Educación. (n.d.). Educación General Básica Media Lengua y Literatura. In Currículo de EGB y BGU. 2016.
- Montesdeoca, D., Palacios, F., Gómez, M., & Espejo, R. (2021). Análisis de las habilidades ortográficas en español del estudiantado universitario en Ecuador. *Revista Actualidades Investigativas En Educación*.
- mundo, primaria. (n.d.). Mundo Primaria, el mayor Portal Educativo gratuito. Mundo Primaria
- Montaño, D. (2022). Así está el nivel de escritura en Ecuador, según estudio regional de la Unesco. *Cubre medioambiente y derechos humanos*.
- Neill, D. A. & Suárez, L. (2017). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica*. Editorial UTMACH.
- Navea, L., & Tosina, P. (2020). *EL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LOS JUEGOS TRADICIONALES*. Universidad de la Laguna.
- Neill A, & Cortez I. (2017). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica* (1st ed.).
- Núñez Barriopedro, E., Sanz Gómez, Y., & Ravina-Ripol, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*.
- Oñate Gonzalez, A. E. (2019). Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de Educación Preescolar. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología, 1(1)*, 213–214.
- Palacios, M. (2017). *Análisis de las estrategias activas en la enseñanza aprendizaje de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura, en los estudiantes de 8vo. Año Básico del Centro de Educación Básica “La Providencia.”* Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Pérez, L., & Uribe, L. (2018). *ESTRATEGIA LÚDICA APOYADA EN MICROMUNDOS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA NATURAL EN LOS NIÑOS DE GRADO SEGUNDO*. UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA.
- Palacios, M. (2017). *Análisis de las estrategias activas en la enseñanza aprendizaje de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura, en los estudiantes de 8vo. Año Básico del Centro de Educación Básica “La Providencia.”* Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Perottino, S., & Perottino, S. (2019). RISO E HUMOR: SEUS EFEITOS NA CLÍNICA DE LINGUAGEM DOS AUTISMOS. *Linguística, 35(2)*, 129–147. <https://doi.org/10.5935/2079-312X.20190021>

- Piedra E. (2018). FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS. *Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de La Educación*.
- Piedra Vera, S. E. (2018). FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS. *Revista Cognosis*, 3(2), 93–95.
- Pérez, L., & Uribe, L. (2018). *ESTRATEGIA LÚDICA APOYADA EN MICROMUNDOS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA NATURAL EN LOS NIÑOS DE GRADO SEGUNDO*. UNIVERSIDAD LIBRE DE COLOMBIA.
- Raúl, E. (2021). El sistema ortográfico tiene una importancia medular dentro de un idioma, entre otras razones, porque posee el carácter de normalizador y fijador de la lengua; es un instrumento esencial de cohesión y unidad del español. Además, permite establecer una secuencia histórica en la formación de un idioma. *Scielo*, 8.
- Restrepo Escobar, S. M., Arroyave Taborda, L. M., & Arboleda Sierra, W. (2019). El rendimiento escolar y el uso de videojuegos en estudiantes de básica secundaria del municipio de La Estrella- Antioquia. *Revista Educación*, 43(2).
- Reynosa, E., Serrano, A., Ortega, J., Navarro, O., Cruz, J. & Salazar, E. (2020). Estrategias didácticas para investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. *Universidad Y Sociedad*, 12(1).
- Rodríguez Eva. (2018). Constructivismo y conectivismo: factor clave para la enseñanza en entornos virtuales. *Red Social Educativa*.
- Ruiz, M. (2016). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Universidad de Cantabria.
- Rojas M. (2017). *El secreto de la ortografía* (Ediciones de la U).
- Roncancio Ortiz, A. P., Ortiz Carrera, M. F., Llano Ruiz, H., MalpicaLópez, M., & Bocanegra-García, J. J. (2017). EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: UNA REVISIÓN DEL ESTADO DEL TEMA. *Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo*, 17(2).
- Rubicela, W. (2018). *ESTUDIO DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INFLUENCIA EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DEL CECYTE POMUCH, HECELCHAKÁN, CAMPECHE, MÉXICO*. I.C.Investigación, 14, 3–4.
- Salvarrieta, M., & Game, C. (2021). Las habilidades lingüísticas para fortalecer las destrezas comunicativas, a través de la educación en línea. *Polo Del Conocimiento*, 6.

- Sánchez, J., Castillo, O. & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*.
- Sotomayor, C., Ávila, N., Bedwell, P., Domínguez, A., Gómez, G., & Jéldrez, E. (2017). Desempeño ortográfico de estudiantes chilenos: claves para la enseñanza de la ortografía. *Scielo*, 43(2).
- Sailema Torres, Á., & Sailema Torres, M. (2018). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador* (primera edición).
- Saldarriaga Zambrano, P., Bravo Cedeño, G. del R., & Loo Rivadeneira, M. (2012). teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dialet*, 2(3), 130–1331.
- Salvarrieta, M., & Game, C. (2021). Las habilidades lingüísticas para fortalecer las destrezas comunicativas, a través de la educación en línea. *Polo Del Conocimiento*, 6.
- SANTILLÁN VALLE, M. S., & UBILLUS UBILLUS, L. I. (2018). *INFLUENCIA DEL JUEGO “DOMINÓ ORTOGRÁFICO” EN EL MEJORAMIENTO DE LA ORTOGRAFÍA DE LAS NIÑAS DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N 81007”MODELO “DE TRUJILLO ,2016*. Universidad Nacional de Trujillo.
- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83).*Scielo*.
- Sánchez Anselmo. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Scielo*, 13.
- Sánchez Torres, M. del R., & Arcos Andrade, L. F. (2019). *Estrategias lúdicas para mejorar la atención dispersa en niños de básica elemental*. Pontificia Universidad Católica.
- Venegas, G., Proaño, C., Tello, G., & Castro, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Scielo*, 5(18).
- Yagüe M. (2018). El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en secundaria básica. *Scielo*, 14.

ANEXOS

Entrevista



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA – FECYT
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ORTOGRAFÍA

Estimado(a) docente:

El objetivo de esta entrevista es recabar información sobre las estrategias lúdicas para la enseñanza –aprendizaje de la ortografía como parte de un trabajo investigativo.

Cabe mencionar que la entrevista es anónima, por lo que su criterio será utilizado únicamente con propósito investigativo, por favor conteste con veracidad.

Instrucción

- Responda acorde a su experiencia. Gracias por su colaboración

Datos Informativos

- Área

Tutor () Docente de Área ()

- Género:

Masculino () Femenino () LGBTI ()

- Nivel de Formación

Bachillerato () Nivel técnico () Tercer nivel () Cuarto nivel () PhD ()

- Edad

23-33 () 34-44() 45-55() 56-66 () 67-77()

Dimensión ortografía

- ¿Usted considera debe tener un elevado conocimiento de las reglas ortográficas?
- ¿Considera importante el uso correcto de la ortografía por parte de los estudiantes para el desarrollo de las habilidades lingüísticas? ¿Por qué?
- ¿Con que frecuencia integra las reglas ortográficas en el desarrollo de sus clases?
- ¿Con que frecuencia realiza refuerzo y acompañamiento de las reglas ortográficas con sus estudiantes?
- ¿Según su experiencia ¿Cómo valora el nivel de conocimiento y uso de las reglas ortográficas en los estudiantes ¿Por qué?
- ¿Según su criterio ¿Cuáles son los aspectos que afectan el correcto uso de las reglas ortográficas en los estudiantes?

Dimensión lúdica

- ¿Usted considera importante las estrategias lúdicas para la enseñanza de la ortografía a los estudiantes? ¿Por qué?
- ¿Según su criterio ¿Cómo considera importante las estrategias lúdicas para la enseñanza de la ortografía a los estudiantes? ¿Por qué?
- ¿Según su experiencia, señale las estrategias que emplea para la enseñanza de la ortografía a los estudiantes?

- ¿Con que frecuencia emplea las estrategias lúdicas para la enseñanza de la ortografía a los estudiantes?
- ¿Con que frecuencia se capacita en el uso de las estrategias lúdicas para la enseñanza de la ortografía a los estudiantes?
- ¿Según su criterio, ¿Considera la importante el uso de una guía didáctica basada en estrategias lúdicas para la enseñanza del aprendizaje de la ortografía? ¿Por qué?

Encuesta:



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA – FECYT

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Objetivo: Diagnosticar el uso de las estrategias lúdicas que se emplean en los estudiantes de séptimo año de básica para la enseñanza del aprendizaje de la ortografía

Instrucción

Subraye la respuesta que concierne correcto acorde a su experiencia

Preguntas sociodemográficas

- **Género:**

Masculino Femenino

- Edad _____ años

- **Identificación étnica**

Mestizo Blanco Afro ecuatoriano Indígena

- **Encuesta**

1. Según su opinión, ¿Cree que los juegos motivan el aprendizaje de las reglas ortográficas?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni en desacuerdo, ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

2. . Según su opinión, señale las estrategias que le gustaría emplear para aprender las reglas ortográficas

Repetición de palabras	
Juegos tradicionales	
Hojas de repaso	
Juegos en línea	
Dictado	
Otros: ¿cuáles?	

3. ¿Con qué frecuencia su docente utiliza juegos en línea para aprender las reglas ortográficas?

Muy Frecuentemente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Nunca

4. ¿Con qué frecuencia su docente utiliza juegos tradicionales para aprender las reglas ortográficas?

Muy Frecuentemente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Nunca

5. ¿Usted estaría de acuerdo que su docente utilice los juegos tradicionales y juegos en línea, donde existan desafíos y se requiera hacer uso de las reglas ortográficas para resolverlos?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Ni en desacuerdo, ni en desacuerdo

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

6. Según su opinión, ¿Cómo valora su nivel de conocimiento sobre las reglas ortográficas actualmente?

Excelente

Muy bueno

Bueno

Regular

Deficiente

7. ¿Considera importante el uso correcto de la ortografía por parte de los estudiantes para el desarrollo de las habilidades lingüísticas?

Muy importante

Importante

Algo importante

Poco importante

No es importante

8. ¿Con qué frecuencia su docente realiza refuerzo y acompañamiento sobre las reglas ortográficas?

Muy Frecuentemente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Nunca

9. Según su opinión, ¿Cuáles son los aspectos que afectan el correcto uso de las normas ortográficas en sus estudiantes?

Poco refuerzo de las normas ortográficas	
Falta de comprensión sobre las normas ortográficas	
Poco interés y motivación	
Uso excesivo de aparatos tecnológicos	
Escasa lectura y escritura	
Otros: ¿cuáles?	

10.¿Con que frecuencia usted práctica los juegos tradicionales fuera de la unidad educativa en su tiempo libre ?

Muy Frecuentemente

Frecuentemente

Ocasionalmente

Raramente

Nunca

Instrumento de Validación de la Encuesta



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN ENCUESTA A ESTUDIANTES

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

Observaciones Generales:

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

Datos del Validador
MSc. Evelyn Hernández

MSc. Evelyn Hernández



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN ENTREVISTA A DOCENTES

Instrucciones: En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	
11	E	E	E	
12	E	E	E	

Observaciones Generales:

.....
.....

Datos del Validador
MSc. Evelyn Hernández

MSc. Evelyn Hernández

Autorización (Unidad Educativa San Francisco)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Ibarra 07 junio

Magister

Rocío Tafur V.

RECTORA DE UNIDAD EDUCATIVA "SAN FRANCISCO"

De mis consideraciones

Reciba un cordial saludo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT), de la Universidad Técnica del Norte (UTN); además, de desearle éxito en sus delicadas funciones, solicito se autorice al estudiante ; **Chasiguano Pillajo Jennifer Lisbeth del octavo semestre de la carrera de Educación Básica**, de una encuesta a los estudiantes de séptimo año de educación básica así como también una entrevista a los docentes que se encuentre a cargo del mismo nivel antes mencionado ,la misma que tiene como finalidad :Analizar la lúdica en la enseñanza del Aprendizaje de la ortografía en los niños de séptimo año de educación básica .Pedido que lo realizo en el contexto del convenio marco que su institución mantiene con la UTN.

Los datos que se obtén de la aplicación de este instrumento, la tabulación y análisis de los mismos , así como la propuesta de mejora serán entregados a usted en días posteriores con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de la Institución que acertadamente preside.

Por la atención favorable a la presente, anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente

Dr. Raimundo López
DECANO DE LA FECYT



Autorizado
Rocío Tafur
2022-06-07



FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA (FECYT)

EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Tema: "LA LÚDICA EN LA ENSEÑANZA DEL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA" SAN FRANCISCO" AÑO LECTIVO 2021-2022"

Nombre del Director (X) MSc. Evelyn Hernández **Opositor** () MSc. Milton Mora

Autor (es): Chasiguano Pillajo Jennifer Lisbeth

Carrera: Educación Básica

Título a obtenerse: Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica

Fecha: 21 de Octubre del 2022

**Cada ítem o parámetro se calificará sobre 2 puntos (TOTAL 10 PUNTOS)*

PARÁMETRO A EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1.El Informe Final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	2	
2.Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el Plan de Trabajo de Grado.	2	
3.El Informe Final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	2	
4.Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación.	2	
5.Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la Metodología de la Investigación Científica, en la redacción del Informe Final.	2	
PUNTAJE TOTAL (números)	10	
PUNTAJE TOTAL (letras)	DIEZ	

Firma del Docente miembro del Tribunal



EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Tema: "LA LÚDICA EN LA ENSEÑANZA DEL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS NIÑOS DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA" SAN FRANCISCO" AÑO LECTIVO 2021-2022"

Nombre del Director () MSc. Evelyn Hernández Opositor (X) MSc. Milton Mora

Autor (es): Chasiguano Pillajo Jennifer Lisbeth

Carrera: Educación Básica

Título a obtenerse: Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica

Fecha: 10 de noviembre del 2022

***Cada ítem o parámetro se calificará sobre 2 puntos (TOTAL 10 PUNTOS)**

PARÁMETRO A EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1.El Informe Final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	2	
2.Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el Plan de Trabajo de Grado.	2	
3.El Informe Final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	2	
4.Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación.	2	
5.Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la Metodología de la Investigación Científica, en la redacción del Informe Final.	2	
PUNTAJE TOTAL (números)	10	
PUNTAJE TOTAL (letras)	Diez	

Firma del Docente miembro del Tribunal