



**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:

**Uso de la herramienta digital Wordwall para mejorar la ortografía en
los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad
Educativa “Luis Leoro Franco”, año lectivo 2023-2024**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de
la Educación Básica**

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

Autora: Kaori Gissela Guevara Cevallos

Tutor: MSc. Edwin Daniel Hernández Martínez

Ibarra - 2024



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	1004724538	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Guevara Cevallos Kaori Gissela	
DIRECCIÓN:		Atuntaqui- Barrio San Luis	
EMAIL:		kgguevarac@utn.edu.ec	
TELÉFONO FIJO:		TELF. MOVIL	0988533135

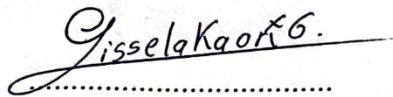
DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Uso de la herramienta digital Wordwall para mejorar la ortografía en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, año lectivo 2023-2024
AUTOR (ES):	Guevara Cevallos Kaori Gissela
FECHA: AAAAMMDD	2024/06/14
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Ciencias de la Educación Básica
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Edwin Daniel Hernández Marínez

AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Kaori Gissela Guevara Cevallos, con cédula de identidad Nro. 1004724538, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

Ibarra, a los 14 días del mes de junio de 2024

EL AUTOR:

Handwritten signature in cursive script that reads "Gissela Kaori G." followed by a horizontal dotted line.

Kaori Gissela Guevara Cevallos

CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) 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 (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 14 días, del mes de junio de 2024

EL AUTOR:

A handwritten signature in black ink that reads "Gissela Kaori G." with a horizontal line underneath it.

Kaori Gissela Guevara Cevallos

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 14 de junio de 2024

MSc. Edwin Daniel 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.



(f)
MSc. Edwin Daniel Hernández
C.C.: 1.003513924

DEDICATORIA

Dedico este trabajo:

A mi amada familia, por ser el pilar fundamental de mi vida y apoyarme siempre, en las buenas y en las malas.

A mi madre, por su amor incondicional, su sacrificio y su inquebrantable fe en mí.

A mi hermano, por su constante apoyo, por escucharme siempre, aunque a veces no entendía de que estaba hablando.

A mi hija, por ser mi mayor motivación y la razón por la que cada esfuerzo vale la pena.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas y entidades que hicieron posible la culminación de esta etapa académica.

A la Universidad Técnica del Norte, por brindarme la oportunidad de crecer y desarrollarme profesionalmente en un entorno de excelencia.

A la Unidad Educativa ‘Luis Leoro Franco’, por darme la oportunidad de realizar la investigación en sus instalaciones.

A mis docentes de los cuatro años de carrera, por compartir sus conocimientos, por su dedicación y por su inspiración constante.

A mi tutor el MSc. Edwin Hernández y a mi asesora la MSc. Verónica Melo, por su orientación, paciencia y valiosos consejos que fueron cruciales para la realización de este trabajo.

A mi familia, por su apoyo incondicional, por creer en mí y por estar siempre a mi lado en los momentos más difíciles.

A mis amigas, Diana, Steffanny, Nayeli y Wendy, por su compañía, sus palabras de aliento y por hacer de este camino una experiencia inolvidable.

A todos ustedes, ¡gracias de corazón!

RESUMEN

La presente investigación examinó el nivel ortográfico entre estudiantes de séptimo grado en la Unidad Educativa 'Luis Leoro Franco' y evaluó el impacto de la herramienta digital Wordwall en su enseñanza. Para llevar a cabo la investigación, se optó por una metodología cuantitativa y cualitativa, la cual incluyó la realización de una encuesta a 29 estudiantes y una entrevista con preguntas estructuradas a los cuatro docentes responsables de los cursos de séptimo grado en la institución. Los resultados obtenidos revelaron la existencia de deficiencias ortográficas entre los estudiantes, especialmente en el manejo de grafemas y tildes, mientras que los docentes reconocieron la necesidad de adoptar enfoques pedagógicos más prácticos y lúdicos para mejorar el desempeño académico. Como recomendación, se propone la implementación de herramientas digitales y técnicas pedagógicas innovadoras, como la gamificación, para fortalecer el aprendizaje ortográfico y fomentar la colaboración entre los docentes. En conclusión, se resalta la importancia de integrar la tecnología en la educación y de adoptar enfoques dinámicos y adaptativos para mejorar el aprendizaje ortográfico en la educación básica.

Palabras clave: Wordwall; tecnología educativa; aprendizaje; ortografía; estrategias pedagógicas; gamificación.

ABSTRACT

This research examined the spelling level among seventh-grade students at the 'Luis Leoro Franco' Educational Unit and evaluated the impact of the digital tool Wordwall on their teaching. To carry out the research, a quantitative and qualitative methodology was chosen, which included conducting a survey of 29 students and an-interview with structured questions to the four teachers responsible for the seventh-grade courses at the institution. The results revealed the existence of spelling deficiencies among students, especially in the handling of graphemes and accents, while teachers acknowledged the need to adopt more practical and playful pedagogical approaches to improve academic performance. As a recommendation, the implementation of digital tools and innovative pedagogical strategies, such as gamification, is proposed to strengthen spelling learning and promote collaboration among teachers. In conclusion, the importance of integrating technology into education and adopting dynamic and adaptive approaches to improve spelling learning in basic education is highlighted.

Keywords: Wordwall; educational technology; learning; spelling; pedagogical strategies; gamification.

Índice

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA	ii
.....	iii
AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD	iii
CONSTANCIAS	iv
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCIÓN.....	1
Motivaciones para la investigación	1
Problema de la investigación	1
Justificación	2
Objetivo General	3
Objetivos Específicos	3
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	4
1.1. Enseñanza – Aprendizaje	4
1.1.1. Proceso de Enseñanza.....	4
1.1.2. Proceso de Aprendizaje	4
1.1.3. Teorías de Aprendizaje.....	5
1.2. TIC.....	6
1.2.1. Definición	6
1.2.2. Las TIC como estrategia de enseñanza.....	7
1.2.3. Metodologías activas	9
1.2.4. Gamificación	10
1.2.5. Herramientas tecnológicas.....	11
1.2.6. Herramienta digital Wordwall	12
1.3. Ortografía	16
1.3.1. Definición e importancia de la ortografía.....	16
1.3.2. Disortografía.....	17

1.3.3. Proceso para escribir correctamente	20
1.3.4. Lengua y Literatura en el refuerzo de la ortografía	21
CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS	23
2.1.-Tipo de investigación	23
2.2.-Técnicas e Instrumentos de investigación.....	24
2.3.- Preguntas de investigación.....	24
2.6.- Matriz de Operacionalización	25
2.7.- Participantes	26
2.8.- Procedimiento y plan de análisis de datos.....	26
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	26
.3.1. Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de séptimo año de EGB	26
3.1.1. Datos informativos	26
3.2. Resultados de la prueba de diagnóstico aplicada a los estudiantes de séptimo año de EGB	32
3.3. Resultados de la entrevista aplicada a los docentes de séptimo grado	33
CAPITULO IV: PROPUESTA	44
4.1. Título de la propuesta	44
4.2. Presentación.....	44
4.3. Objetivos.....	46
4.4. Destrezas curriculares para tratarse	46
CAPÍTULO V	103
Conclusiones.....	103
Recomendaciones	103
Referencias:	104
Anexos	113
Árbol de problemas	113
Matriz de coherencia	114

Índice de tablas

Tabla 1 Rol del docente y estudiante en las Metodologías activas.....	9
Tabla 2 Herramientas tecnológicas.....	12
Tabla 3 Matriz de operacionalización.....	25
Tabla 4 ¿Crees que la ortografía es importante?	26
Tabla 5 ¿Con qué frecuencia tu docente realiza refuerzo y acompañamiento sobre la ortografía?.....	27
Tabla 6 ¿Tu docente utiliza estrategias novedosas para reforzar las reglas ortográficas?	28
Tabla 7 ¿Según tu opinión aprender las reglas ortográficas es divertido?	28
Tabla 8 ¿Crees que implementando estrategias a base de motivación y juegos puede ayudar a mejorar tus habilidades ortográficas?	29
Tabla 9 ¿Con qué frecuencia practicas videojuegos de ortografía en tu tiempo libre?	30
Tabla 10 ¿Estarías de acuerdo con que tu docente utilice herramientas digitales, donde existan premios, retos o desafíos, clasificación y acumulación de puntos y se requiera hacer uso de las reglas ortográficas para resolverlos?.....	31
Tabla 11 ¿Te gustaría aprender ortografía utilizando una herramienta digital llamada Wordwall, la cual tiene diferentes actividades interactivas?	32
Tabla 12 Resultados de la prueba diagnóstica.....	32
Tabla 13 Síntesis de la entrevista realizada a los docentes de séptimo grado	39
Tabla 14 Plan de clase 1	53
Tabla 15 Ficha de observación: ¡Escape del Laberinto de Acentos!.....	56
Tabla 16 Plan de clase 2	59
Tabla 17 Ficha de observación: El impostor: uso de la ‘b’ y ‘v’	61
Tabla 18 Plan de clase 3	64
Tabla 19 Ficha de observación: Cazando a la c, s, z	66
Tabla 20 Plan de clase 4	69
Tabla 21 Ficha de observación: Jugando y ganando: uso de la g y j.....	71
Tabla 22 Plan de clase 5	74
Tabla 23 Ficha de observación El héroe de la H	76
Tabla 24 Plan de clase 6	79
Tabla 25 Ficha de observación: Llaves y Yoyos: Uso de la ‘ll’ y ‘y’	81
Tabla 26 Plan de clase 7	84
Tabla 27 Ficha de observación: Sustos ortográficos: Uso de diéresis y tilde diacrítica... ..	86
Tabla 28 Plan de clase 8	89
Tabla 29 Ficha de observación: Construyendo Palabras: Explorando Compuestos, Prefijos y Sufijos.....	91
Tabla 30 Plan de clase 8	94
Tabla 31 Ficha de observación: ¡Hechizo Ortográfico! Desafiando las Homófonas y Homógrafas	96
Tabla 32 Insignias.....	100
Tabla 33 Insignias por completar cada actividad	101
Tabla 34 Premiación final.....	102

Índice de figuras

Figura 1 Teorías del aprendizaje	5
Figura 2 Roles del Docente y del Estudiante en el Enfoque Constructivista	6
Figura 3 Características de las tecnologías de la información y comunicación	7
Figura 4 El enfoque de las TIC en la enseñanza	8
Figura 5 Mecánicas de la gamificación	10
Figura 6 Características de Wordwall	14
Figura 7 Actividades de Wordwall.....	15
Figura 8 Casos de éxito al usar Wordwall.....	16
Figura 9 Tipos de disortografía	17
Figura 10 Instrumentos para el diagnóstico de la Disortografía.....	19
Figura 11 Bloques curriculares.....	22
Figura 12 Portada de la propuesta	47
Figura 13 Índice de la propuesta	48
Figura 14 Presentación de la guía.....	49
Figura 15 Pasos para realizar el tablero de clasificación.....	51
Figura 16 ¡Escape del Laberinto de Acentos!	52
Figura 17 Actividad Persecución en el laberinto.....	57
Figura 18 El impostor: uso de la ‘b’ y ‘v’	58
Figura 19 Actividad Verdadero o falso	62
Figura 20 Cazando a la c, s, z.....	63
Figura 21 Actividad Avión.....	67
Figura 22 Jugando y ganando: uso de la g y j	68
Figura 23 Actividad Ahorcado	72
Figura 24 El héroe de la H.....	73
Figura 25 Actividad Concurso de preguntas	77
Figura 26 Llaves y Yoyos: Uso de la ‘ll’ y ‘y’	78
Figura 27 Actividad Abrecajas	82
Figura 28 Sustos ortográficos: Uso de diéresis y tilde diacrítica.	83
Figura 29 Actividad Ordenar por grupo	87
Figura 30 Construyendo Palabras: Explorando Compuestos, Prefijos y Sufijos	88
Figura 31 Actividad Anagrama	92
Figura 32 ¡Hechizo Ortográfico! Desafiando las Homófonas y Homógrafas	93
Figura 33 Actividad Palabra perdida.....	97
Figura 34 Anexos	98
Figura 35 Tablero de clasificación Carrera Ortográfica.....	99

INTRODUCCIÓN

Motivaciones para la investigación

Mejorar de la ortografía ha sido un tema recurrente desde que los niños comienzan a escribir debido a la importancia de su correcta aplicación. Sin embargo, a pesar de su relevancia, aprender, enseñar y aplicar las reglas ortográficas continúa siendo un desafío. Las normas básicas de la ortografía desempeñan un papel fundamental en nuestra capacidad para comunicarnos de manera efectiva, facilitando la comprensión de textos y la expresión de nuestras ideas, no obstante, estas reglas suelen ser extensas y, en algunos casos confusas; es aquí donde utilizar herramientas digitales como Wordwall, hace que sean atractivas al unir la diversión del juego con la necesidad de adquirir habilidades ortográficas sólidas.

La presente investigación tiene como objetivo principal motivar a los estudiantes a aprender de una manera lúdica, creando un ambiente de aprendizaje significativo que evite solamente la memorización de reglas ortográficas mediante los métodos tradicionales, que a menudo terminan en agotadores dictados que causan cansancio físico y mental. En su lugar, se propone una integración de actividades interactivas de Wordwall, para fortalecer la comprensión y la retención de las reglas ortográficas de una manera divertida.

Problema de la investigación

Las herramientas digitales son una realidad y necesidad en el aprendizaje de los estudiantes, tras el avance tecnológico existe una demanda en métodos de enseñanza más atractivos y dinámicos que se adapten a ‘un entorno virtual, donde los docentes se esfuercen por crear un ambiente de aprendizaje inclusivo, empático y emocionalmente seguro’ (Peñacoba-Arribas & Santa Cruz-Vera, 2016, pág. 442). Proporcionando múltiples beneficios en captar y aumentar su atención

El tener una buena ortografía nos permite comunicarnos de mejor manera, expresando ideas de forma clara y precisa, sin embargo, en su enseñanza y aprendizaje predomina la memorización textual de las reglas ortográficas, más no su aplicación ni memorización visual, promoviendo un aprendizaje mecánico que desmotiva a los estudiantes, ya que se sobrepone el modelo tradicionalista al evaluarla, siendo el dictado de palabras, frases o textos los más utilizados, dejando en segundo plano la lectura, escritura creativa y gamificación las cuales serían un pilar fundamental para reforzarla. En el contexto del aprendizaje de la ortografía, es esencial destacar la importancia de la interactividad y la participación activa, su enseñanza efectiva no puede limitarse a una

transmisión unidireccional de conocimiento, sino que debe fomentar la colaboración y la construcción conjunta de habilidades lingüísticas (Guzmán, et al., 2017).

En las prácticas preprofesionales de la carrera de Educación Básica, se pudo evidenciar que los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, Ambiente I, presentan algunas dificultades, por ejemplo: confusión en la escritura de palabras homófonas, el uso de las grafías (b, v, c, s, z, h, g, j, ll, y) y reglas de acentuación. Por los motivos mencionados, se generó interés y preocupación, ya que existe un bajo nivel de ortografía. Los estudiantes no encuentran o no quieren ver la utilidad de la ortografía; demostrando, desinterés en aprenderla. Lo cual se refleja cuando se les pide copiar un texto en el pizarrón o cuaderno y lo hacen con errores ortográficos, pareciendo que leen sin comprender el contenido (Ríos González, 2012). Por ello el presente trabajo tiene como finalidad fomentar el uso de la herramienta digital Wordwall, permitiendo que la enseñanza de la ortografía sea más fácil y divertida.

Justificación

La ortografía es importante en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que impacta tanto en su rendimiento académico como en su vida personal y profesional, facilitando la comprensión lectora, la expresión escrita clara y efectiva, y la comunicación eficiente en general. Por lo tanto, con el avance de la tecnología, herramientas digitales como Wordwall, son un recurso valioso en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que facilita el trabajo colaborativo e individual (Raj, 2021). Según Vygotsky (1978), el adquirir conocimientos se da gracias a la interacción social y la colaboración. Con base en este enfoque sociocultural, el uso de herramientas digitales en el aula fomenta el aprendizaje significativo, manteniendo la motivación y el compañerismos en los estudiantes.

La implementación de la herramienta digital Wordwall constituye una estrategia pedagógica innovadora para mejorar la ortografía de los estudiantes de séptimo año de EGB de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”. El uso de esta herramienta brinda numerosas ventajas, como la motivación, la interactividad, la personalización, la retroalimentación inmediata y el seguimiento del progreso. Al utilizar Wordwall, los estudiantes podrán desarrollar habilidades ortográficas sólidas de manera lúdica y participativa, lo que tendrá un impacto positivo en su competencia comunicativa escrita y en su desarrollo integral como individuo. Los beneficiarios

directos son los estudiantes de Séptimo Grado de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, entre 10-12 años y como beneficiarios indirectos los docentes titulares de grado.

Objetivo General

Proponer la herramienta digital Wordwall como recurso didáctico que facilite el refuerzo de la ortografía mediante una guía didáctica en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo grado de EGB de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” de la ciudad de Ibarra, en el periodo académico 2023-2024

Objetivos Específicos

Sustentar los fundamentos teóricos y científicos con base en el tema “Uso de la herramienta digital Wordwall para mejorar la ortografía en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, año lectivo 2023-2024”

Diagnosticar el nivel de ortografía de los estudiantes de Séptimo Grado de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” con el fin de identificar fortalezas y debilidades en sus habilidades ortográficas.

Identificar qué conocimientos tienen los docentes y los estudiantes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” acerca de los beneficios que proporciona el uso de Wordwall para contribuir en el refuerzo de la ortografía.

Diseñar una propuesta con actividades interactivas gamificadas para docentes y estudiantes utilizando Wordwall que incentive su uso como recurso en el refuerzo de la ortografía.

El presente trabajo investiga el impacto de la implementación de Wordwall en el refuerzo de la ortografía. El primer capítulo se revisa el marco teórico que sustenta el estudio. En el segundo capítulo, se detalla la metodología utilizada, incluyendo la población estudiada y los instrumentos de recolección de datos. Los resultados obtenidos se presentan y analizan en el tercer capítulo. El cuarto capítulo explica la propuesta para dar solución al problema de la investigación. Finalmente, en el quinto capítulo, se resumen las conclusiones del estudio y se ofrecen recomendaciones para futuras investigaciones.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Enseñanza – Aprendizaje

1.1.1. Proceso de Enseñanza

La enseñanza implica la transferencia de conocimientos, habilidades, valores y actitudes de un individuo a otro, a través de la interacción entre un educador y un educando (Casasola, 2020). Su propósito es facilitar el aprendizaje y el desarrollo de competencias en el estudiante, y puede llevarse a cabo en diversos entornos como escuelas, universidades, empresas y centros de formación.

Como lo mencionan Osorio et al (2021) es un proceso que comprende la planificación, ejecución y evaluación de las actividades pedagógicas, esto incluye la presentación de contenidos, la facilitación de la comprensión, la evaluación del progreso del estudiante y la retroalimentación para mejorar el proceso de aprendizaje. La enseñanza puede variar en enfoques pedagógicos y metodologías, adaptándose a los objetivos educativos, las características de los estudiantes y el contexto de aprendizaje, abarca tanto la transmisión de conocimientos académicos como el desarrollo de habilidades socioemocionales y valores éticos en los estudiantes.

1.1.2. Proceso de Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso fundamental en el desarrollo humano que implica la adquisición, asimilación y aplicación de conocimientos, habilidades, actitudes y valores (Gallardo & Camacho, 2016). Al ser un proceso continuo y dinámico que permite a las personas comprender y adaptarse a su entorno, implica la interacción activa entre el individuo y su entorno a través de la observación, la experiencia directa, la reflexión y la interacción con otros (Vygotsky, 1978b).

En el contexto educativo, el aprendizaje implica una participación activa en la construcción del propio conocimiento, va más allá de la memorización y se enfoca en desarrollar el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas, entre otros que fomenten el papel activo de los estudiantes, produciendo una transformación y reestructuración de los esquemas mentales, permitiendo comprender de manera más profunda y amplia el mundo que les rodea. A medida que se aprende, se generan nuevas conexiones y redes neuronales y se fortalecen las existentes, facilitando así la retención y aplicación del conocimiento (Carminati de Limongelli & Waipan, 2017).

1.1.3. Teorías de Aprendizaje

Escorza & Aradillas (2020) mencionan que “una teoría de aprendizaje es un conjunto de constructos ligados entre sí, que observan, describen y explican el proceso de aprendizaje de las personas y aquello con lo que se piensa que está relacionado a dicho proceso” (pág. 14). Esto proporciona un marco conceptual que permite diseñar estrategias que se alineen a las necesidades y estilos de aprendizaje únicos de cada estudiante. Algunas de las teorías del aprendizaje más influyentes en el campo educativo según Méndez (2023) son:

Figura 1

Teorías del aprendizaje

Teorías de aprendizaje	Descripción
Aprendizaje significativo	Conectar nuevos conocimientos con los previamente adquiridos. Importancia de la organización de la estructura cognitiva del estudiante. Dimensiones repetición-significativo y recepción-descubrimiento.
Constructivismo	Papel del maestro como promotor del desarrollo y autonomía de los estudiantes. Enseñanza indirecta y planteamiento de problemas cognitivos. Respeto a errores y estrategias propias de los niños.
Enfoque Histórico Cultural	Enfatiza el entorno social y el lenguaje en la formación del sujeto. Propone la mediación del docente como guía en la construcción del conocimiento.
Cognoscitivismo	Enfoque en procesos mentales como la atención, memoria y razonamiento. Reflexión del profesor para facilitar el aprendizaje. Estudiante como actor de su propio aprendizaje.

Fuente: Méndez (2023)

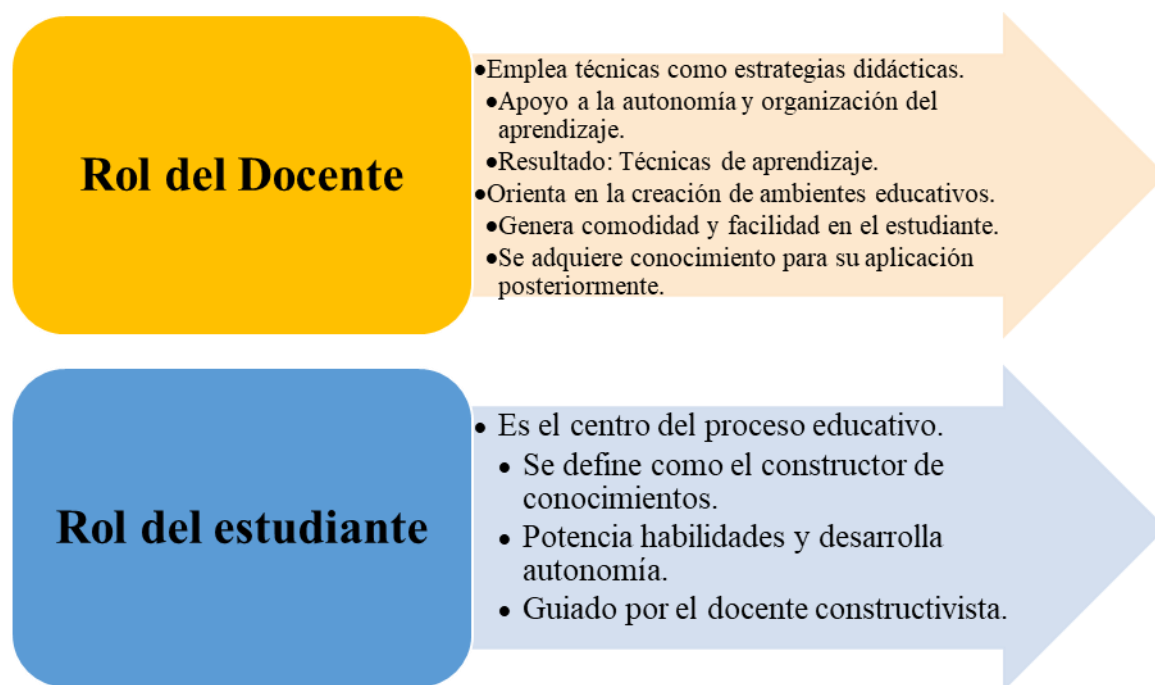
1.1.3.1. Constructivismo.

Como teoría, el constructivismo es una corriente según la cual el conocimiento no es otorgado, transmitido, ni adquiere pasivamente, sino más bien es construido activamente por los estudiantes. “Propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un

proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto” (Benítez, 2023, pág. 65). Cada agente del proceso de enseñanza-aprendizaje tiene su determinado rol en la teoría constructivista como lo señalan Ordoñez et al (2020)

Figura 2

Roles del Docente y del Estudiante en el Enfoque Constructivista



Fuente: Ordoñez et al (2020)

1.2. TIC

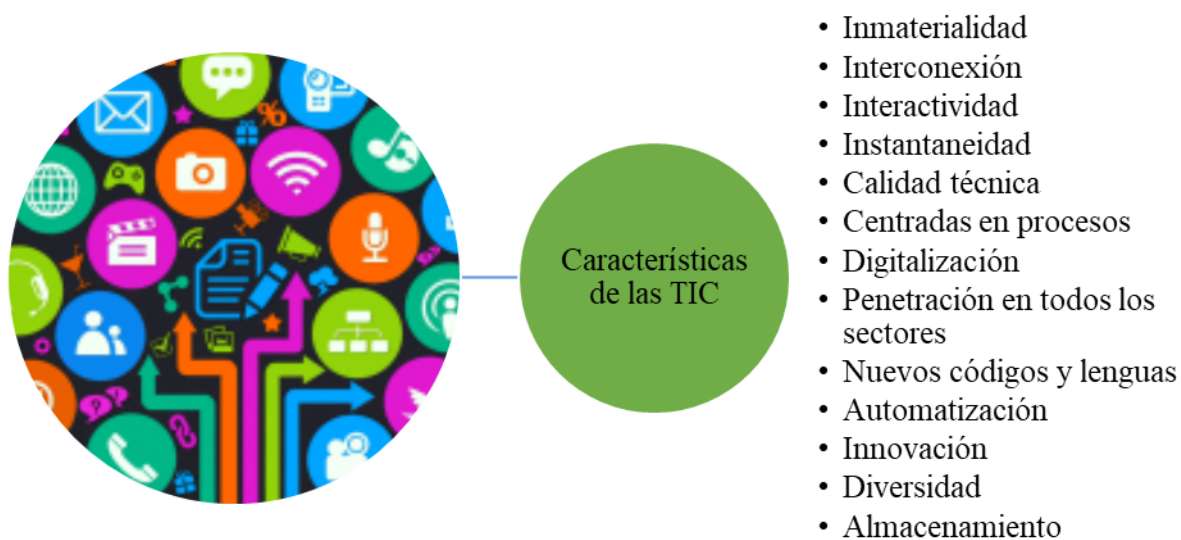
1.2.1. Definición

La integración de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha modificado profundamente el campo educativo, proporcionando un gran conjunto de herramientas que han demostrado mejorar significativamente la eficacia de la acción pedagógica. Conforme a la observación de Cacheiro (2018), estas tecnologías encuentran su fundamento en el uso de dispositivos tecnológicos, siendo su propósito principal posibilitar un acceso eficiente y una transferencia efectiva de información utilizando diferentes canales en línea.

Cabero (2000 como se citó en (Chacón, 2007) destaca las siguientes características:

Figura 3

Características de las tecnologías de la información y comunicación



Fuente: Cabero (2000 como se citó en Chacón, 2007)- Elaboración propia

La integración efectiva de las TIC en la educación potencia la eficiencia, conectividad e innovación, cultivando un entorno de aprendizaje que prepara a los estudiantes para convertirse en individuos informados, conectados y creativos. En primer lugar, la capacidad de digitalizar y la intangibilidad de la información facilitan el acceso instantáneo a los recursos educativos, lo que permite a los estudiantes y docentes explorar, compartir y aprender de manera eficiente. La naturaleza inmediata de las TIC genera una retroalimentación al instante, ajustes en tiempo real y promueve un aprendizaje más personalizado; la diversidad de recursos y la digitalización de contenidos contribuyen a una pedagogía más adaptable, los docentes pueden personalizar el aprendizaje para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.

1.2.2. Las TIC como estrategia de enseñanza

En el contexto actual de la educación, es innegable la creciente influencia de las TIC en la vida de los estudiantes (López, 2019), caracterizados por su preferencia por métodos didácticos

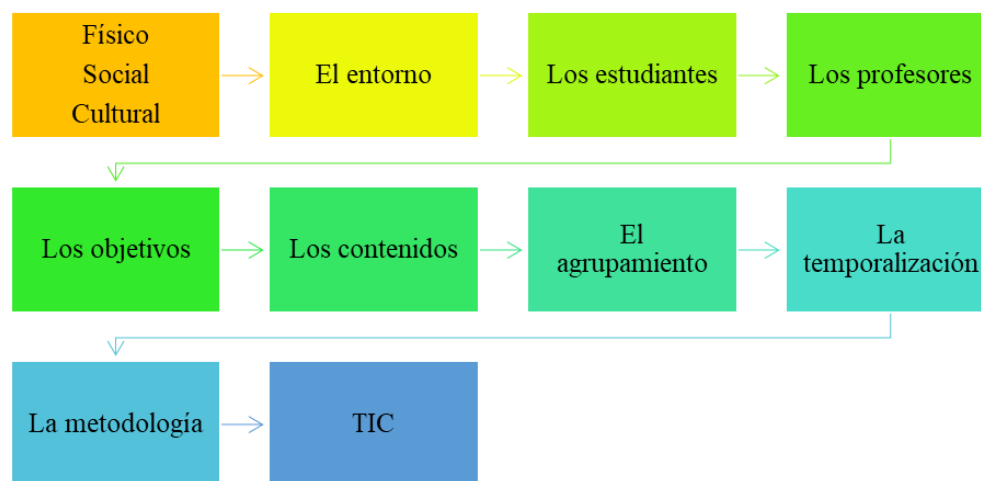
interactivos y visuales, como videos y actividades interactivas. En este sentido, la enseñanza tradicional se ve desafiada a evolucionar y a ofrecer experiencias didácticas más atractivas.

La integración de las TIC en la enseñanza favorece las estrategias de colaboración entre estudiantes-docentes-padres de familia o representantes legales, ofreciendo múltiples herramientas para el desarrollo de tareas, facilitando la acción didáctica. No obstante, se destaca que la integración efectiva de las TIC en la enseñanza requiere de una formación adecuada para los docentes y una planificación pedagógica sólida (Tapia, 2022). La tecnología debe ser utilizada como una herramienta para cumplir con los objetivos educativos, donde los docentes puedan adaptar su uso a las necesidades de los estudiantes y a los contenidos curriculares.

Martínez (2007) proporciona un enfoque estratégico y un conjunto de acciones recomendadas para integrar efectivamente las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Figura 4

El enfoque de las TIC en la enseñanza



Fuente: Martínez (2007) – Elaboración propia

En conjunto, estos aspectos resaltan la importancia de integrar eficazmente las TIC en el entorno educativo, este enfoque se convierte en un catalizador fundamental para crear experiencias de aprendizaje enriquecedoras y altamente efectivas, no sólo optimizando la disponibilidad de información, sino que también aumentando la participación activa, creando un entorno educativo dinámico y adaptativo.

1.2.3. Metodologías activas

A lo largo del tiempo el proceso de enseñanza-aprendizaje ha sido mayoritariamente tradicional, con actividades que colocan al estudiante como un ente pasivo, gracias a esa problemática y al avance de la preocupación por promover estudiantes reflexivos, autónomos, con pensamiento crítico, entre otros aspectos, surgen las metodologías activas. Las cuales son enfoques pedagógicos que colocan a los estudiantes como protagonistas del proceso de aprendizaje, estimulando su participación activa, la creación de conocimientos propios y el fortalecimiento de habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Muntaner et al., 2020; Martínez, 2023). Algunos modelos de metodologías activas que mencionan García (2022) y Peña (2022) son:

- Mobile Learning o Aprendizaje Móvil
- Gamificación
- Cooperative Learning o Aprendizaje Cooperativo (AC)
- Challenge Based Learning (CBL) o Aprendizaje Basado en Retos
- Visual Thinking o Pensamiento Visual
- Flipped Classroom o Clase Invertida
- Aprendizaje Basado en Problemas
- Aprendizaje basado en Proyectos o ABP
- Comunicación Asertiva

En este contexto, el rol del docente y del estudiante se redefine para promover un enfoque más participativo y centrado en el aprendizaje significativo.

Tabla 1 *Rol del docente y estudiante en las Metodologías activas*

Rol del docente	Rol del estudiante
<ul style="list-style-type: none">• Facilitador del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">• Protagonista del aprendizaje
<ul style="list-style-type: none">• Diseñador de experiencias	<ul style="list-style-type: none">• Participante activo
<ul style="list-style-type: none">• Motivador	<ul style="list-style-type: none">• Responsable de su aprendizaje
<ul style="list-style-type: none">• Evaluador formativo	<ul style="list-style-type: none">• Reflexivo

Fuente: García (2022)

1.2.4. Gamificación

La Gamificación se refiere a la incorporación de conceptos, técnicas y elementos característicos de los juegos en contextos no relacionados con ellos. Surgió a partir del término “gamification” y fue introducido por Nick Pelling, un programador informático, en 2002. La idea es aplicar dinámicas lúdicas y componentes propios de los juegos en otras áreas y actividades para potenciar la participación y el compromiso de los usuarios (Ortiz-Colón et al., 2018).

Gartner (2011) y Gil-Valencia (2021) señalan que la gamificación utiliza las siguientes mecánicas de juego:

Figura 5

Mecánicas de la gamificación



Fuente: Gartner (2011) y Gil-Valencia (2021) – Elaboración propia

Al ser un proceso importante, debe ser abordado de manera ordenada y sistemática para asegurar su efectividad en el ámbito educativo; diversos estudios han señalado que puede inducir a los estudiantes a enfocarse únicamente en metas pequeñas y específicas, descuidando así un aprendizaje más profundo y significativo (Romero & Rojas-Ramírez, 2013). Por lo tanto, se debe considerar cuidadosamente los enfoques, mecánicas (puntos, insignias, tableros de clasificación, entre otros.) y estrategias utilizadas en su implementación, centrándose en tener claros los objetivos del aprendizaje que se quieran lograr, con el fin de fomentar un compromiso real y un desarrollo

completo de las habilidades grupales e individuales, en lugar de una mera búsqueda de recompensas a corto plazo.

1.2.4.1. Importancia en la Educación.

Las prácticas gamificadas, a pesar de no ser juegos en sí mismas, se diseñan para aprovechar los aspectos psicológicos de la misma manera que los juegos, con cambios en el comportamiento. Su implementación como técnica innovadora reconoce la capacidad de los estudiantes para mejorar su lectura comprensiva y desarrollar habilidades cognitivas de manera efectiva, abordando el proceso educativo con un enfoque lúdico y motivador (Tenesaca & Criollo, 2020). La gamificación, al involucrar a los estudiantes en actividades con un propósito definido, no solo agrega un elemento de diversión al aprendizaje, sino que también se convierte en un medio efectivo para fortalecer las competencias ortográficas mediante la participación activa y la conexión significativa con los contenidos.

Podemos integrar las herramientas gamificadas en la actividad docente para: la monitorización en tiempo real del progreso de los estudiantes en la adquisición de conocimientos, la facilitación del proceso de aprendizaje en diversas asignaturas y la utilización como herramienta para el fomento del compromiso y la motivación de los estudiantes (Lomba et al., 2021).

Los estudiantes desempeñan un papel fundamental como protagonistas en este juego educativo, donde se les otorga la responsabilidad de tomar decisiones, enfrentar desafíos, competir y maximizar las recompensas que obtienen (Trejo, 2019). Volviendo al proceso de aprendizaje más agradable, entretenido y atractivo, lo que conlleva a una notable mejora en los métodos de estudio. Como resultado, se facilita la asimilación y retención de la información y el desarrollo de competencias clave para el desarrollo académico y personal (Carbajal et al., 2022), manteniendo un equilibrio entre el juego y el aprendizaje.

1.2.5. Herramientas tecnológicas

Las herramientas tecnológicas son recursos y dispositivos que utilizamos en diferentes contextos para mejorar la eficiencia, productividad y calidad de las tareas y actividades (Martínez et al., 2014). En educación, estas herramientas desempeñan un papel fundamental al apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitando el acceso a la información, la colaboración y el desarrollo de habilidades para el siglo XXI.

Algunos ejemplos de herramientas tecnológicas que se pueden utilizar en diferentes contextos según (González & Gómez, 2021) son:

Tabla 2

Herramientas tecnológicas

Categoría	Herramientas
Plataformas de gestión del aprendizaje	Google Classroom, Microsoft Teams
Plataformas de publicación y compartición de documentos	Issuu, Google Drive, Documentos de Google
Plataformas de creación de páginas web	Wix, Google Sites
Aplicaciones de videoconferencia y colaboración en línea	Zoom, Google Meet, Anydesk
Herramientas de selección aleatoria	AppSorteos
Herramientas de creación de actividades interactivas	Wordwall, Quizlet, Padlet, Kahoot, Quizizz
Herramientas de diseño gráfico	Canva, Pixton, Lucidchart
Herramientas de presentación multimedia	Prezi, Powtoon
Herramientas de conversión y edición de archivos PDF	I Love PDF
Herramientas de encuestas y votación	Mentimeter
Herramientas de diagramación y flujo de procesos	Apowersoft, Lucidchart

Fuente: González y Gómez (2021)- Elaboración propia

Estos ejemplos representativos de herramientas digitales utilizadas en el ámbito educativo han sido clasificadas en categorías según sus funciones y pueden ser utilizadas de manera adaptable en diversas actividades relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de ilustrar la diversidad de recursos tecnológicos disponibles para los docentes, destacando su utilidad para ampliar las metodologías pedagógicas y fomentar experiencias de aprendizaje más dinámicas y efectivas.

1.2.6. Herramienta digital Wordwall

Wordwall, según Cealata (2022), es reconocida como “una plataforma digital que permite crear y editar actividades de aprendizaje personalizadas que se pueden desarrollar a lo largo de una sesión de clase. Los usuarios pueden crear las actividades desde plantillas ya prediseñadas y adaptarlas según su planificación” (pág. 1), proporcionando a los docentes una herramienta versátil y adaptable para el diseño eficiente de actividades educativas de manera ágil y eficaz.

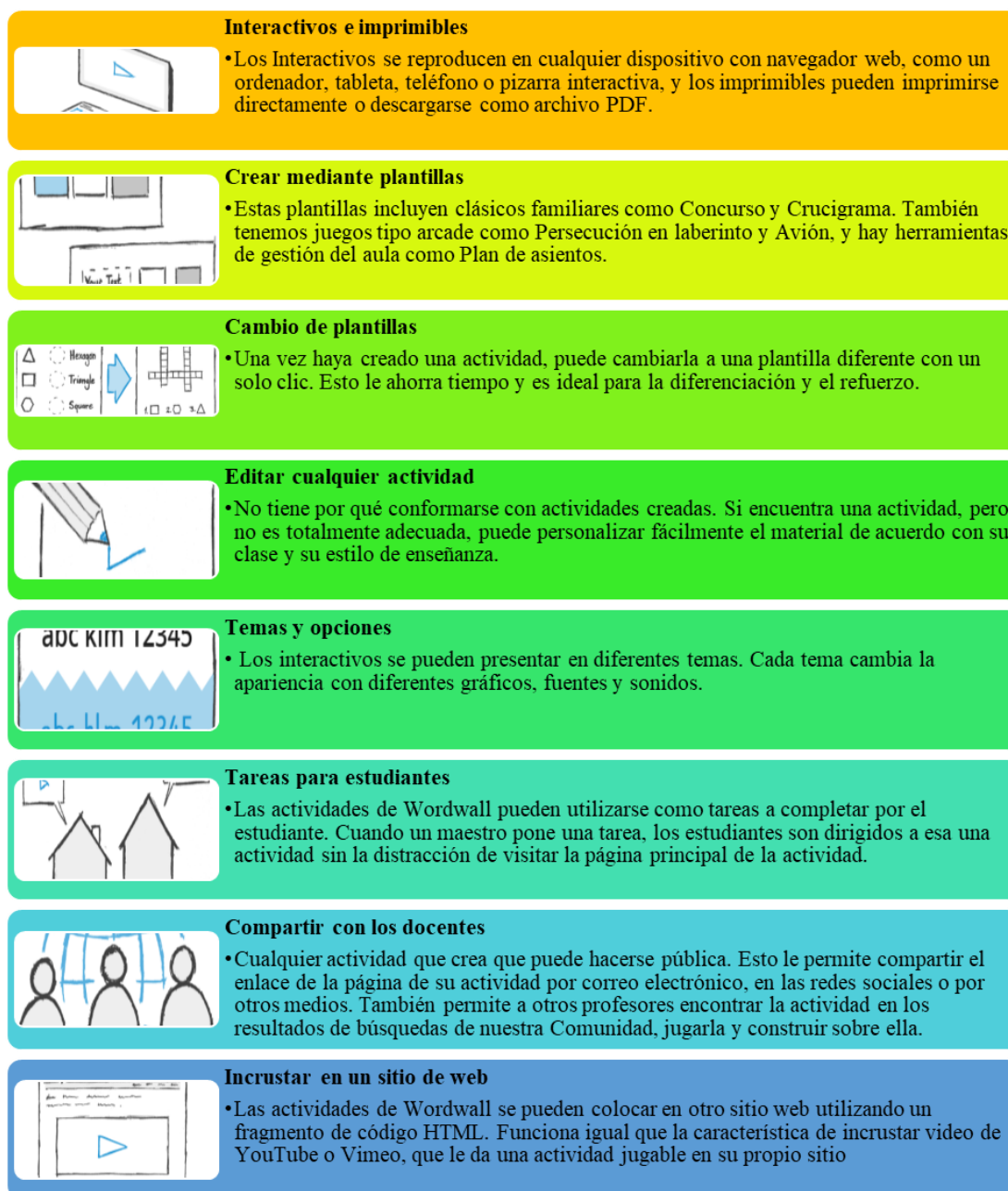
Del mismo modo, es importante resaltar que esta herramienta, desarrollada en 2018, se destaca por su carácter innovador, ya que no solo facilita la creación de actividades visualmente atractivas, sino que también brinda una interfaz intuitiva que permite llevar a cabo este proceso de manera sencilla. Un elemento distintivo es la flexibilidad que proporciona al permitir la modificación de plantillas y el cambio de tipo de actividad con tan solo un clic (Formoso, 2020).

Según Rodríguez & Castillo (2019) el cambio del paradigma en el aprendizaje implica que el estudiante ocupe el centro del proceso, relegando a los maestros al papel de evaluadores y guías. El uso de Wordwall implica, por parte del docente, la selección de las actividades a utilizar en el aula, así como el monitoreo del progreso de sus estudiantes; por parte ellos, implica una mayor participación y compromiso en su proceso de aprendizaje, generando un ambiente dinámico y entretenido.

1.2.6.1. Características. La utilidad de la herramienta digital Wordwall reside en su amigabilidad, fácil acceso y simplicidad de uso (Morocho, 2022); no solo ofrece la posibilidad de crear actividades, sino que también permite acceder a una amplia variedad de actividades elaboradas por otros usuarios. Su interfaz facilita la creación y personalización de actividades, lo que ahorra tiempo a los maestros y brinda una experiencia de aprendizaje más dinámica, eliminando barreras para su implementación (Prieto, et al., 2018).

Figura 6

Características de Wordwall



La infografía muestra ocho características de Wordwall, cada una con un icono y un texto explicativo:

- Interactivos e imprimibles**: Los Interactivos se reproducen en cualquier dispositivo con navegador web, como un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva, y los imprimibles pueden imprimirse directamente o descargarse como archivo PDF.
- Crear mediante plantillas**: Estas plantillas incluyen clásicos familiares como Concurso y Crucigrama. También tenemos juegos tipo arcade como Persecución en laberinto y Avión, y hay herramientas de gestión del aula como Plan de asientos.
- Cambio de plantillas**: Una vez haya creado una actividad, puede cambiarla a una plantilla diferente con un solo clic. Esto le ahorra tiempo y es ideal para la diferenciación y el refuerzo.
- Editar cualquier actividad**: No tiene por qué conformarse con actividades creadas. Si encuentra una actividad, pero no es totalmente adecuada, puede personalizar fácilmente el material de acuerdo con su clase y su estilo de enseñanza.
- Temas y opciones**: Los interactivos se pueden presentar en diferentes temas. Cada tema cambia la apariencia con diferentes gráficos, fuentes y sonidos.
- Tareas para estudiantes**: Las actividades de Wordwall pueden utilizarse como tareas a completar por el estudiante. Cuando un maestro pone una tarea, los estudiantes son dirigidos a esa actividad sin la distracción de visitar la página principal de la actividad.
- Compartir con los docentes**: Cualquier actividad que crea que puede hacerse pública. Esto le permite compartir el enlace de la página de su actividad por correo electrónico, en las redes sociales o por otros medios. También permite a otros profesores encontrar la actividad en los resultados de búsquedas de nuestra Comunidad, jugarla y construir sobre ella.
- Incrustar en un sitio de web**: Las actividades de Wordwall se pueden colocar en otro sitio web utilizando un fragmento de código HTML. Funciona igual que la característica de incrustar video de YouTube o Vimeo, que le da una actividad jugable en su propio sitio.

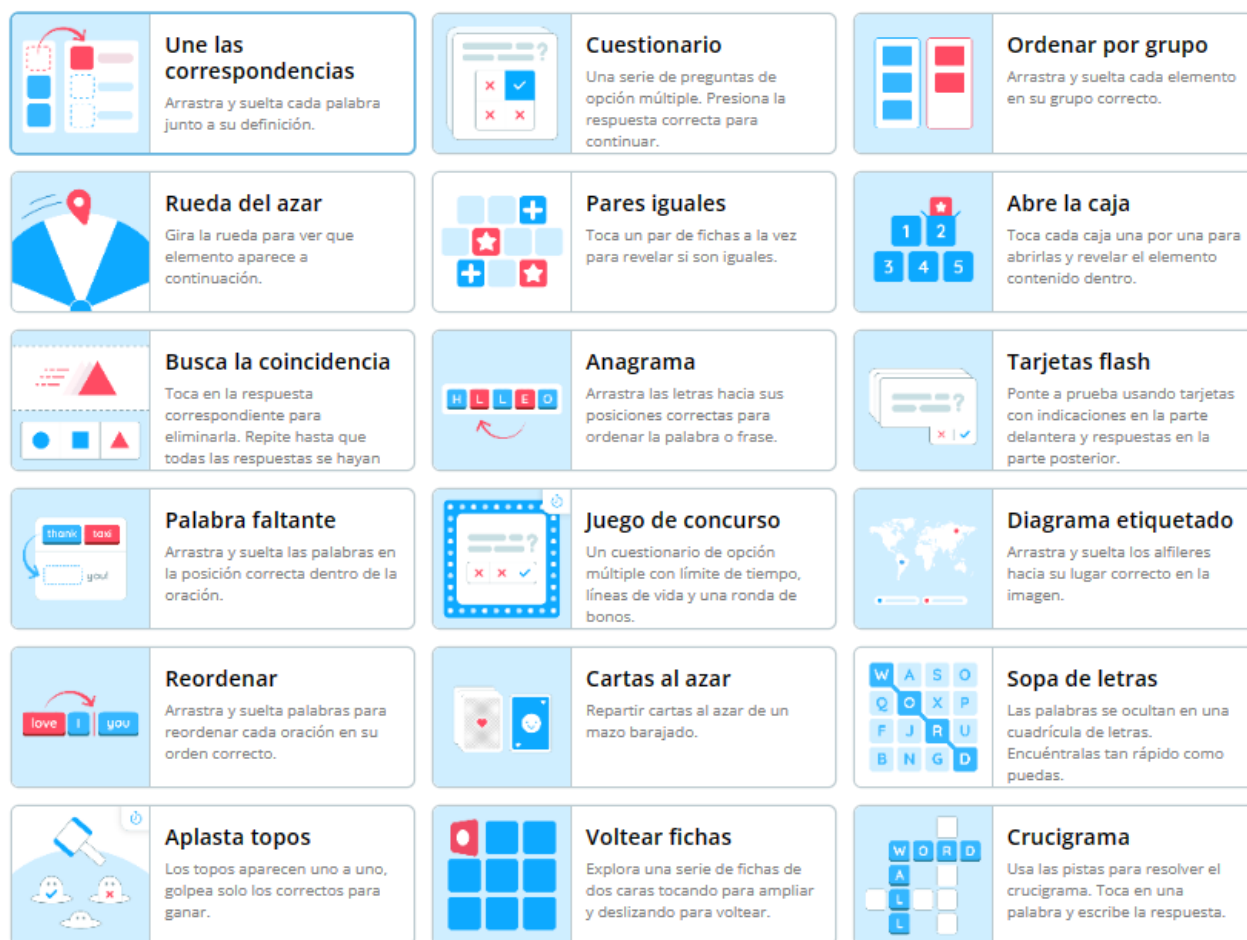
Fuente: Wordwall (2023) - Elaboración propia

1.2.6.2. Actividades. Wordwall es una plataforma que se utiliza como ayuda o recurso didácticos y resulta interesante para los estudiantes (Nenohai et al., 2022). La herramienta ofrece una capa gratuita limitada de actividades, para acceder a más plantillas se debe pagar, sin embargo,

el costo es accesible y las actividades interactivas se ajustan a las necesidades del docente, permitiéndoles ofrecer a sus estudiantes juegos dinámicos e interactivos, los cuales se pueden imprimir al no tener buena conectividad.

Figura 7

Actividades de Wordwall



Fuente: Wordwall (2023)

1.2.6.3. Casos exitosos del uso de Wordwall en la educación. El mencionar algunos autores que han demostrado que el uso de Wordwall es beneficioso para el proceso de enseñanza-aprendizaje es importante debido a que ofrece evidencia de su eficacia, como lo demuestra Loor (2023) en su investigación documental:

Figura 8

Casos de éxito al usar Wordwall

Mejora del rendimiento académico:

- Estudios como el realizado por Sipayun (2018) muestran que el uso de Wordwall tuvo un impacto positivo en la mejora de las habilidades de vocabulario de los estudiantes, lo que se reflejó en mayores puntajes previos y posteriores a las pruebas.

Mayor interés y participación:

- Estudios como Mazelin et al. (2022) demostraron que Wordwall aumentó la participación de los estudiantes, especialmente aquellos con dificultades lingüísticas, al ofrecer actividades atractivas y amigables que motivaron a los estudiantes.

Desarrollo de habilidades digitales:

- Como señalan González y Gómez (2021), Wordwall promueve el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes al permitir la creación de actividades interactivas y juegos educativos en diversas áreas del conocimiento.

Innovación pedagógica:

- El estudio de Salvador et al. (2021) destaca que Wordwall tiene un impacto positivo en el ambiente del aula al promover la creatividad y mejorar la interacción entre profesores y estudiantes a través de su interfaz dinámica y fácil de usar.

Motivación y Compromiso:

- Según los hallazgos de Castillo y Jiménez (2019), el uso de Wordwall en el proceso de enseñanza y aprendizaje aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes con su propio aprendizaje, haciendo que las clases sean más interactivas y atractivas.

Nota: Adaptado de "Wordwall como herramienta didáctica en la enseñanza de Ciencias Naturales en los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Santa Marianita de Jesús, año lectivo 2022-2023", Loor (2023)

1.3. Ortografía

1.3.1. Definición e importancia de la ortografía

La ortografía se centra en enseñar la escritura correcta de las palabras, con el objetivo de garantizar que cualquier lector pueda comprender un texto de manera fluida. Su enfoque se centra en establecer normas y reglas para lograr una escritura correcta, sin profundizar en el análisis gramatical. Es importante seguir estas normas para asegurar una escritura adecuada y comprensible en el contexto lingüístico, favoreciendo una comunicación más efectiva y clara (Cáceres, 2019). Al dominar la ortografía, se evitan confusiones y se transmiten las ideas de manera coherente, facilitando la comprensión del mensaje.

La importancia de cultivar la ortografía en los niños se manifiesta en su papel fundamental en la iniciación a la lectura; al desarrollar habilidades ortográficas, los niños no solo fortalecerán su competencia lingüística, sino que también cultivarán destrezas comunicativas tanto verbales como no verbales (Espinosa, 2021). Este proceso contribuirá al enriquecimiento y dominio del lenguaje, fomentará la creatividad, y estimulará las aptitudes necesarias para la producción de textos, brindando así una formación integral a los niños y niñas.

1.3.2. Disortografía

Algunas personas tienen graves problemas de ortografía, caracterizados por errores ortográficos persistentes y dificultad para aplicar las reglas gramaticales de forma coherente. Estas dificultades, además de errores superficiales, pueden indicar la presencia de trastornos específicos del aprendizaje como la disortografía, “una dificultad de aprendizaje que impide al niño la transcripción de palabras siguiendo las reglas ortográficas y hacerlas de forma correcta” (Fajardo, 2020, pág. 9). Su principal dificultad radica en la transición del proceso de lectura al de escritura, especialmente cuando las palabras tienen sonidos similares, lo que puede llevar a confusiones por parte del niño (Torres, 2015).

1.3.2.1. Tipos de Disortografía. Fiuza & Fernández (2014, citado en Espinosa, 2022) describen los siguientes tipos de disortografía:

Figura 9

Tipos de disortografía

Disortografía temporal	Dificultad para la percepción de los aspectos fonéticos del habla, así como la ordenación y separación de sus elementos.
Disortografía perceptiva – cinestesia	Incapacidad para repetir con exactitud los sonidos escuchados sustituyendo el punto y modo de articulación de los fonemas.
Disortografía disortocinética	Alteración de la secuencia fonética del discurso. Por lo que esta alteración ocasiona equivocaciones de unión-separación.
Disortografía viso espacial	Alteración en la percepción de los grafemas, produciendo equivocaciones de rotación e inversiones de letras (p/b, d/q), además de sustituir

	grafemas similares (m/n, o/a) y confusión de letras de doble grafía (b/v, g/j).
Disortografía dinámica	Presentan alteraciones en la expresión escrita y en la estructuración sintáctica de las oraciones.
Disortografía semántica	Se encuentra alterado el análisis conceptual, el que permite establecer el límite de las palabras y el uso de los signos ortográficos.
Disortografía cultural	Radica en la dificultad para el aprendizaje de las reglas ortográficas.

Fuente: Fiuza & Fernández (2014, citado en Espinosa, 2022, págs. 5-6)

De acuerdo con lo anterior, se establece que los estudiantes presentan diversos tipos de disortografía asociados a dificultades en la percepción visual o auditiva, es importante que los docentes puedan identificar el tipo específico que experimenta cada estudiante, para ello, a pesar de no haber métodos de diagnóstico y evaluación de la disortografía, se puede emplear la Prueba de Rendimiento Ortográfico (PRO) propuesta por Galve (2010)

Tal evaluación se realiza a través de la valoración de los procesos léxico-ortográficos mediante pruebas específicas para la evaluación del dominio de las normas de ortografía reglada y arbitraria, de las normas de acentuación (agudas, llanas y esdrújulas, de la acentuación de monosílabos) y de la aplicación de las normas de ortografía reglada a la escritura de pseudopalabras. De forma similar valora los procesos sintácticos, a través de la utilización de signos de puntuación, y de los procesos semánticos, a través del uso de homófonos. (párr.1)

La disortografía es “identificada por el error que comenten algunos niños al escribir palabras básicas” (Pérez, 2022, pág.27). Aunque estos errores no necesariamente afectan la caligrafía ni la capacidad de lectura, su persistencia puede tener un impacto negativo en el rendimiento académico al generar textos poco comprensibles, por ello a pesar de que actualmente no existe un instrumento específico para diagnosticar la disortografía, según Mite (2013 citado en Barraquel & Palate, 2018) la utilización de ciertos instrumentos pedagógicos para evaluar los problemas específicos de la lectoescritura puede ser de gran ayuda, brindando información valiosa sobre distintos aspectos del desarrollo cognitivo y perceptivo del individuo, lo que facilita la identificación de posibles factores subyacentes que contribuyen a la disortografía.

Figura 10*Instrumentos para el diagnóstico de la Disortografía*

Área de evaluación	Instrumentos	Diagnostico en la Disortografía
Nivel intelectual	<ul style="list-style-type: none">• Wisc-R (Wisc IV)• K-ABC de Kaufman• Test de Matrices Progresivas de Raven• Toni-2	Estas pruebas pueden ayudar a los evaluadores a comprender el nivel general de desarrollo cognitivo del individuo, lo que puede ser útil para contextualizar las dificultades de lectoescritura que experimenta. Si un estudiante muestra un alto nivel intelectual pero todavía lucha con la ortografía, esto podría indicar una discrepancia y sugerir la presencia de un trastorno específico del aprendizaje como la disortografía.
Lectoescritura	<ul style="list-style-type: none">• TALE• PROESC	Estas pruebas son herramientas específicamente diseñadas para evaluar los procesos de lectura y escritura, pueden identificar áreas específicas de dificultad en la lectura y la escritura, como la velocidad de procesamiento, la precisión ortográfica y la comprensión de texto. Si un estudiante muestra dificultades significativas en estas áreas, podría ser indicativo de disortografía.
Percepción visual	<ul style="list-style-type: none">• FROSTIG• Test de Bender	Estas pruebas se centran en evaluar la percepción visual y la coordinación visomotora. La disortografía visoespacial, que implica dificultades en la percepción de letras y grafemas, podría manifestarse en los resultados de estas pruebas. Por ejemplo, si un estudiante muestra problemas para discriminar letras similares o para reconocer la orientación correcta de las letras, esto podría indicar una disortografía visoespacial.
Estilo cognitivo	<ul style="list-style-type: none">• MFF-20	El MFF-20 se utiliza para evaluar el estilo cognitivo, específicamente la reflexividad-impulsividad. Si un estudiante muestra un estilo cognitivo impulsivo, puede tener dificultades para

		revisar y corregir sus errores ortográficos, lo que podría contribuir a la disortografía.
--	--	---

Fuente: Mite (2013 citado en Barraquel & Palate, 2018)

1.3.3. Proceso para escribir correctamente

Se necesita cultivar las siguientes capacidades para escribir correctamente según Rodríguez Jorrín (2018):

1. Habilidad para el análisis sónico de la palabra hablada y la configuración de fonemas estables.
 2. Capacidad para el análisis cinestésico de los sonidos: el niño no debe sufrir falsas sensaciones cinestésicas al repetir él mismo los sonidos escuchados.
 3. La capacidad para recordar una forma gráfica ausente: configuración y discriminación de los grafemas.
 4. Capacidad para la secuenciación y ordenación correcta de los elementos sónicos y gráficos.
 5. Asociación correcta de los procesos gráficos y fónicos.
 6. Dotar a la síntesis grafofónica de sentido: estructuración semántica y gramatical.
- (pág. 18)

El fracaso en cualquier etapa de este proceso presenta desafíos únicos y una variedad de errores que requieren un diagnóstico preciso e intervenciones apropiadas. Identificar y corregir eficientemente estos errores es fundamental para garantizar un aprendizaje eficaz y un dominio sólido de las habilidades de la ortografía, esto resalta la importancia de una atención detallada en cada etapa del proceso educativo.

En el ámbito de la redacción, las respuestas a los errores ortográficos deben seguir un patrón similar, evitando amonestaciones directas y más bien planteando preguntas sobre afirmaciones erróneas (Díaz,2014), con ello se pretende estimular un proceso reflexivo en los estudiantes, permitiéndoles descubrir por sí mismos un punto de equilibrio y fortalecer su comprensión de las reglas ortográficas de una manera más autónoma y duradera.

Martínez (2004) enfatiza la trascendencia del uso adecuado de la ortografía como un elemento esencial para enriquecer y agilizar la comunicación, especialmente en la era digital, lo cual la escritura ocupa un lugar central en nuestra interacción cotidiana. La destreza en ortografía

se convierte en un requisito infaltable en los estudiantes, ya que permite comunicarse de manera efectiva en una variedad de contextos, a pesar de esto, es esencial admitir que la responsabilidad de enseñar y aprender ortografía no recae exclusivamente en los docentes de Lengua y Literatura, más bien, este debe ser un esfuerzo colectivo de todos los docentes, con el fin de promover una educación integral que ofrezca un apoyo constante.

1.3.4. Lengua y Literatura en el refuerzo de la ortografía

El aprendizaje de Lengua y Literatura desempeña un papel fundamental en nuestra sociedad, ya que tanto la literatura como la lengua tienen características distintivas y funciones específicas que merecen ser valoradas y estudiadas (Ministerio de educación, 2016). La literatura, se ha categorizado como un arte que ofrece no solo disfrute, sino también conocimientos a través de una mirada estética, juego con el lenguaje y apreciación de aspectos verbales en situaciones concretas. Por su parte, la lengua es una herramienta fundamental para la comunicación, permitiéndonos establecer vínculos con los demás y expresar nuestras ideas, emociones y necesidades.

Es por eso por lo que el área de estudio se denomina “Lengua y Literatura”, ya que engloba dos realidades distintas pero complementarias. Al dedicarse a su estudio, se inicia un proceso que permite comprender las relaciones entre los elementos que las componen y reflexionar sobre su uso adecuado para convertirse en personas competentes en comunicación y adquirir habilidades lingüísticas en un amplio sentido, tanto al hablar como al escuchar, y saber cómo gestionar situaciones en las que es más apropiado mantenerse en silencio (Cassany, et al., 2008).

El objetivo del aprendizaje de la Lengua y Literatura es desarrollar habilidades de comunicación y pensamiento crítico que permitan a los estudiantes comprender y expresarse de manera efectiva en diferentes contextos y situaciones, esto incluye la comprensión y producción de textos escritos y orales, la gramática y la sintaxis, la literatura y su análisis, la comunicación efectiva y la expresión creativa (Ministerio de educación, 2016); mejorando la capacidad para comunicarse con claridad, persuasión, precisión, y para comprender y analizar textos de diferentes géneros y estilos; fomentando la apreciación de la literatura y la cultura para desarrollar una perspectiva crítica y reflexiva sobre el mundo que les rodea.

Según Cassany et al. (2008) para fomentar el aprendizaje de la Lengua y Literatura y en el proceso reforzar la ortografía los docentes pueden realizar las siguientes acciones:

- Proporcionar una variedad de textos y géneros literarios para que los estudiantes puedan leer y analizar.
- Fomentar la discusión y el debate en clase para que los estudiantes puedan expresar sus ideas y opiniones sobre los textos.
- Proporcionar retroalimentación constructiva sobre la escritura de los estudiantes para ayudarles a mejorar su gramática, sintaxis y estilo.
- Fomentar la creatividad y la expresión personal a través de la escritura y la producción de textos literarios.
- Proporcionar oportunidades para que los estudiantes practiquen la comunicación oral y la presentación en público.
- Fomentar la lectura independiente y la exploración de la literatura fuera del aula.
- Utilizar tecnología y recursos multimedia para enriquecer la experiencia de aprendizaje.
- Adaptar el contenido y la metodología de enseñanza.

Estas acciones están presentes en los cinco bloques curriculares en el área de Lengua y Literatura que establece el Ministerio de Educación (2016), 1) Lengua y cultura; 2) Comunicación oral; 3) Lectura; 4) Escritura y 5) Literatura.

Figura 11

Bloques curriculares

Lengua y cultura

- En este bloque los estudiantes estarán en la capacidad de comprender los contextos históricos, sociales, culturales y académicos que tengan relación con la diversidad lingüística e intercultural, con el fin de garantizar la valoración cultural.

Comunicación oral

- Parte en que los y las estudiantes expresen sus ideas, opiniones con el fin de resolver problemas por medio de diversos aspectos como la escucha activa, la atención e interpretación de los mensajes.

Lectura

- Los y las estudiantes mediante la búsqueda, selección y organización de la información de diversos temas, permite que sus ideas contribuyan a realizar la autorreflexión.

Escritura

- Las TIC dentro del aprendizaje permite que los estudiantes expresen su pensamiento a través de la producción de textos de diversos temas a su vez, permite la capacidad comunicativa logrando claridad, precisión y coherencia en

Literatura

- En este subnivel, los y las estudiantes reconocerán los elementos que forman parte de los géneros literarios a su vez las características que distinguen un género de otro con la finalidad de valorar los contenidos de las obras literarias

Fuente: Ministerio de educación, 2016- Elaboración propia

CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

2.1.-Tipo de investigación

La investigación por su enfoque sigue una ruta mixta (cuantitativa-cualitativa), debido a que contabilizó datos numéricos con el fin de respaldar la hipótesis planteada y se enfoca en recopilar opiniones relacionadas a experiencias al usar herramientas digitales para reforzar la ortografía, como lo describe Marcorra (2021) implica la recolección de datos tanto numéricos como descriptivos, seguidos de su integración y discusión conjunta, permitiendo obtener inferencias significativas.

Dentro de la investigación, se ha considerado trabajar con los siguientes tipos de investigación: descriptiva, estudio de caso y documental.

La investigación descriptiva busca conocer a profundidad las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de una descripción precisa y detallada de las actividades, objetos, procesos y personas involucradas (Guevara et al., 2020). Por lo tanto, se llevó a cabo una evaluación diagnóstica y una encuesta para determinar el nivel de ortografía de los estudiantes. Posteriormente, se realizó una entrevista a los docentes con el fin de recopilar información sobre sus experiencias y perspectivas en la enseñanza de la ortografía, así como su conocimiento y uso de herramientas digitales y gamificación en el aula. Con base en los resultados obtenidos de la evaluación diagnóstica, encuesta y entrevista a los docentes, se realizó un análisis de los datos para identificar patrones, tendencias y áreas clave de mejora en la enseñanza de la ortografía y así diseñar una guía didáctica basada en las mejores prácticas y en el uso de la herramienta digital Wordwall. La guía contiene una secuencia de actividades y estrategias específicas para abordar las dificultades ortográficas identificadas.

El trabajo siguió la línea de investigación estudio de caso, dado que, buscó obtener un conocimiento exhaustivo para procurar comprender a profundidad como solucionar las dificultades y desmotivación de los estudiantes de séptimo grado al utilizar las reglas ortográficas con ayuda de las herramientas digitales, asemejándose al tipo de estudio de caso evaluativo, puesto que se explica porque es recomendable utilizar métodos menos tradicionales al enseñar la ortografía. Debido a que se investigó en diferentes documentos como tesis, artículos, libros, páginas web, para obtener credibilidad y sustentabilidad se realizó una investigación documental o biográfica; con ayuda del método analítico- sintético, se hizo un desglose y comprensión de los problemas

ortográficos de los estudiantes para comprender y realizar la hipótesis de que se puede usar Wordwall con la gamificación, mediante lo cual se elaboró el marco teórico y se facilitó el proceso del análisis de resultados; también se utilizó el método inductivo, para unir lo obtenido gracias a la entrevista, encuesta, prueba diagnóstica y lo investigado en el marco teórico, categorizando los datos obtenidos, permitiendo llegar a las respectivas conclusiones y recomendaciones; por último se recurrió al método estadístico, con el cuál se logró el adecuado manejo y tabulación de datos de la encuesta y la evaluación diagnóstica aplicadas a los estudiantes de Séptimo Grado de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” con el fin de lograr los resultados del estudio mediante el cruce de variables.

2.2.-Técnicas e Instrumentos de investigación

Docentes y estudiantes de Séptimo Grado de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, fueron las fuentes de investigación para obtener datos reales sobre los posibles beneficios de la utilización de la herramienta digital Wordwall en el refuerzo de la ortografía. Se aplicó una encuesta y prueba diagnóstica a los estudiantes y una entrevista a los docentes con el fin de recopilar información más importante y necesaria para la investigación, a través de un cuestionario y guía de preguntas previamente estructuradas.

2.3.- Preguntas de investigación

Los ejes investigativos planteados sobre la base de los objetivos específicos del plan de investigación fueron las siguientes preguntas de la investigación

¿Cuáles son las bases teóricas y científicas de las herramientas digitales para mejorar la ortografía de séptimo año de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco?

¿Cuáles son las fortalezas y debilidades de las habilidades ortográficas de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco?

¿Qué conocimientos y percepciones tienen los docentes y los estudiantes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” acerca de los beneficios del uso de Wordwall para reforzar la ortografía?

¿Se puede diseñar una guía con actividades interactivas gamificadas utilizando la herramienta digital Wordwall para motivar su uso como recurso en el refuerzo de la ortografía de séptimo año de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco?

2.6.- Matriz de Operacionalización

Tabla 3

Matriz de operacionalización

Objetivo de investigación	Variables	Indicadores	Técnica	Fuentes de información
Diagnosticar el nivel de ortografía de los estudiantes de Séptimo Grado de la Unidad Educativa "Luis Leoro Franco" con el fin de identificar fortalezas y debilidades en sus habilidades ortográficas.	Ortografía	Importancia. Frecuencia / estrategias refuerzo ortográfico c/s tecnología. Interés / gusto aplicación de ortografía c/s tecnología. Viabilidad de enseñar ortografía con gamificación.	Encuesta- Entrevista.	Estudiantes y docentes
Identificar qué conocimientos tienen los docentes y los estudiantes de la Unidad Educativa "Luis Leoro Franco" acerca de los beneficios que proporciona el uso de la aplicación Wordwall para contribuir en el refuerzo de la ortografía.	Wordwall	Frecuencia en el uso de la aplicación. Experiencia en el uso de Wordwall. Comprensión de los beneficios.	Encuesta- Entrevista.	Estudiantes y docentes
Diseñar una propuesta con actividades interactivas gamificadas para docentes y estudiantes utilizando Wordwall que incentive su uso como recurso en el refuerzo de la ortografía.	Gamificación	Aceptación de la gamificación en proceso enseñanza-aprendizaje. Disponibilidad de recursos tecnológicos. Percepción sobre la utilidad de la gamificación.	Encuesta- Entrevista.	Estudiantes y docentes

Fuente: Elaboración propia (2023)

2.7.- Participantes

La población o universo investigado está constituido por 25 estudiantes y cuatro docentes tutores de cada paralelo de séptimo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, ubicada en la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura. La población infantil está agrupada en el paralelo “A” con un número de 11 niñas y 14 niños.

2.8.- Procedimiento y plan de análisis de datos

Los instrumentos aplicados tomaron en consideración la información de la matriz de operacionalización de las variables, posteriormente fueron revisados por 3 docentes de la universidad. A continuación, previa autorización del rector de la institución se aplicó la encuesta y prueba diagnóstica dirigida a los estudiantes y la entrevista a cuatro docentes de séptimo grado. Para ello, una vez en el aula, se explicó a los estudiantes el objetivo de la aplicación de estos instrumentos y la manera cómo debían responder, aclarándoles que los datos eran anónimos, individualmente se buscó a los docentes para realizar la entrevista, explicándoles el objetivo de su aplicación.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Resultados de la encuesta aplicada a estudiantes de séptimo año de EGB

A continuación se presenta y discute los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

3.1.1. Datos informativos

La edad de los estudiantes está entre los 10 y 12 años; en cuanto al género, existen 14 estudiantes del género masculino y 11 del femenino, mientras que su auto identificación étnica arroja como resultado un 4% afroecuatorianos, 8% blancos, 12% indígenas y 76% mestizos.

Tabla 4

¿Crees que la ortografía es importante?

Etiquetas de fila	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3	12,00%
En desacuerdo	0	0%

Neutro	5	20,00%
De acuerdo	8	32,00%
Totalmente de acuerdo	9	36,00%
Total general	25	100,00%

Fuente: Elaboración propia (2023)

Es positivo que los resultados estén entre “De acuerdo” y “Totalmente de acuerdo”, lo que indica que la mayoría de los estudiantes consideran que la ortografía es importante, lo cual puede darse por diversas razones. Así lo afirma (Chasiguano, 2022), quien manifiesta que este fenómeno se da porque los estudiantes son conscientes de su relevancia en el ámbito académico, demostrando una buena imagen personal en la presentación de trabajos. Los estudiantes que valoran la ortografía no solo demuestran una consciente preocupación por generar textos sin errores, sino también reconocen cómo estas habilidades mejorarán su capacidad para expresarse de manera efectiva en diversos contextos a lo largo de sus vidas.

Tabla 5

¿Con qué frecuencia tu docente realiza refuerzo y acompañamiento sobre la ortografía?

Etiquetas de fila	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	1	4,00%
Frecuentemente	3	12,00%
Ocasionalmente	12	48,00%
Raramente	6	24,00%
Nunca	3	12,00%
Total general	25	100,00%

Fuente: Elaboración propia (2023)

Los resultados indican que la frecuencia del refuerzo y acompañamiento en ortografía por parte de los docentes es mayormente ocasional, lo que no es muy alentador. A pesar de ello, las respuestas extremas sugieren que, no existe un consenso muy marcado, por lo que un solo estudiante experimenta un nivel de apoyo del 100% y otros pocos no. Algunas de las razones por las que los docentes no hacen énfasis en la ortografía, según la investigación de Fernández-Rufete (2015) incluyen la falta de tiempo en el currículo escolar, la falta de capacitación en la enseñanza

de la ortografía, la falta de recursos y herramientas, y la falta de importancia que se le da. Por ello, los docentes deben hacer un esfuerzo para enseñarla de manera efectiva, incluso si el tiempo es limitado o si disponen o no de tecnología.

Tabla 6

¿Tu docente utiliza estrategias novedosas para reforzar las reglas ortográficas?

Etiquetas de fila	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	2	8,00%
Frecuentemente	8	32,00%
Ocasionalmente	7	28,00%
Raramente	5	20,00%
Nunca	3	12,00%
Total general	25	100,00%

Fuente: Elaboración propia (2023)

Los resultados indican en tendencia positiva, que los docentes sí utilizan variadas estrategias para reforzar la ortografía. 6 de cada 10 estudiantes indican que esto sucede “Frecuentemente” u “Ocasionalmente”, lo que es un buen dato si se toma en cuenta que la idea es que los docentes sean innovadores. La introducción de métodos educativos novedosos que en este caso están asociados al uso de TIC, no sólo proporcionan recursos estimulantes para el aprendizaje de la ortografía, sino que también dan la directriz de la importancia de adaptarse a los enfoques pedagógicos preferidos de los estudiantes, fomentando así su participación activa en el proceso educativo. Un docente que considera el acto educativo como acto de conocimiento es innovador, debido a que concibe su labor no solo como la transmisión de información o contenidos, sino como un proceso más profundo y significativo, centrándose en la idea de que la educación va más allá de la simple adquisición de información, buscando ideas que ayuden a desarrollar criterios propios (Vásquez, 2012).

Tabla 7

¿Según tu opinión aprender las reglas ortográficas es divertido?

Etiquetas de fila	Frecuencia	Porcentaje
--------------------------	-------------------	-------------------

Totalmente en desacuerdo	3	12,00%
En desacuerdo	9	36,00%
Neutro	9	36,00%
De acuerdo	4	16,00%
Totalmente de acuerdo	0	0%
Total general	25	100,00%

Fuente: Elaboración propia (2023)

Los resultados indican tendencia media negativa, puesto que ninguno está totalmente de acuerdo en el criterio de que aprender las reglas ortográficas es divertido, aproximadamente 2 de cada 12 estudiantes consideran que si lo es, lo cual resulta desalentador. El aprender las reglas ortográficas es una actividad que siempre ha estado asociada a la memorización, estrategia que resulta aburrida, siendo la idea principal la implementación de métodos creativos y lúdicos. Por ello, el considerar enfoques pedagógicos que puedan hacer que el aprendizaje de las reglas ortográficas sea más atractivo es importante, aplicando cambios y procesos transformadores, tanto pedagógicos como tecnológicos (Zavala-Guirado et al., 2020). Integrar la tecnología en la enseñanza de la ortografía es fundamental, dado que vivimos en una era digital, en la que el estudiante es un ente más activo y participativo.

Tabla 8

¿Crees qué implementando estrategias a base de motivación y juegos puede ayudar a mejorar tus habilidades ortográficas?

Etiquetas de fila	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutro	7	24,00%
De acuerdo	8	32,00%
Totalmente de acuerdo	10	44,00%
Total general	25	100,00%

Fuente: Elaboración propia (2023)

Los resultados son positivos, casi 5 de cada 12 estudiantes sí creen que la implementación de estrategias basadas en la motivación y los juegos puede ser muy útil para mejorar las habilidades ortográficas, lo que es un buen dato si se toma en cuenta que la idea es que los estudiantes aprendan mientras disfrutan y se divierten. Existe una teoría que determina que al realizarse actividades lúdicas los estudiantes entran en un estado de flujo. Contextualizando esta afirmación, “ocurre cuando una persona se encuentra completamente absorbida en una actividad, perdiendo la noción del tiempo y experimentando un alto grado de satisfacción” (Abio, 2006, pág. 2). El diseño de actividades interesantes, lúdicas y desafiantes posibilita que los estudiantes puedan entrar en un estado de “éxtasis”, que implique una mejor asimilación y entendimiento, además del desarrollo de habilidades como la retención.

Tabla 9

¿Con qué frecuencia practicas videojuegos de ortografía en tu tiempo libre?

Etiquetas de fila	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuentemente	4	16,00%
Frecuentemente	0	0%
Ocasionalmente	6	24,00%
Raramente	5	20,00%
Nunca	10	40,00%
Total general	25	100,00%

Fuente: Elaboración propia (2023)

Los resultados indican que, solo 4 estudiantes practican videojuegos de ortografía muy frecuentemente en su tiempo libre, lo cual es desalentador. La mayoría de los estudiantes mostraron poco interés en esta actividad, lo que indica que los videojuegos de ortografía no son una elección habitual en su tiempo libre. Esta baja participación puede atribuirse a la falta de conocimiento sobre videojuegos de ortografía o a la percepción de que no son divertidos. El uso de videojuegos “es una actividad motivadora y divertida para los niños, por lo que, cualquier aprendizaje asociado al mismo, tiene altas probabilidades de adquirirse con éxito” (Soto et al., 2018, pág. 3). Por lo tanto, relacionar la ortografía con videojuegos que los estudiantes encuentren atractivos puede mejorar la experiencia de aprendizaje, y por ende, aumentar la participación y la concentración, lo que conduce a la reducción de la ansiedad asociada con esta área del lenguaje.

Tabla 10

¿Estarías de acuerdo con que tu docente utilice herramientas digitales, donde existan premios, retos o desafíos, clasificación y acumulación de puntos y se requiera hacer uso de las reglas ortográficas para resolverlos?

Etiquetas de fila	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutro	5	20,00%
De acuerdo	11	44,00%
Totalmente de acuerdo	9	36,00%
Total general	25	100,00%

Fuente: Elaboración propia (2023)

Es alentador observar que el 80% de los estudiantes están de acuerdo o totalmente de acuerdo en que su docente utilice herramientas digitales con elementos de juego y desafíos para fortalecer su ortografía, demostrando que se encuentran abiertos a nuevas formas de enseñanza con ayuda de la gamificación. Esto se alinea con la conclusión de Machuca et al. (2022), quienes observaron que “cuando el estudiante se siente motivado por los desafíos y tiene la oportunidad de ser el ganador del juego, muestra un mayor interés en el aprendizaje” (pág. 108). Las estrategias tradicionales al enseñar la ortografía pueden desmotivar a los estudiantes, por lo tanto, promover la sana competencia, la diversión y la búsqueda activa son iniciativas cruciales para aprovechar los recursos digitales que facilitan la gamificación. “Brindándonos una extensa gama de aplicaciones, que podemos aplicar en nuestro quehacer educativo” (Williams, 2022, pág. 46).

Por lo tanto, el hecho de que el 20% de los estudiantes hayan respondido 'neutro' sugiere un posible interés latente en el uso de herramientas digitales gamificadas, aunque aún necesiten más información o experiencia para formar una opinión definitiva. Esta situación brinda una oportunidad de aprendizaje a estos estudiantes sobre los beneficios y la relevancia de estas tecnologías en su proceso educativo; al proporcionar información adicional, demostraciones prácticas o testimonios de otros estudiantes, es posible que se sientan más inclinados a adoptar una postura positiva hacia estas herramientas.

Tabla 11

¿Te gustaría aprender ortografía utilizando una herramienta digital llamada Wordwall, la cual tiene diferentes actividades interactivas?

Etiquetas de fila	Frecuencia	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	0	0%
En desacuerdo	0	0%
Neutro	0	0%
De acuerdo	11	44,00%
Totalmente de acuerdo	14	56,00%
Total general	25	100,00%

Fuente: Elaboración propia (2023)

El hecho de que el 100% de los estudiantes estén de acuerdo en utilizar Wordwall como herramienta para aprender ortografía es positivo. Esta alta tasa de aceptación indica una gran disposición para integrar esta tecnología en su proceso de aprendizaje. La implementación de Wordwall representa un enfoque innovador para el desarrollo de la clase, ya que permite la incorporación de nuevas tecnologías y promueve una revisión y transformación de las prácticas pedagógicas tradicionales. Como señala Poaquiza (2022), la participación en actividades interactivas puede conducir a una mejor adquisición de conocimientos y habilidades, lo que a su vez puede contribuir a mejorar los resultados académicos de los estudiantes, maximizando el impacto positivo en el aprendizaje ortográfico de los estudiantes.

3.2. Resultados de la prueba de diagnóstico aplicada a los estudiantes de séptimo año de EGB

La prueba de diagnóstico aplicada constó de 8 preguntas de opción múltiple sobre el uso de las tildes y el uso de los grafemas c, s, z, j, g.

Tabla 12

Resultados de la prueba diagnóstica

Escala de evaluación	Frecuencia	Porcentaje
Domina los aprendizajes requeridos (9,00 – 10,00)	1	4,00%

Alcanza los aprendizajes requeridos (7,00 – 8,00)	5	20,00%
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos (4,01 – 6,99)	15	60,00%
No alcanza los aprendizajes requeridos ≤ 4	4	16,00%
Total general	25	100,00%

Fuente: Elaboración propia (2023)

Los resultados revelan una distribución diversa en el desempeño de los estudiantes en ortografía. La mayoría de los estudiantes se encuentran en la categoría “Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos”, lo que indica un progreso hacia el dominio completo de la ortografía, pero aún requieren apoyo adicional para consolidar sus habilidades. Aunque un significativo 20.00% ha alcanzado los estándares mínimos, queda margen para mejorar. Sorprendentemente, solo un estudiante ha demostrado un dominio completo de la ortografía, mientras que un pequeño grupo aún no ha alcanzado los estándares mínimos.

El análisis de errores revela que los estudiantes enfrentan desafíos en la aplicación coherente de las reglas ortográficas, si bien las palabras graves fueron las más identificadas correctamente, seguidas de las agudas y esdrújulas, se observaron errores significativos al escribir palabras que contienen letras con sonidos similares (por ejemplo, b/v, s/c/z, j/g).

Es fundamental implementar estrategias educativas específicas que aborden estas deficiencias. Al adaptar las estrategias de corrección ortográfica a las necesidades individuales de los estudiantes y mantener una aplicación constante, se establece un entorno de aprendizaje eficaz que impulsa la mejora de la ortografía, esto posibilita que los estudiantes avancen notablemente en este aspecto esencial de la escritura (Montenegro, 2019). Ofreciendo una práctica regular, actividades interactivas a través de diferentes contextos.

3.3. Resultados de la entrevista aplicada a los docentes de séptimo grado

A continuación se presentan los resultados de la entrevista aplicada los 4 docentes de séptimo grado de EGB de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”.

Las respuestas fueron analizadas y condensadas, se procuró plasmar la información más relevante.

1) Según su experiencia, ¿Cómo valora el nivel de conocimiento y uso de las reglas ortográficas en los estudiantes de séptimo de básica? ¿Por qué? ¿Cuáles son las dificultades más evidentes?

Los docentes describen el nivel de conocimiento ortográfico como deficiente, especialmente en el contexto de la lectura y escritura. Señalan problemas comunes como el manejo de tildes, errores en sílabas dobles e inversas y la distinción entre letras como "b", "v", "c", y "s". Se destaca la percepción de que las reglas ortográficas son extensas y difíciles de memorizar. La práctica constante se menciona como clave para mejorar el uso de la ortografía.

Las respuestas resaltan la necesidad de estrategias pedagógicas que aborden las dificultades específicas mencionadas, enfocándose en prácticas constantes y actividades lúdicas para mejorar la retención de reglas ortográficas. Suárez et al. (2021) mencionan algunas estrategias pedagógicas para abordar las dificultades ortográficas que incluyen: enfoque multisensorial, autocorrección y reflexión, corrección colaborativa, registro de dificultades, trabajo en grupos reducidos y enfoque preventivo. Estas estrategias pueden contribuir a abordar las dificultades ortográficas de manera efectiva en el ámbito educativo, la identificación de áreas problemáticas específicas proporciona información valiosa para diseñar intervenciones educativas efectivas.

2) Según su criterio ¿Cuáles son los aspectos que afectan el correcto uso de las reglas ortográficas en los estudiantes?

Las respuestas de los docentes proporcionan diversas perspectivas sobre los factores que afectan el correcto uso de las reglas ortográficas en los estudiantes. Algunos mencionan a la tecnología como un factor de incidencia, destacan la prevalencia de mensajes enviados a través de dispositivos móviles, donde la ortografía no siempre se valora, lo que puede contribuir a la relajación impropia, desestimando su real importancia. Resaltan la relevancia de la práctica en el aprendizaje de la ortografía, argumentando que resulta difícil debido a limitaciones de tiempo y extensión de contenidos y señalan que la lectura y la escritura son importantes para mejorar la ortografía.

Los factores que influyen en el uso correcto de las reglas ortográficas según Tamayo et al. (2016) por parte de los estudiantes abarcan la diversidad de sonidos y letras en la lengua española, la variedad de significados y la similitud entre palabras, así como la carencia de estrategias para aprender palabras que no siguen reglas específicas y aquellas cuya escritura depende del contexto. Es indispensable enseñar ortografía en relación con la comprensión y producción de textos, y de fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y metacognitivas en los estudiantes, el uso de la tecnología no debería perjudicar la ortografía, pero la inadecuada manipulación en sus opciones de digitación y utilización, la ha convertido en fuente de propagación de esta problemática.

3) ¿Qué recursos didácticos ha utilizado usted para la enseñanza de la ortografía?

Los docentes del séptimo año describen una variedad de recursos didácticos utilizados para la enseñanza de la ortografía a pesar de las limitaciones tecnológicas, esto incluye métodos tradicionales, como hojas de trabajo, copias, así como el uso de juegos ortográficos, mayormente impresos. Algunos emplean un enfoque integral que incorpora lecturas comprensivas, presentación de videos, dinámicas, cuentos y fábulas.

Se presenta creatividad por parte de los docentes en la selección de recursos didácticos, lo que da lugar a un enfoque holístico que integra la ortografía en diversas áreas y contextos de aprendizaje. Ávila et al. (2021) mencionan que “enseñar ortografía es un proceso que abarca el plano didáctico y metodológico; por lo que, en este sentido es imprescindible considerar el desarrollo de habilidades intelectuales, destrezas y hábitos necesarios para conformar el aparato ortográfico” (pág. 18). Respaldando la importancia de un enfoque integral en la enseñanza de la ortografía, que no solo se centre en la técnica, sino también en el desarrollo de habilidades cognitivas y hábitos efectivos, lo que permite a los estudiantes dominar la ortografía de manera más profunda y duradera, mediante la práctica, revisión constante, autonomía y autorregulación.

4) ¿Considera que los recursos didácticos que usted utiliza para impartir las clases de ortografía facilitan el aprendizaje en los estudiantes?

Las respuestas de los docentes ofrecen percepciones variadas sobre la eficacia de los recursos didácticos que utilizan en la enseñanza de ortografía. La mayoría de los docentes creen que se pueden realizar mejoras y que existe espacio para nuevas innovaciones en la enseñanza de

la ortografía, lo que indica una disposición continua a buscar formas de mejorar y adaptar los enfoques pedagógicos. Opinan que los estudiantes retienen conceptos ortográficos cuando se divierten, por ello algunos utilizan técnicas como el deletreo y la integración de actividades interactivas, lo que parece contribuir al éxito del aprendizaje, también reconocen que la efectividad de los recursos depende en gran medida del estudiante y su disposición a reconocer la utilidad de la ortografía. Sin embargo, el tiempo para dedicarse a la enseñanza de la ortografía es limitado.

Es alentador que los docentes muestren un gran interés en innovar, ya que ellos, “son quienes pueden elegir la opción más correcta y beneficiosa para su alumnado” (Iglesias et al., 2018, pág. 16). A pesar de enfrentar dificultades en cuanto a la disponibilidad tiempo para implementar las clases de ortografía, el hecho de superarlas y continuar demuestra una adaptabilidad a las circunstancias. Por ello, el uso de la tecnología es una buena opción para reforzar la enseñanza y el aprendizaje de la ortografía, debido a que facilita una amplia gama de recursos virtuales, audiovisuales e incluso manipulativos, que se pueden adaptar a las necesidades y características específicas de cada estudiante, lo que ayuda a disminuir las limitaciones del tiempo.

5) ¿Cree usted que es posible enseñar la ortografía utilizando la gamificación?

Las respuestas de los docentes muestran una receptividad positiva hacia la idea de enseñar ortografía mediante la gamificación. Todos demostraron comprender el término "gamificación" y expresaron su acuerdo con la posibilidad de utilizarla para enseñar ortografía. Consideran que esta metodología activa puede dar buenos resultados, siendo beneficiosa para los estudiantes de séptimo de básica, debido a que se adapta a su edad y nivel de madurez.

Para implementar la gamificación en el aula es necesario tener en consideración tres aspectos: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las mecánicas consisten en los procesos que llevan a cabo el desarrollo del juego, los componentes son las acciones específicas que se despliegan en la dinámica lúdica, y las mecánicas son los elementos que conforman el juego como el puntaje, niveles, equipos, entre otros. (Davidson & Bórquez, 2021, pág. 120)

Dado que a los niños naturalmente les gustan jugar y disfrutan de la diversión; guiar y orientar adecuadamente los tres aspectos de la gamificación en el aula, estableciendo límites claros,

no solo refuerza el aprendizaje de la ortografía, sino que también motiva a los estudiantes a seguir aprendiendo y mejorando por su cuenta, al crear una conexión entre diversión y aprendizaje.

6) ¿Cuáles son las principales dificultades que tiene para usar las herramientas digitales?

Las respuestas de los docentes destacan una limitación clave para el uso efectivo de herramientas digitales, la cual ha sido mencionada en algunas preguntas anteriores: la falta de acceso a internet y la insuficiencia tecnológica en las instituciones educativas. Todos los docentes señalan la falta de acceso a internet como una barrera significativa para la integración de herramientas digitales, esta limitación afecta tanto a la institución como a los estudiantes en sus hogares, reduciendo la viabilidad de implementar estrategias digitales de manera efectiva.

La carencia de computadoras, proyectores y equipos necesarios, así como la falta de infraestructura tecnológica adecuada dentro de las instituciones, limita la capacidad de incorporar herramientas digitales de manera óptima (Llorente et al., 2018). Sin embargo, es posible utilizar herramientas digitales sin la necesidad de estar frente a una pantalla todo el tiempo, mediante los aspectos de la gamificación, por ende, su implementación se vuelve una solución práctica y accesible para aprovechar al máximo el potencial de las herramientas digitales en la educación.

7) ¿Ha trabajado con la plataforma Wordwall? Si la respuesta es SI. ¿Qué actividades ha utilizado? Si la respuesta es NO ¿Le gustaría disponer de una guía didáctica que le permita conocer acerca del uso y manejo de la plataforma Wordwall? ¿Por qué?

De los 4 docentes entrevistados, solo uno expresó haber trabajado con la plataforma Wordwall. Se evidenció una experiencia positiva y un uso variado de las actividades disponibles, tales como anagramas, crucigramas, cuestionarios de preguntas y cajitas sorpresa. También, se reflejó una actitud favorable por parte de todos, hacia la posibilidad de disponer de una guía didáctica para el manejo de la plataforma Wordwall. Los docentes demuestran disposición hacia la innovación y reconocieron la importancia de mantenerse actualizados con las tecnologías educativas, resaltando la necesidad de adaptarse a la era moderna y aprovechar la tecnología, especialmente dada la amplia utilización de dispositivos digitales por parte de la mayoría de los estudiantes.

Estas respuestas refuerzan la idea de que la formación y orientación sobre el uso de herramientas tecnológicas, como Wordwall, son bienvenidas en el ámbito educativo. En la

investigación llevada a cabo por Arízaga y Henríquez (2023) se ha demostrado la importancia de contar con una guía docente que familiarice a los educadores con el uso y funcionamiento de la plataforma Wordwall. Debido a que, esto facilita su integración efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) de la ortografía, al añadir diversas actividades para su refuerzo.

Tabla 13

Repuestas de la entrevista realizada a los docentes de séptimo grado

Pregunta	Entrevistado 1	Entrevistado 2	Entrevistado 3	Entrevistado 4
<p>1)Según su experiencia, ¿Cómo valora el nivel de conocimiento y uso de las reglas ortográficas en los estudiantes de séptimo de básica? ¿Por qué? ¿Cuáles son las dificultades más evidentes?</p>	<p>Bueno, la verdad que este año recién empiezo nuevamente en esta labor docente de con grado. Estaba con el área de educación física.</p> <p>Y veo que sí tenemos bastantes problemas en el campo de la ortografía.</p> <p>Las dificultades que se han podido apreciar es el uso de la S, de la C, que veo el uso de la tilde. Mas frecuentes</p>	<p>La realidad es que la ortografía es muy complicada para enseñar.</p> <p>Son reglas muy amplias, muy extensas, que es un poco difícil que se quede grabado en los estudiantes, pero con la práctica, sobre todo, se va dando el buen uso de la ortografía.</p> <p>Reglas muy extensas. Muchas reglas de ortografía es lo que más dificulta para que memoricen.</p>	<p>Deficiente</p> <p>Porque pienso que falta mucho todavía en cuanto a la lectura y escritura, lo que comúnmente decimos nosotros el dictado, y actividades lúdicas que fomenten para que los chicos puedan captar de mejor manera la ortografía.</p> <p>Es un nivel sumamente deficiente y con este problema de la pandemia se agudizó más.</p> <p>Las dificultades más evidentes son el uso de tildes, de la b, v, c, s</p>	<p>La ortografía es algo bien indispensable para una buena escritura, una redacción. Es decir, para la vida diaria es para un ser humano lo más esencial.</p> <p>Entonces, la escritura u ortografía es cuando más se debe fundamentar desde los primeros años de básica.</p> <p>Desde que empieza la lectoescritura, toma mucho en cuenta la ortografía.</p> <p>Dificultades</p> <p>Al momento de escribir, los estudiantes se equivocan a veces en sílabas dobles, en inversas, en algunas reglas ortográficas.</p> <p>Entonces, hay que tomar en cuenta en dónde están fallando los estudiantes para repasar.</p> <p>En la actualidad,</p>
<p>2)Según su criterio</p>	<p>Bueno,</p>	<p>La práctica,</p>	<p>Bueno, de lo que</p>	<p>En la actualidad,</p>

¿Cuáles son los aspectos que afectan el correcto uso de las reglas ortográficas en los estudiantes?

considero que ahora con la tecnología también, que favorece y también desfavorece un poco con el uso del celular, los mensajes que se envían, ahí no le piden el uso de reglas ortográficas, ¿no?

Un mensaje así, enviado con que lea la palabra, pues no importa si está bien o mal escrita, ¿no?

sobre todo. No hay tanta práctica. El tiempo es bastante limitado, los contenidos muy extensos, entonces la práctica, pero hemos tratado de que con la lectura, la escritura, vaya un poco mejorando la ortografía, sobre todo, porque las reglas ortográficas tienden a olvidarse.

he podido evidenciar en cuanto al uso correcto de las reglas ortográficas, no es solamente el tomar y enseñar la clase teórica de que se memoricen las reglas, sino que falta mucho la aplicación, la aplicación en diferentes actividades.

Por ejemplo, no aplicamos nosotros muchas de las veces las redacciones.

La composición escrita, el uso de palabras que tal vez son desconocidas para ellos en contextos nuevos, es lo que he visto y principalmente el nivel de lectura que a nivel, por lo menos de nuestro país, y también con la falta de recursos que sumamente nos impiden, no podemos acceder a textos literarios para poder nosotros ayudarles a los chicos.

Entonces, la lectura es una parte vital para que puedan ellos

los estudiantes ya no leen.

Ese es el factor más negativo, que como ya no leen, solamente se dedican a los juegos de videos, es decir, a la tecnología actual. Entonces, los estudiantes ya no leen.

La lectura es la que mejor ayuda para una mejor ortografía.

también. Conocer términos nuevos y palabras, y las palabras las vayan asociando.

<p>3) ¿Qué recursos didácticos ha utilizado usted para la enseñanza de la ortografía?</p>	<p>Bueno, lamentablemente todavía es un poquito tradicional y como bien lo dice usted, pues hay muchos programas, pero lamentable es que aquí el laboratorio no nos permite o no la capacidad del internet como para ingresarnos a todos a jugar o a crear estas páginas.</p>	<p>Hay las lecturas guiadas, hay un método de ortografía, la copia, pero sobre todo, sobre todo, lo que más me ha dado resultado en el uso de la tilde especialmente, es el aprendizaje de las palabras agudas, graves y esdrújulas.</p>	<p>Bueno, de lo que me gusta usar con mis estudiantes, utilizo mucho los juegos ortográficos que existen en computación, como por ejemplo el cómo dice el que dijo.</p>	<p>Lo que se ha utilizado es en base a lecturas comprensivas. Allí se va utilizando el vocabulario nuevo.</p>
	<p>He utilizado lo tradicional, hojitas, copias, nada más.</p>		<p>Les enseña bastante las palabras homónimas, en donde ellos tienen que alcanzar un nivel para poder... Conocer estas palabras y el diferente significado que tienen.</p>	<p>También, si hay tecnología, a veces presentación de videos.</p>
			<p>También he utilizado también juegos interactivos para que ellos puedan ver anagramas, crucigramas.</p>	<p>Se hace también a través de dinámicas, de cuentos, de fábulas, de cualquier material uno se basa para enseñar lo que es la ortografía. Y en el diario vivir.</p>
			<p>También utilizo los términos nuevos en los contextos nuevos para composición escrita.</p>	<p>En todas las áreas se utiliza la ortografía.</p>

<p>4) ¿Considera que los recursos didácticos que usted utiliza para</p>	<p>No, creo que sí se puede hacer más. Considero que sí</p>	<p>En parte sí, pero como dije anteriormente, el limitante es el tiempo.</p>	<p>Bueno, del... De lo que he evidenciado, sí. Muchas de las</p>	<p>Yo creo que en la mayoría sí, pero depende del estudiante, porque a</p>
--	---	--	--	--

impartir las clases de ortografía facilitan el aprendizaje en los estudiantes? podemos hacer más cosas, nuevas innovaciones, que creo que sí nos hace falta. No hay de tiempo suficiente como para dedicarse solamente a la ortografía. cosas, sí veo que los niños retienen porque se divierten. El deletreo también es una de las técnicas que me había olvidado, que les encanta. Y también preguntarles a ellos mismos si recuerdan los acentos ortográficos o con que se escribe después de haberlos utilizado en diferentes actividades, sí.

veces no le toman en cuenta la utilidad, le ponen poca importancia. Entonces, más depende ya de los estudiantes.

Aunque uno se trata de lo mejor de buscar material para que los niños se pongan un poquito más en cuenta esto y les guste.

5) ¿Cree usted que es posible enseñar la ortografía utilizando la gamificación?

Ya entiendo el término, pues sí, sí, sí, totalmente de acuerdo.

Toda enseñanza se puede utilizar mediante juegos, pero habría que tomar en cuenta que para realizar un juego toca controlar mucho la disciplina porque muchas veces le confunden solamente como la palabra indica, juego, y no lo toman muy a serio.

Sí, es uno de los puntos y una de las metodologías activas que está dando buen resultado en cualquiera de los campos, no y en ortografía que mejor.

Sí. Porque los estudiantes están aptos, al menos en séptimo de básica, tienen su pensamiento un poquito más desarrollado, más maduro. Yo pienso que todo es bueno en el beneficio del estudiante.

6) ¿Cuáles son las principales dificultades que tiene para usar las herramientas digitales?

La falta del internet aquí en la institución y en la casa, ¿no? Todos los chicos tienen conectividad.

El limitante en las instituciones es que no contamos con tecnología, no hay computadoras, no hay internet, el internet es

El acceso a internet, las aulas no poseemos internet, los docentes estamos limitados, a ese aspecto y cuando vamos a un

Como les decía, aquí en el aula, la principal dificultad es de no tener la tecnología. Es decir, por ejemplo, un proyector en cada aula,

solamente para las oficinas, no para las aulas, entonces el limitante más grande es el internet.

laboratorio pues no existe el suficiente equipo para poder aplicarlo de la mejor manera, pero a pesar de eso no hemos dejado que los niños accedan a esta clase de herramientas

computador.

Sería factible de que teniendo eso en cuenta sería mucho mejor.

<p>7) ¿Ha trabajado con la plataforma Wordwall? Si la respuesta es SI. ¿Qué actividades ha utilizado? Si la respuesta en NO ¿Le gustaría disponer de una guía didáctica que le permita conocer acerca del uso y manejo de la plataforma Wordwall? ¿Por qué?</p>	<p>NO Claro, encantado. Porque creo que como docentes siempre tenemos que estar un poquito innovándonos y a la par con la tecnología. Y con la época moderna, ¿no?</p>	<p>NO Lo que se tiende actualmente a que todo sea ayudado con inteligencia artificial, pues y por lo tanto sería una forma excelente de poder ayudarnos. ¿Por qué? Porque los estudiantes ahora actualmente tienden a estar con el uso del celular, de la computadora y ellos pues se interesan mucho más en el aprendizaje si es que es por estos medios digitales.</p>	<p>Si, la utilizo mucho, He utilizado en cuanto a los anagramas, los crucigramas, cuestionario de preguntas, las cajitas sorpresa, entre otras. Esta plataforma es muy interesante Si, esta plataforma es muy interesante, es de las que por lo menos yo la ocupo mucho, porque a pesar de que no es solamente un aspecto son varios aspectos en los cuales Wordwall ha ayudado por lo menos yo la utilizo mucho y si fuese conveniente que lo utilice y en la temática que usted nos presenta pues que mejor.</p>	<p>NO Claro sí, porque el conocimiento la educación tanto docentes como estudiantes siempre estamos presto para que haya una innovación, estar actualizados que la educación sea más favorable para los estudiantes</p>
--	--	--	--	---

CAPITULO IV: PROPUESTA

4.1. Título de la propuesta

¡Letras en juego! De errores a aciertos. Guía para reforzar la ortografía en estudiantes de séptimo grado de EGB.

4.2. Presentación

Esta propuesta se presenta como una iniciativa innovadora y motivadora para enriquecer el proceso educativo de la ortografía en el séptimo año de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” de la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra. Está dirigido principalmente a docentes de este nivel con el objetivo de brindarles una valiosa herramienta que fortalecerá las habilidades ortográficas de sus estudiantes. La importancia de una ortografía efectiva en la educación media radica en el papel fundamental del desarrollo de las habilidades de escritura, comunicación y comprensión. La ortografía no es meramente una habilidad técnica, sino también parte indispensable a la hora de expresarse con claridad y precisión en diferentes contextos.

La propuesta está centrada en el uso de una herramienta digital que proporciona varias actividades interactivas y el empleo de la tecnología disponible para crear un entorno de aprendizaje que resulte atractivo y eficaz. Hasta ahora, Wordwall ha demostrado ser eficaz en la gamificación educativa, ya que puede hacer de la experiencia de aprendizaje algo divertido. La razón por la que se emplean actividades lúdicas se basa en el estímulo que producen entre los estudiantes y el fomento de una participación activa. Con la incorporación de elementos de juego en el proceso de enseñanza, la gamificación no sólo motiva a los estudiantes sino que también crea un ambiente favorable al aprendizaje colaborativo y a la retención del conocimientos.

A parte de reducir los errores ortográficos, esta propuesta pretende ampliar el repertorio pedagógico de los docentes. Se anima a los educadores a probar métodos no tradicionales para aportar variedad y dinamismo a su enfoque de enseñanza. El uso efectivo de esta herramienta digital se presenta como una oportunidad para que los docentes amplíen sus habilidades y se sumerjan proactivamente en la era digital.

La metodología que se utilizó para realizar los nueve talleres de la propuesta es ERCA y como técnica la gamificación. ERCA se basa en la teoría del aprendizaje experiencial propuesta por David Kolb, la cual incluye las etapas “experimentación, reflexión de la experimentación,

teorización obtenida a partir de la reflexión (conceptualización) y acción sobre la teoría propuesta (aplicación)” (Rodríguez, 2018, pág. 54), la cual ayuda a que los estudiantes construyan su propio conocimiento con guía del docente, debido a que permite un aprendizaje significativo que se centra en su experiencia. La gamificación se utilizó dado que es una técnica contemporánea que motiva a los estudiantes a través de actividades dinámicas y divertidas.

La implementación de esta propuesta se llevará a cabo en colaboración con docentes y estudiantes del séptimo año de EGB. Su uso es sencillo: cada taller cuenta con un plan de clase y una actividad en Wordwall relacionada con el tema de cada planificación. Los docentes pueden seguir el plan de clase o simplemente compartir el enlace de las actividades para que los estudiantes las realicen de manera individual o en grupos, estableciendo una fecha límite para su realización. Después de completar cada actividad, los estudiantes serán automáticamente posicionados en el tablero de clasificación que ofrece Wordwall al ingresar su nombre, lo que facilita su evaluación. Para motivar su participación y una competencia positiva, se proporciona como anexos al final de la guía un conjunto de insignias que el docente puede dar a cada estudiante por: participar, estar entre los 3 primeros puestos (individual y grupal), por cumplir todas las actividades, o como lo determine el docente.

En el caso de que los docentes deseen editar o crear nuevas actividades, solo necesitan registrarse e iniciar sesión. Puede crear hasta 5 actividades de forma gratuita, a menos que elijan actualizar su cuenta de básico a estándar o PRO, lo que tiene un costo de 3\$ a 4.5\$ mensuales respectivamente. No obstante, tienen la opción de utilizar actividades creadas por otros usuarios de forma gratuita, aunque no podrán editarlas si superan el número de intentos.

Los estudiantes tienen un número ilimitado de intentos para realizar las actividades y mejorar su posición en el tablero de clasificación, sin embargo, deben cumplir con la fecha límite establecida por el docente, fomentando su honestidad. También tienen la posibilidad de cambiar la plantilla del juego si desean practicar de diferentes maneras, manteniendo las mismas preguntas.

Como alternativa al tablero virtual de Wordwall, se presenta una opción impresa llamada "Carrera Ortográfica". Esta alternativa permite observar el progreso en el refuerzo de la ortografía de los estudiantes de manera constante dentro del aula, sin necesidad de conexión a internet. Los estudiantes pueden crear su propio avatar y avanzar en la carrera de acuerdo con su posición en Wordwall, colocando sus insignias para mostrar su progreso.

4.3. Objetivos

Objetivo general

Diseñar una guía para reforzar el aprendizaje de la ortografía a través de la herramienta digital Wordwall en estudiantes de séptimo año de EGB en la Unidad Educativa Luis Leoro Franco.

Objetivos específicos

Fomentar el aprendizaje de la ortografía a través de actividades interactivas y atractivas en Wordwall.

Incorporar elementos de gamificación en las actividades diseñadas, con el fin de aumentar la motivación y participación de los estudiantes de séptimo año de EGB.

Motivar al uso de Wordwall en los docentes para la enseñanza del aprendizaje de la ortografía.

4.4. Destrezas curriculares para tratarse

En currículo de Lengua y Literatura de EGB se establece una serie de contenidos relacionados con las reglas ortográficas que los estudiantes deben aprender y aplicar en su escritura. Algunos de estos contenidos son:

- Reglas de acentuación: agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas.
- Uso de las letras: b, v, c, s, z, g, j, h, ll, y.
- Uso de diéresis y tilde diacrítica.
- Ortografía de las palabras compuestas, prefijos y sufijos.
- Ortografía de las palabras homófonas y homógrafas.

Figura 12

Portada de la propuesta



Figura 13

Índice de la propuesta



Figura 14

Presentación de la guía

La presente Guía Didáctica es un recurso completo diseñado para ayudar a los docentes a fortalecer las habilidades ortográficas de sus estudiantes de una manera dinámica y lúdica mediante el uso de Wordwall. Esta guía se basa en el reconocido modelo de clase ERCA, que promueve la planificación efectiva y la enseñanza centrada en el estudiante.

¿Qué encontrará?

- 1. Nueve talleres interactivos:** La guía ofrece una serie de nueve talleres diseñados cuidadosamente para abordar aspectos fundamentales de la ortografía. Estos talleres se basan en una progresión estructurada que permite a los estudiantes desarrollar gradualmente sus habilidades ortográficas. Cada taller se organiza siguiendo el modelo de clase ERCA, que se enfoca en la Exploración, Reflexión, Consolidación y Aplicación de los conocimientos ortográficos. Esta planificación garantiza una experiencia de aprendizaje completa y efectiva.
- 2. Actividades en Wordwall:** Todas las actividades propuestas en la guía se implementan utilizando la plataforma digital Wordwall. Esta herramienta educativa proporciona una amplia variedad de juegos y ejercicios interactivos que permiten a los estudiantes practicar y aplicar sus conocimientos ortográficos de manera dinámica. La utilización de Wordwall promueve un entorno de aprendizaje activo y participativo.
- 3. Gamificación para motivar el aprendizaje:** La guía integra elementos de gamificación en las actividades de Wordwall con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. A través de recompensas, puntajes y niveles, se fomenta la participación activa y se crea un ambiente lúdico que promueve el aprendizaje efectivo de la ortografía.
- 4. Contenidos curriculares clave:** La guía aborda los contenidos esenciales del currículo de Lengua y Literatura de EGB relacionados con las reglas ortográficas. Algunos de estos contenidos incluyen las reglas de acentuación (agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas), el uso correcto de letras (b, v, c, s, z, g, j, h, ll, y), el uso de diéresis y tilde diacrítica, la ortografía de palabras compuestas, prefijos y sufijos, así como la diferenciación de palabras homófonas y homógrafas.

Beneficios

Los talleres están diseñados para que los estudiantes desarrollen gradualmente sus habilidades ortográficas, partiendo de conceptos básicos y avanzando hacia desafíos más complejos.

Las actividades en Wordwall ofrecen una experiencia de aprendizaje dinámica y participativa, donde los estudiantes pueden practicar de manera individual o en equipo.

La gamificación estimula la motivación intrínseca de los estudiantes, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia divertida y gratificante.



Preguntas frecuentes



¿Cómo ingresar en Wordwall?

Para ingresar a la herramienta digital Wordwall, se debe dar clic en el siguiente enlace <https://wordwall.net/es/community>

¿Es necesario registrarse para realizar las actividades?

No, no es necesario registrarse para realizar todas las actividades creadas por otros usuarios, pero se recomienda hacerlo para poder crear sus propias actividades sobre el tema que desee y editar las actividades existentes. En la versión básica, se puede crear y editar hasta 5 actividades.

¿Qué deben hacer los estudiantes para demostrar que realizaron las actividades?

Para demostrar que realizaron las actividades, los estudiantes deben dar clic en 'tabla de clasificación' y colocar su nombre para ser registrados en el tablero de clasificación.



Nombre	Puntuación	Fecha
1	100	10/10/2023
2	95	10/10/2023
3	90	10/10/2023
4	85	10/10/2023
5	80	10/10/2023
6	75	10/10/2023
7	70	10/10/2023
8	65	10/10/2023
9	60	10/10/2023
10	55	10/10/2023

¿Cómo se ingresa a las actividades para reforzar la ortografía?

Para acceder a las actividades propuestas en esta guía para reforzar la ortografía, simplemente se debe hacer clic en los enlaces que se encuentran en cada uno de los nueve talleres.

¿Se puede cambiar la plantilla de las actividades?

Sí, si estás registrado, puedes cambiar la plantilla de forma permanente editándola, lo que generará automáticamente otro enlace. Si no estás registrado, aún puedes cambiar la plantilla momentáneamente haciendo clic en "cambiar plantilla", ubicado en el lado derecho de la pantalla.




Figura 15

Pasos para realizar el tablero de clasificación





Pasos para realizar el Tablero de clasificación

  <https://www.crcarteavatar.com/>
<https://www.youtube.com/watch?v=BUMfc8gaFb0> 

 Cada estudiante debe crear su propio avatar para representarse en el tablero, el cuál debe reflejar su personalidad. El tamaño recomendado es de aproximadamente 5 cm de altura.

Se debe dividir a los estudiantes en grupo. 

 El tablero estará dividido en 6 casillas, por cada actividad completada correctamente, los estudiantes ganarán puntos y avanzarán en el tablero. 

  Los 3 primeros estudiantes en la tabla de clasificación en Wordwall recibirán insignias especiales. 

Los estudiantes deberán mover su avatar a medida que ganen puntos.  En el camino recibirán una insignia por cada logro.  

La premiación final será por: grupo con mayor puntuación, estudiante general con mayor puntuación, todos los participantes por completar las actividades. 

Figura 16

¡Escape del Laberinto de Acentos!

**¡ESCAPE DEL
LABERINTO
DE
ACENTOS!**



Tabla 14

Plan de clase 1

PLAN DE CLASE 1			
TEMA:	¡Escape del Laberinto de Acentos!	NIVEL:	Séptimo de EBG
OBJETIVO EDUCATIVO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos		OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Comprender y aplicar las reglas de acentuación para distinguir entre palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas en diferentes contextos.	
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. LL.3.4.14. Apoyar el proceso de la escritura colaborativo e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	
PLANIFICACIÓN			
ACTIVIDADES METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA Dinámica: Carrera de Acentos Los estudiantes participarán en una carrera de relevos en la que cada equipo deberá identificar y clasificar palabras según su acentuación (agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas https://wordwall.net/es/resource/68429069) antes de pasar el testigo al siguiente miembro. Esta dinámica fomentará la competencia amistosa y el aprendizaje activo.	Hojas de papel bond Imágenes de palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas Wordwall	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	Técnica: Observación Instrumento: Wordwall

REFLEXIÓN

Contestar las siguientes preguntas:

- ¿Por qué es importante conocer las reglas de acentuación?
- ¿Cuál es la diferencia entre palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas?
- ¿Qué desafíos enfrentamos al aplicar las reglas de acentuación en la escritura y el habla?
- ¿Cómo podemos recordar las reglas de acentuación de manera efectiva?

CONCEPTUALIZACIÓN

- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños, para que piensen en palabras que conozcan y que puedan ser agudas, graves, esdrújulas o sobresdrújulas y las anoten en un papel o pizarra compartida.
- Proporcionar a cada grupo tarjetas con palabras que tengan diferentes tipos de acentuación, para que las clasifiquen según su acentuación (agudas, graves, esdrújulas, sobresdrújulas).
- Durante esta actividad, los estudiantes discutirán entre sí y justificarán por qué clasifican cada palabra de cierta manera.
- Cada grupo deberá identificar posibles excepciones a las reglas de acentuación y discutir sobre estas excepciones para tratar de entender por qué algunas palabras no siguen las reglas generales.
- Crear tarjetas o carteles con ejemplos de palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas (deben incluir tanto palabras regulares como posibles excepciones que hayan identificado durante la actividad anterior).
- Realizar una breve presentación, se fomentará la discusión sobre las reglas de acentuación y las

excepciones, y se promoverá la clarificación de dudas.

APLICACIÓN

Realizar el juego persecución en el laberinto en Wordwall, al completarlo los puntajes se registran y se comparten en el aula, para posteriormente realizar una ceremonia de premiación para reconocer el esfuerzo y los logros de los estudiantes en el dominio del uso de las reglas de acentuación para distinguir entre palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas en diferentes contextos.

<https://wordwall.net/es/resource/23984879>

<https://n9.cl/nkcrq>

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

No hay NEE para realizar adaptaciones específicas. En caso de haber, serán atendidas.

Tabla 15 Ficha de observación: ¡Escape del Laberinto de Acentos!

Ficha de observación: ¡Escape del Laberinto de Acentos!

Ficha de observación						
Nº	Indicadores	1	2	3	4	Observaciones
1	Los estudiantes participaron activamente.					
2	Los estudiantes trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes.					
3	Los estudiantes aplicaron sus conocimientos en reglas ortográficas.					
4	Los estudiantes buscaron superar los puntajes altos en Wordwall en una competencia amistosa.					
Valoración		Todos = 4 Mayoría = 3 Algunos = 2 Muy pocos = 1				

Link de la actividad

Persecución en el laberinto

[https://wordwall.net/
es/resource/23984879](https://wordwall.net/es/resource/23984879)

Figura 17

Actividad Persecución en el laberinto



Figura 18

El impostor: uso de la 'b' y 'v'

**EL
IMPOSTOR:
USO DE LA
'B' Y 'V'**



Tabla 16

Plan de clase 2

PLAN DE CLASE 2			
TEMA:	El impostor: uso de la 'b' y 'v'	NIVEL:	Séptimo de EBG
OBJETIVO EDUCATIVO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos.		OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Diferenciar entre el uso correcto de las letras 'b' y 'v' en palabras, identificando patrones ortográficos y aplicándolos de manera apropiada en la escritura.	
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. LL.3.4.14. Apoyar el proceso de la escritura colaborativo e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	
PLANIFICACIÓN			
ACTIVIDADES METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>EXPERIENCIA Escuchar el poema de la 'b' y 'v' Contestar las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció el poema? ¿Cuál es la parte que más les gusta?</p> <p>REFLEXIÓN Contestar las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Por qué algunas palabras suenan igual pero se escriben con 'b' o 'v'? ¿Cuáles son algunas palabras que conoces que comienzan con 'b' o 'v'? 	<p>Hojas de papel bond Tarjetas que contienen palabras con la 'b' y 'v'.</p>	<p>I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Wordwall</p>

- ¿Qué estrategias podemos usar para recordar cuándo usar "b" y cuándo "v"?
- ¿Cuál es la importancia de la ortografía en la comunicación escrita?

CONCEPTUALIZACIÓN

- Proporcionar a los estudiantes tarjetas que contengan palabras con 'b' y 'v', para que las diferencien según la letra que contienen (<https://wordwall.net/es/resource/67871978>). Anotar las observaciones en el pizarrón.
- Guiar a los estudiantes para que determinen las diferencias ortográficas entre las palabras con 'b' y 'v'
- Fomentar la discusión sobre las similitudes y diferencias entre las palabras que contienen estas letras.
- Realizar una lluvia de ideas contestando a la pregunta: ¿por qué algunas palabras se escriben con 'b' y otras con 'v'?
- Exponer las reglas ortográficas básicas del uso de la "b" y "v" de manera clara y concisa.
- Utilizar ejemplos que ayuden a ilustrar cada regla y aclarar posibles dudas.

APLICACIÓN

Realizar el juego de verdadero o falso en Wordwall, al completarlo los puntajes se registran y se comparten en el aula, para posteriormente realizar una ceremonia de premiación para reconocer el esfuerzo y los logros de los estudiantes en el dominio del uso de las letras: 'b', 'v', en diferentes contextos.

<https://wordwall.net/es/resource/15665184/b-o-v>

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

No hay NEE para realizar adaptaciones específicas. En caso de haber, serán atendidas.

Tabla 17 Ficha de observación: El impostor: uso de la 'b' y 'v'

Ficha de observación: El impostor: uso de la 'b' y 'v'

Ficha de observación						
Nº	Indicadores	1	2	3	4	Observaciones
1	Los estudiantes participaron activamente.					
2	Los estudiantes trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes.					
3	Los estudiantes aplicaron sus conocimientos en reglas ortográficas.					
4	Los estudiantes buscaron superar los puntajes altos en Wordwall en una competencia amistosa.					
Valoración		Todos = 4 Mayoría = 3 Algunos = 2 Muy pocos = 1				

Link de la actividad

Verdadero o falso

<https://wordwall.net/es/resource/15665184/b-o-v>

Figura 19

Actividad Verdadero o falso



Figura 20

Cazando a la c, s, z

**CAZANDO
A LA C, S,
Z**



Tabla 18

Plan de clase 3

PLAN DE CLASE 3			
TEMA:	Cazando a la c, s, z	NIVEL:	Séptimo de EBG
OBJETIVO EDUCATIVO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos		OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Reconocer las reglas de ortografía que rigen el uso de las letras ‘c’, ‘s’ y ‘z’ y aplicarlas correctamente en la escritura de palabras.	
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. LL.3.4.14. Apoyar el proceso de la escritura colaborativo e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	
PLANIFICACIÓN			
ACTIVIDADES METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADOR ES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA Dinámica "Adivina la Palabra": Los estudiantes formarán equipos. Se les presentarán tarjetas con palabras que contienen ‘c’, ‘s’ y ‘z’ para adivinar. Cada equipo tendrá un tiempo límite para adivinar la palabra correcta.	Hojas de papel bond Tarjetas con palabras que contienen ‘c’, ‘s’ y ‘z’. Organizador gráfico.	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	Técnica: Observación Instrumento: Wordwall
REFLEXIÓN Contestar las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué dificultades encontraron al intentar adivinar las palabras? • ¿Pudieron identificar patrones en las palabras presentadas? 			

- ¿Qué reglas creen que podrían aplicarse para determinar el uso de 'c', 's' y 'z'?

CONCEPTUALIZACIÓN

- Observar un organizador grafico del uso de 'c', 's' y 'z' en palabras.
- Pedir a los estudiantes que ejemplifiquen diferentes palabras para cada una de las letras, escribiéndolas en sus cuadernos.
- Guiar a los estudiantes para que identifiquen las cualidades más relevantes de las palabras que contienen 'c', 's' y 'z'
- Discutir sobre la sonoridad, posición en la palabra y otras características que puedan influir en la elección de la letra correcta.
- Comparar las reglas ortográficas para el uso de 'c', 's' y 'z'.
- Destacar las diferencias clave entre las palabras que utilizan cada letra y las situaciones en las que se aplican.

APLICACIÓN

Realizar el juego de avión en Wordwall, al completarlo los puntajes se registran y se comparten en el aula, para posteriormente realizar una ceremonia de premiación para reconocer el esfuerzo y los logros de los estudiantes en el dominio del uso de las letras: 'c', 's' y 'z' en diferentes contextos.
<https://wordwall.net/es/resource/31928909/uso-de-c-s-y-z-avi%C3%B3n>

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

No hay NEE para realizar adaptaciones específicas. En caso de haber, serán atendidas.

Tabla 19 Ficha de observación Cazando a la c, s, z

Ficha de observación: Cazando a la c, s, z

Ficha de observación						
N°	Indicadores	1	2	3	4	Observaciones
1	Los estudiantes participaron activamente.					
2	Los estudiantes trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes.					
3	Los estudiantes aplicaron sus conocimientos en reglas ortográficas.					
4	Los estudiantes buscaron superar los puntajes altos en Wordwall en una competencia amistosa.					
Valoración		Todos = 4 Mayoría = 3 Algunos = 2 Muy pocos = 1				

Link de la actividad

Avión

[https://wordwall.net/
es/resource/31928909/
/uso-de-c-s-y-z-
avi%C3%B3n](https://wordwall.net/es/resource/31928909/uso-de-c-s-y-z-avi%C3%B3n)

Figura 21

Actividad Avión

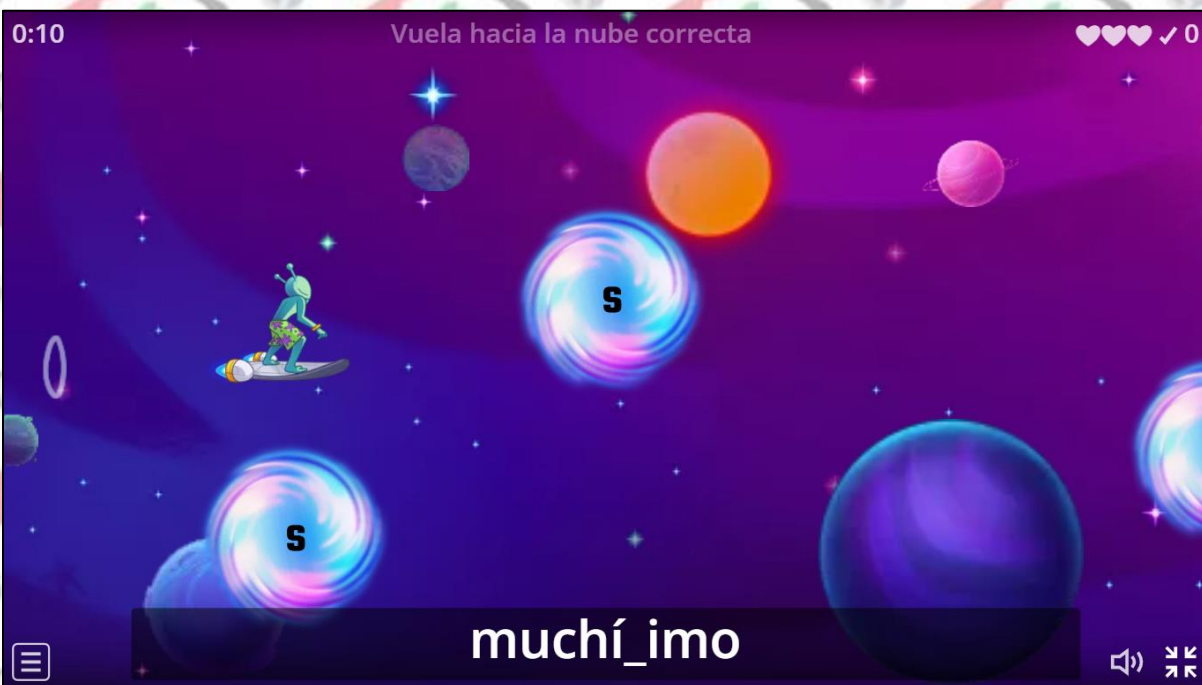


Figura 22

Jugando y ganando: uso de la g y j

**JUGANDO Y
GANANDO:
USO DE LA G
Y J**



Tabla 20

Plan de clase 4

PLAN DE CLASE 4			
TEMA:	Jugando y ganando: uso de la g y j	NIVEL:	Séptimo de EBG
OBJETIVO EDUCATIVO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos.		OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Identificar las reglas ortográficas que determinan el uso adecuado de las letras 'g' y 'j', y aplicarlas de manera precisa al escribir palabras.	
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. LL.3.4.14. Apoyar el proceso de la escritura colaborativo e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	
PLANIFICACIÓN			
ACTIVIDADES METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>EXPERIENCIA Reproducir grabaciones de palabras con 'g' y 'j' para que los estudiantes identifiquen el sonido correcto. Preguntar a los estudiantes qué observaron al escuchar las palabras y cómo creen que se escriben correctamente. https://www.youtube.com/watch?v=xyCme5YfvD4</p> <p>REFLEXIÓN Contestar las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué palabras escucharon con el sonido 'g'? ¿Y con el sonido 'j'? 	<p>Hojas de papel bond Grabación de palabras con 'g' y 'j'</p>	<p>I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Wordwall</p>

- ¿Pueden identificar alguna regla común que determine cuándo usar ‘g’ o ‘j’ en una palabra?
- ¿Han encontrado alguna dificultad al escribir palabras con estas letras?

CONCEPTUALIZACIÓN

- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños y pedirles que piensen en palabras que contengan las letras ‘g’ y ‘j’. Cada grupo deberá escribir las palabras que identifiquen en un papel y compartirlas.
- Solicitar a los grupos que comparen las palabras y busquen patrones o diferencias en el uso de ‘g’ y ‘j’.
- Guiar una discusión donde los estudiantes propongan reglas tentativas sobre cuándo usar ‘g’ y cuándo usar ‘j’ basadas en las palabras identificadas.
- Registrar estas reglas tentativas en una lista para referencia posterior.
- Proporcionar ejemplos de palabras que contengan tanto ‘g’ como ‘j’ y discutir en qué contexto se utiliza cada letra.
- Los estudiantes pueden analizar las palabras y justificar el uso de ‘g’ y ‘j’ según las reglas tentativas discutidas.

APLICACIÓN

Realizar el juego ahorcado en Wordwall, al completarlo los puntajes se registran y se comparten en el aula, para posteriormente realizar una ceremonia de premiación para reconocer el esfuerzo y los logros de los estudiantes en el dominio del uso de las letras: ‘g’ y ‘j’ en diferentes contextos.

<https://wordwall.net/es/resource/64990782>

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

No hay NEE para realizar adaptaciones específicas. En caso de haber, serán atendidas.

Tabla 21 Ficha de observación Jugando y ganando: uso de la g y j

Ficha de observación: Jugando y ganando: uso de la g y j

Ficha de observación						
N°	Indicadores	1	2	3	4	Observaciones
1	Los estudiantes participaron activamente.					
2	Los estudiantes trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes.					
3	Los estudiantes aplicaron sus conocimientos en reglas ortográficas.					
4	Los estudiantes buscaron superar los puntajes altos en Wordwall en una competencia amistosa.					
Valoración		Todos = 4 Mayoría = 3 Algunos = 2 Muy pocos = 1				

Link de la actividad

Ahorcado

[https://wordwall.net/
es/resource/64990782](https://wordwall.net/es/resource/64990782)

Figura 23

Actividad Ahorcado

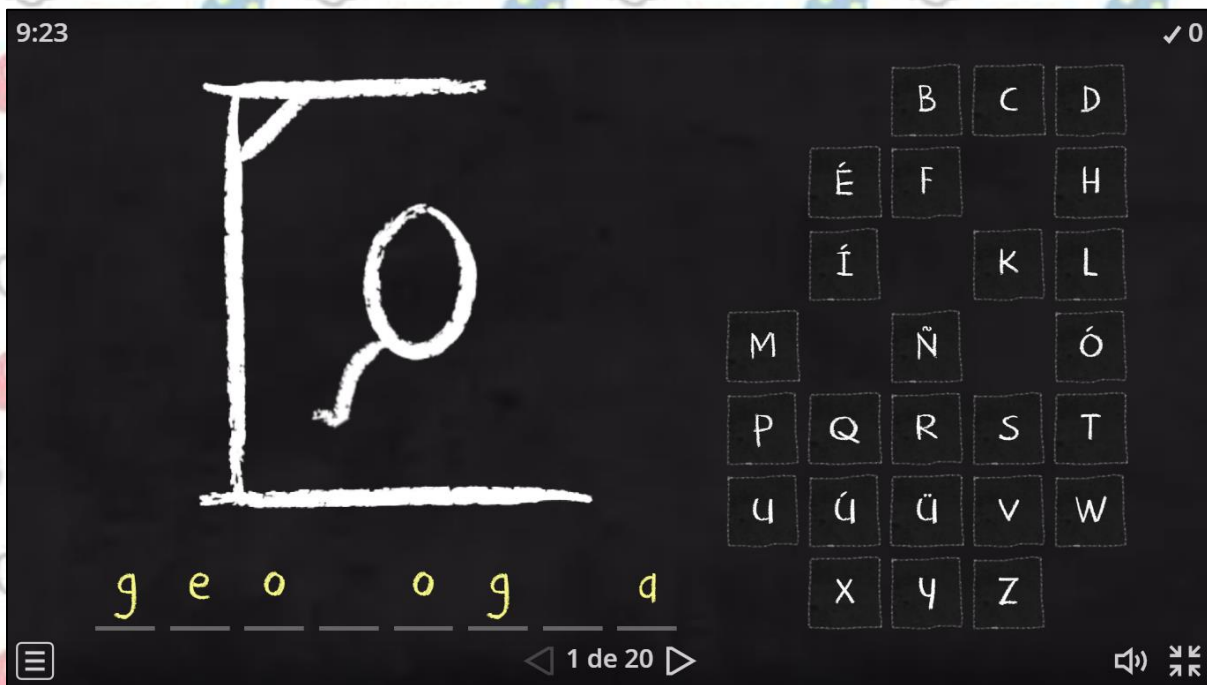


Figura 24

El héroe de la H

EL HÉROE DE LA H

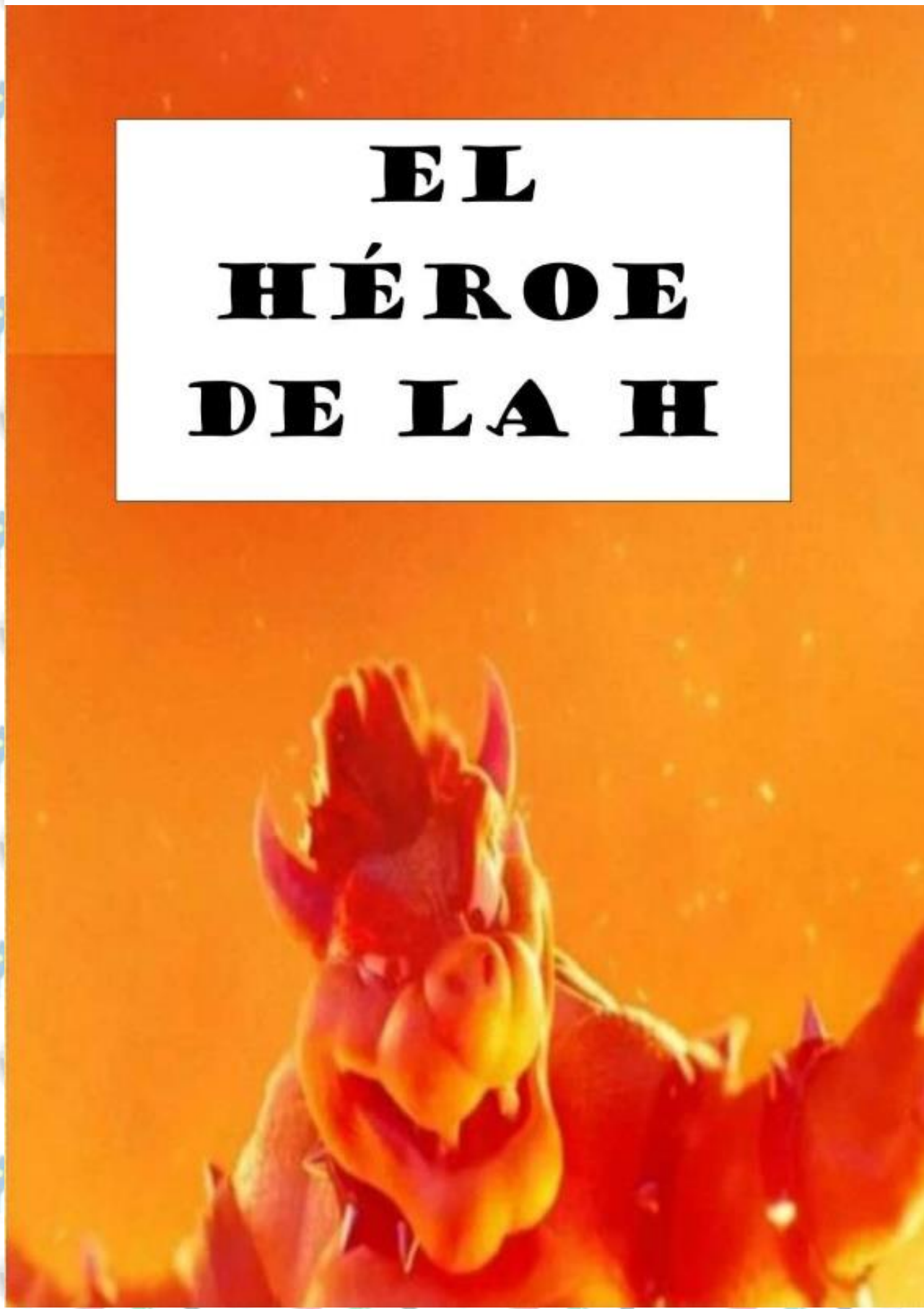


Tabla 22

Plan de clase 5

PLAN DE CLASE 5			
TEMA:	El héroe de la H	NIVEL:	Séptimo de EBG
OBJETIVO EDUCATIVO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos.		OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Entender el papel de la letra ‘h’ en la ortografía del español y emplearla correctamente según las reglas establecidas en la escritura de palabras.	
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. LL.3.4.14. Apoyar el proceso de la escritura colaborativo e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	
PLANIFICACIÓN			
ACTIVIDADES METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>EXPERIENCIA Buscando la H Los estudiantes forman parejas. Cada pareja recibe una lista de palabras escritas, algunas con la letra "h" y otras sin ella. https://wordwall.net/es/resource/21203684 Las parejas deben revisar la lista de palabras y buscar aquellas que contienen la letra ‘h’, pueden subrayar o resaltar las palabras identificadas y discutir por qué creen que algunas palabras la llevan y otras no. Al final, compartirán sus conclusiones con el resto del grupo.</p>	<p>Hojas de papel bond Lista de palabras con ‘h’ y sin ‘h’</p>	<p>I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.</p>	<p>Técnica: Observación Instrumento: Wordwall</p>

REFLEXIÓN

Contestar las siguientes preguntas:

- ¿Por qué creen que algunas palabras llevan la letra 'h' y otras no?
- ¿Qué creen que significa la presencia de la letra 'h' en una palabra?
- ¿Cómo creen que la letra 'h' afecta la pronunciación de una palabra?

CONCEPTUALIZACIÓN

- Observar ejemplos de palabras con y sin la letra 'h'
- Discutir las observaciones y formular hipótesis sobre las reglas que rigen el uso de la letra 'h'.
- Presentar las reglas ortográficas básicas que explican cuándo se utiliza la letra 'h' en las palabras.
- Ejemplificar con palabras que siguen estas reglas y explicar su aplicación en diferentes contextos.
- Proporcionar ejemplos de palabras que contienen la letra 'h' al inicio, en medio o al final de la palabra.

APLICACIÓN

Realizar el juego concurso de preguntas en Wordwall, al completarlo los puntajes se registran y se comparten en el aula, para posteriormente realizar una ceremonia de premiación para reconocer el esfuerzo y los logros de los estudiantes en el dominio del uso de la letra: 'h' en diferentes contextos.

<https://wordwall.net/es/resource/53599064>

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

No hay NEE para realizar adaptaciones específicas. En caso de haber, serán atendidas.

Tabla 23*de observación de la**Ficha de observación El héroe de la H*

Ficha de observación						
N°	Indicadores	1	2	3	4	Observaciones
1	Los estudiantes participaron activamente.					
2	Los estudiantes trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes.					
3	Los estudiantes aplicaron sus conocimientos en reglas ortográficas.					
4	Los estudiantes buscaron superar los puntajes altos en Wordwall en una competencia amistosa.					
Valoración		Todos = 4 Mayoría = 3 Algunos = 2 Muy pocos = 1				

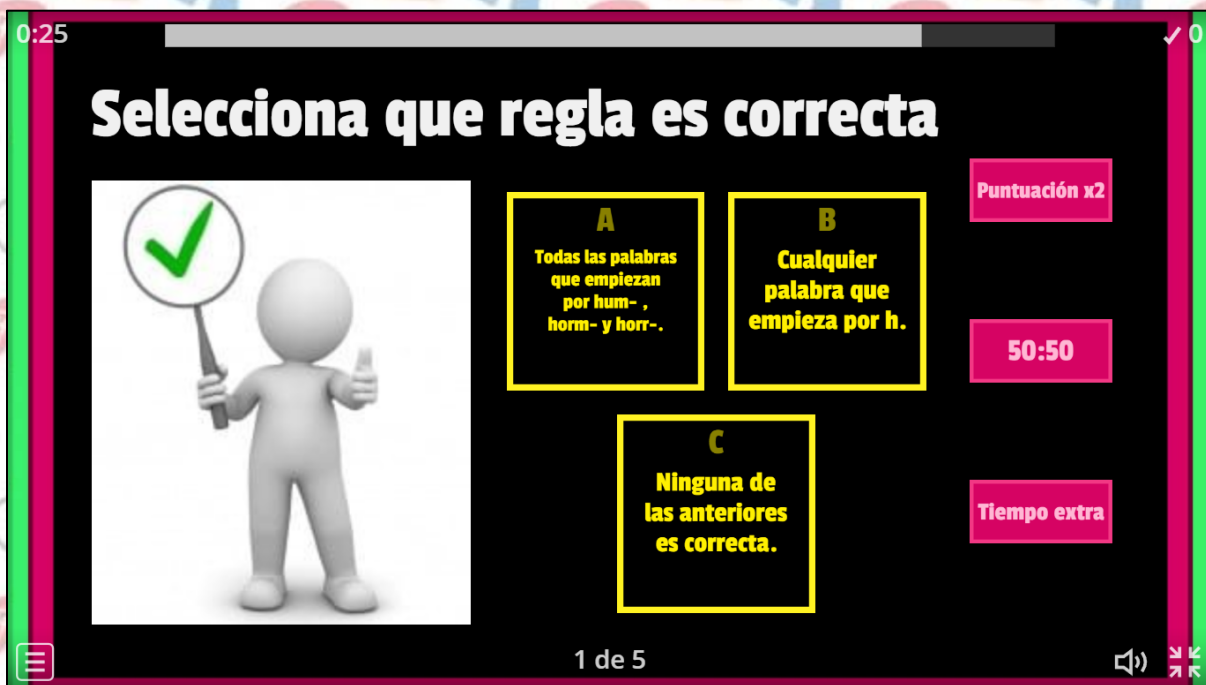
Link de la actividad

Concurso de preguntas

[https://wordwall.net/
es/resource/53599064](https://wordwall.net/es/resource/53599064)


Figura 25

Actividad Concurso de preguntas



0:25 ✓ 0

Selecciona que regla es correcta



A
Todas las palabras que empiezan por hum- , horm- y horr-.

B
Cualquier palabra que empieza por h.

C
Ninguna de las anteriores es correcta.

Puntuación x2

50:50

Tiempo extra

1 de 5

⏏ ⏏ ⏏

Figura 26

Llaves y Yoyos: Uso de la 'll' y 'y'

**LLAVES Y
YOYOS:
USO DE LA
'LL' Y 'Y'**



Tabla 24

Plan de clase 6

PLAN DE CLASE 6			
TEMA:	Llaves y Yoyos: Uso de la 'll' y 'y'	NIVEL:	Séptimo de EBG
OBJETIVO EDUCATIVO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos.		OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Diferenciar entre las letras 'll' y 'y' y comprender sus usos ortográficos en palabras, aplicando las reglas correspondientes en la escritura.	
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. LL.3.4.14. Apoyar el proceso de la escritura colaborativo e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	
PLANIFICACIÓN			
ACTIVIDADES METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>EXPERIENCIA Clasificación de Palabras Los estudiantes forman equipos. Se les entrega un conjunto de palabras impresas. Deben clasificar las palabras según si contienen 'll' y 'y' o ninguna de las dos letras. Cada equipo debe compartir sus resultados con el resto de la clase.</p> <p>REFLEXIÓN Contestar las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué patrones notaron al clasificar las palabras? 	<p>Hojas de papel bond Lista de palabras con 'll' y 'y'</p>	<p>ILL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Wordwall</p>

- ¿Por qué algunas palabras llevan 'll' y otras 'y'?
- ¿Qué dificultades encontraron al realizar la clasificación?
- ¿Cómo creen que podemos recordar las reglas de uso de 'll' y 'y'?

CONCEPTUALIZACIÓN

- Observar ejemplos de palabras con y sin la letra "h".
- Discutir las observaciones y formular hipótesis sobre las reglas que rigen el uso de las letras 'll' y 'y'.
- Presentar las reglas ortográficas básicas que explican cuándo se utiliza las letras 'll' y 'y' en las palabras.
- Ejemplificar con palabras que siguen estas reglas y explicar su aplicación en diferentes contextos.
- Proporcionar ejemplos de palabras que contienen la letra 'll' y 'y' al inicio, en medio o al final de la palabra.

APLICACIÓN

Realizar el juego abrecajas en Wordwall, al completarlo los puntajes se registran y se comparten en el aula, para posteriormente realizar una ceremonia de premiación para reconocer el esfuerzo y los logros de los estudiantes en el dominio del uso de las letras: 'll' y 'y' en diferentes contextos.

<https://wordwall.net/es/resource/17112239/uso-de-la-g-y-la-j>

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

No hay NEE para realizar adaptaciones específicas. En caso de haber, serán atendidas.

Tabla 25 Ficha de observación Llaves y Yoyos: Uso de la 'll' y 'y'

Ficha de observación: Llaves y Yoyos: Uso de la 'll' y 'y'

Ficha de observación						
N°	Indicadores	1	2	3	4	Observaciones
1	Los estudiantes participaron activamente.					
2	Los estudiantes trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes.					
3	Los estudiantes aplicaron sus conocimientos en reglas ortográficas.					
4	Los estudiantes buscaron superar los puntajes altos en Wordwall en una competencia amistosa.					
Valoración		Todos = 4 Mayoría = 3 Algunos = 2 Muy pocos = 1				

Link de la actividad

Abrecajas

[https://wordwall.net/
es/resource/17112239
/uso-de-la-g-y-la-j](https://wordwall.net/es/resource/17112239/uso-de-la-g-y-la-j)

Figura 27

Actividad Abrecajas



Figura 28

Sustos ortográficos: Uso de diéresis y tilde diacrítica.

**SUSTOS
ORTOGRÁFICOS:
USO DE
DIÉRESIS Y
TILDE
DIACRÍTICA.**



Tabla 26

Plan de clase 7

PLAN DE CLASE 7			
TEMA:	Sustos ortográficos: Uso de diéresis y tilde diacrítica.	NIVEL:	Séptimo de EBG
OBJETIVO EDUCATIVO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos.		OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Reconocer y aplicar correctamente la diéresis, la tilde diacrítica y el acento enfático en palabras para mejorar la precisión y la claridad en la escritura.	
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. LL.3.4.14. Apoyar el proceso de la escritura colaborativo e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	
PLANIFICACIÓN			
ACTIVIDADES METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADOR ES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>EXPERIENCIA Carrera de Acentos y Diéresis Los estudiantes se organizan en equipos, a cada equipo se le entregara distintas fichas para que las peguen en el pizarrón clasificándolas en diéresis y tilde diacrítica.</p> <p>REFLEXIÓN Contestar las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué es importante conocer las reglas de diéresis, tilde diacrítica y acento enfático? 	<p>Hojas de papel bond Lista de palabras con diéresis, tilde diacrítica y acento enfático.</p>	<p>I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Wordwall</p>

- ¿Cuál es la diferencia entre estas tres formas de acentuación?
- ¿Qué desafíos enfrentamos al aplicar estas reglas en la escritura y el habla?

CONCEPTUALIZACIÓN

- Observar un organizador grafico del uso de diéresis, tilde diacrítica y acento enfático.
- Pedir a los estudiantes que ejemplifiquen diferentes palabras para cada uno, escribiéndolas en sus cuadernos.
- Guiar a los estudiantes para que identifiquen las cualidades más relevantes de las palabras que contienen diéresis, tilde diacrítica y acento enfático.
- Comparar las reglas ortográficas para el uso de diéresis, tilde diacrítica y acento enfático.
- Destacar las diferencias clave entre las palabras que utilizan diéresis, tilde diacrítica y acento enfático y las situaciones en las que se aplican.

APLICACIÓN

Realizar el juego ordenar por grupo en Wordwall, al completarlo los puntajes se registran y se comparten en el aula, para posteriormente realizar una ceremonia de premiación para reconocer el esfuerzo y los logros de los estudiantes en el dominio del uso de diéresis, tilde diacrítica y acento enfático en diferentes contextos.

<https://wordwall.net/es/resource/684315>
48

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

No hay NEE para realizar adaptaciones específicas. En caso de haber, serán atendidas.

Tabla 27 Ficha de observación: *Sustos ortográficos: Uso de diéresis y tilde diacrítica*

Ficha de observación: Sustos ortográficos: Uso de diéresis y tilde diacrítica

Ficha de observación						
N°	Indicadores	1	2	3	4	Observaciones
1	Los estudiantes participaron activamente.					
2	Los estudiantes trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes.					
3	Los estudiantes aplicaron sus conocimientos en reglas ortográficas.					
4	Los estudiantes buscaron superar los puntajes altos en Wordwall en una competencia amistosa.					
Valoración		Todos = 4 Mayoría = 3 Algunos = 2 Muy pocos = 1				

Link de la actividad

Ordenar por grupo

<https://wordwall.net/es/resource/68431548>

Figura 29

Actividad Ordenar por grupo

0:11

				Diéresis	Tilde diacrítica	
Adverbio de afirmación	antigüedad	Sé (imperativo del verbo ser)	Dé (forma del verbo dar)	zarigüeya	Más (adverbio de cantidad)	
sinvergüenza	lingüística	Aún (adverbio de tiempo que equivale a todavía)	bilingüe			
Sé (forma del verbo saber)	averigüe	Té (sustantivo, infusión aromática)				
pingüino	Pronombre personal	agüita				

Enviar respuestas

Figura 30

Construyendo Palabras: Explorando Compuestos, Prefijos y Sufijos

**CONSTRUYENDO
PALABRAS:
EXPLORANDO
COMPUESTOS,
PREFIJOS Y
SUFIJOS**



Tabla 28

Plan de clase 8

PLAN DE CLASE 8			
TEMA:	Construyendo Palabras: Explorando Compuestos, Prefijos y Sufijos	NIVEL:	Séptimo de EBG
OBJETIVO EDUCATIVO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos.		OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Conocer las reglas ortográficas que rigen la formación de palabras compuestas, así como el uso adecuado de prefijos y sufijos, para construir y comprender términos correctamente.	
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. LL.3.4.14. Apoyar el proceso de la escritura colaborativo e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	
PLANIFICACIÓN			
ACTIVIDADES METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADOR ES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<p>EXPERIENCIA Construyendo palabras Dividir a los estudiantes en grupos pequeños. Cada grupo tendrá tarjetas con prefijos y sufijos, así como palabras base. https://wordwall.net/es/resource/24719076/escribiendo/prefijos-y-sufijos Los estudiantes deberán combinar los prefijos y sufijos con las palabras base para crear nuevas palabras compuestas. Al finalizar, cada grupo compartirá algunas de las palabras compuestas que hayan creado y explicarán cómo se formaron.</p>	<p>Hojas de papel bond Lista de palabras con prefijos y sufijos.</p>	<p>I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.</p>	<p>Técnica: Observación Instrumento: Wordwall</p>

REFLEXIÓN

Contestar las siguientes preguntas:

- ¿Por qué es importante entender cómo se forman las palabras compuestas?
- ¿Cuál es la diferencia entre un prefijo y un sufijo?
- ¿Cómo pueden los prefijos y sufijos cambiar el significado de una palabra base?

CONCEPTUALIZACIÓN

- Proporcionar a los estudiantes una serie de imágenes que representen conceptos que pueden ser descritos con palabras compuestas.
- Identificar elementos en las imágenes que podrían describirse usando palabras compuestas.
- Solicitar a los estudiantes que creen palabras compuestas para describir los elementos que identificaron en las imágenes.
- Compartir palabras compuestas y discutir cómo los prefijos y sufijos pueden cambiar el significado de las palabras base.
- Presentar las reglas ortográficas y las pautas para la formación de palabras compuestas, prefijos y sufijos.
- Usar ejemplos para ilustrar cada regla y cómo afecta la ortografía y el significado de las palabras.

APLICACIÓN

Realizar el juego anagrama en Wordwall, al completarlo los puntajes se registran y se comparten en el aula, para posteriormente realizar una ceremonia de premiación para reconocer el esfuerzo y los logros de los estudiantes en el dominio de la ortografía de las palabras compuestas, prefijos y sufijos en diferentes contextos.

<https://wordwall.net/es/resource/68432560>

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

No hay NEE para realizar adaptaciones específicas. En caso de haber, serán atendidas.

Tabla 29 *Ficha de observación: Construyendo Palabras: Explorando Compuestos, Prefijos y Sufijos*

Ficha de observación: Construyendo Palabras: Explorando Compuestos, Prefijos y Sufijos

Ficha de observación						
N°	Indicadores	1	2	3	4	Observaciones
1	Los estudiantes participaron activamente.					
2	Los estudiantes trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes.					
3	Los estudiantes aplicaron sus conocimientos en reglas ortográficas.					
4	Los estudiantes buscaron superar los puntajes altos en Wordwall en una competencia amistosa.					
Valoración		Todos = 4 Mayoría = 3 Algunos = 2 Muy pocos = 1				

Link de la actividad

Anagrama

[https://wordwall.net/
es/resource/68432560](https://wordwall.net/es/resource/68432560)

Figura 31

Actividad Anagrama

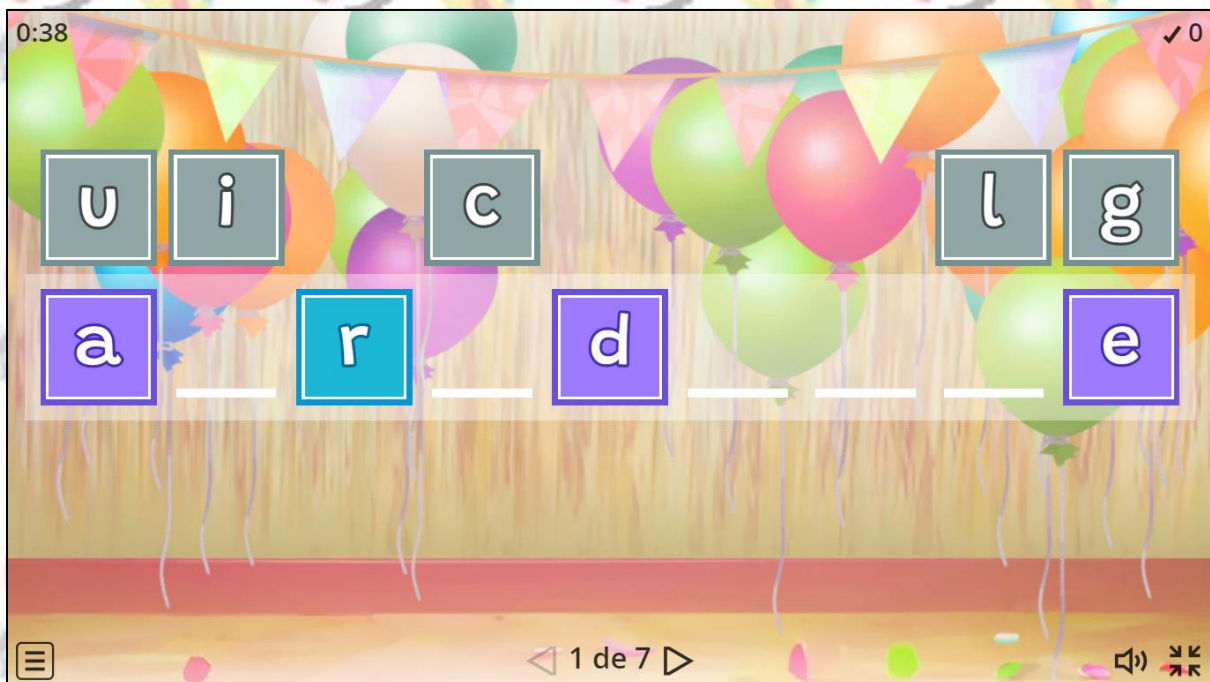


Figura 32

¡Hechizo Ortográfico! Desafiando las Homófonas y Homógrafas

**¡HECHIZO
ORTOGRÁFICO!
DESAFIANDO
LAS
HOMÓFONAS Y
HOMÓGRAEAS**



Tabla 30

Plan de clase 8

PLAN DE CLASE 8			
TEMA:	¡Hechizo Ortográfico! Desafiando las Homófonas y Homógrafas	NIVEL:	Séptimo de EBG
OBJETIVO EDUCATIVO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos.		OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Identificar palabras homófonas y homógrafas, comprender sus diferencias de significado y ortografía, y aplicar estrategias para evitar confusiones al escribirlas.	
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA: LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos. LL.3.4.14. Apoyar el proceso de la escritura colaborativo e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC.		INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN: CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	
PLANIFICACIÓN			
ACTIVIDADES METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADOR ES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EXPERIENCIA Duelo de Palabras Se presentará a los estudiantes pares de palabras homófonas o homógrafas (https://wordwall.net/es/resource/28274373). Deberán identificar si las palabras del par son homófonas o homógrafas y explicar su diferencia de significado y ortografía. REFLEXIÓN Contestar las siguientes preguntas:	Hojas de papel bond Lista de palabras con prefijos y sufijos.	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	Técnica: Observación Instrumento: Wordwall

- ¿Qué son las palabras homófonas y homógrafas?
- ¿Por qué es importante conocer la diferencia entre palabras homófonas y homógrafas?
- ¿Cuáles son algunos ejemplos comunes de palabras homófonas y homógrafas que conoces?

CONCEPTUALIZACIÓN

- Describir qué son las palabras homófonas y homógrafas
- Resolver un crucigrama en forma grupal que contenga palabras homófonas y homógrafas
- Identificar sus diferencias.
- Ejemplificar en oraciones palabras homófonas y homógrafas
- Detallar lo aprendido en un organizador gráfico

APLICACIÓN

Realizar el juego palabra perdida en Wordwall, al completarlo los puntajes se registran y se comparten en el aula, para posteriormente realizar una ceremonia de premiación para reconocer el esfuerzo y los logros de los estudiantes en el dominio de la ortografía de las palabras homófonas y homógrafas en diferentes contextos.

<https://wordwall.net/es/resource/43180209>

3. ADAPTACIONES CURRICULARES

No hay NEE para realizar adaptaciones específicas. En caso de haber, serán atendidas.

Tabla 31*de observación del Hechizo Ortográfico desafiando las Homófonas y Homógrafas**Ficha de observación: ¡Hechizo Ortográfico! Desafiando las Homófonas y Homógrafas*

Ficha de observación						
N°	Indicadores	1	2	3	4	Observaciones
1	Los estudiantes participaron activamente.					
2	Los estudiantes trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes.					
3	Los estudiantes aplicaron sus conocimientos en reglas ortográficas.					
4	Los estudiantes buscaron superar los puntajes altos en Wordwall en una competencia amistosa.					
Valoración		Todos = 4 Mayoría = 3 Algunos = 2 Muy pocos = 1				

Link de la actividad

Palabra perdida

[https://wordwall.net/
es/resource/43180209](https://wordwall.net/es/resource/43180209)

Figura 33

Actividad Palabra perdida

2:02 8 de 12 ✓ 11

ay hay

Vamos a hacer un
bocadillo... ¡ [] ,
pero si no [] pan !

Enviar respuestas

Figura 34

Anexos

ANEXOS

Tablero de clasificación "Carrera Ortográfica"

Esta alternativa al tablero virtual de Wordwall permite seguir de cerca el progreso en el refuerzo de la ortografía de los estudiantes dentro del aula, sin necesidad de conexión a internet. Los estudiantes tienen la oportunidad de crear su propio avatar y avanzar en la carrera según su posición en Wordwall.

Para su preparación, se recomienda imprimirlo en modo póster (<https://youtu.be/Wy1MfX9w6FA?si=XzX4cXzC-r04La1>), y luego unir las partes con cinta transparente o papel Contac para hacerlo más resistente. Después, se deben colocar cuadrados de velcro de 1cm x 1cm en cada fila, asegurándose de que haya la misma cantidad de cuadrados que de estudiantes. Estos cuadrados servirán para colocar los avatares de los estudiantes y permitirles avanzar en la carrera.

Insignias

Las siguientes insignias están relacionadas con los personajes de cada taller, diseñadas para motivar a los estudiantes a participar en las actividades y avanzar en el tablero de clasificación. Cada insignia representa un logro y el progreso en el aprendizaje de la ortografía. Todos los estudiantes recibirán insignias por participar y completar exitosamente cada actividad, independientemente de su posición en el tablero. Además, se otorgarán insignias especiales a los tres estudiantes que lideren el tablero, ya sea en Wordwall o en la Carrera Ortográfica. Estas insignias especiales buscan incentivar a los estudiantes a mejorar su desempeño y a comprometerse aún más con las actividades.



Figura 35 Tablero de clasificación Carrera Ortográfica

Tablero de clasificación Carrera Ortográfica

Carrera Ortográfica

Concursantes 	Reglas de acentuación	Uso de la 'b' y 'v'	Uso de la 'c', 's' y 'z'	Uso de la 'g' y 'j'	Uso de la 'h'	Uso de la 'y' y 'll'	Diéresis y tilde diacrítica	Palabras compuestas, prefijos y sufijos.	Palabras homófonas y homógrafas.	Puntuación 
Grupo 1 										
Grupo 2 										
Grupo 3 										
Grupo 4 										
Grupo 5 										
Grupo 6 										

Tabla 32

Insignias

Por participar	Primer lugar	Segundo lugar	Tercer lugar
			

Tabla 33

Insignias por completar cada actividad



Tabla 34

Premiación final

Medalla grupal	Medalla individual	Medalla de participación
 A circular medal with a blue border. The center features Luigi and Mario. The text "WAY TO GO!" is at the bottom. The ribbon is green.	 A circular medal with a blue border. The center features a yellow Super Star. The text "SUPER STAR!" is at the top and bottom. The ribbon is yellow.	 A circular medal with a red border. The center features Toad. The text "FANTASTIC!" is at the bottom. The ribbon is blue.

CAPÍTULO V

Conclusiones

La investigación revela un interés significativo por parte de los docentes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” en la integración de la herramienta digital Wordwall para reforzar el aprendizaje ortográfico de los estudiantes de séptimo año, resaltando la necesidad de aplicar estrategias innovadoras, como la gamificación, para hacer más efectivo el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía.

Se evidenció que el aprendizaje de la ortografía entre los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” presenta deficiencias, especialmente en el uso adecuado de grafemas y tildes, los docentes reconocen la importancia de adoptar un enfoque más práctico y lúdico en la enseñanza de la ortografía para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Los resultados muestran que los docentes y estudiantes están de acuerdo en que Wordwall, puede ser empleado para promover la participación y el interés para reforzar la ortografía, sin embargo, existe una limitación al acceso de la tecnología en algunas aulas.

El desarrollar una guía didáctica que incorpore actividades interactivas y gamificadas es importante para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, debido a que fomenta su participación, motivación e interés.

Recomendaciones

Se recomienda que los docentes exploren métodos de enseñanza más interactivos y participativos. Esto podría incluir el uso de herramientas digitales gamificadas como Wordwall, para brindar retroalimentación constante y personalizada a los estudiantes, ayudándolos a corregir sus errores y mejorar su competencia ortográfica de manera efectiva.

Se recomienda promover la integración significativa de la herramienta digital Wordwall en el plan de estudios de ortografía, considerando las necesidades y características específicas de los estudiantes, teniendo en cuenta la accesibilidad y la disponibilidad de recursos tecnológicos en las aulas.

Se recomienda el uso de la guía didáctica "¡Letras en juego! De errores a aciertos, para reforzar la ortografía en estudiantes de séptimo grado de EGB", ya que ofrece actividades lúdicas y gamificadas que son atractivas y adecuadas al nivel de los estudiantes.

Referencias:

- Abio, G. (2006). El modelo de «flujo» de Csikszentmihalyi y su importancia en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista Electrónica de Didáctica ELE*, 6, 12–18. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/72167>
- Arízaga, H., & Henríquez, M. (2023). *Uso de las TIC para Mejorar la Ortografía en el Proceso de Aprendizaje en Octavo año de Educación Básica de una Unidad Educativa Fiscal de la Ciudad de Cuenca* [tesis de maestría, Universidad del Azuay]. Repositorio institucional de la Universidad del Azuay. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13181>
- Ávila-Sandoya, B. D., Salguero-Maza, S. A., & Calva-Nagua, D. X. (2021). Estrategias metodológicas activas para el aprendizaje de la ortografía en la Educación General Básica. *Revista Ciencia & Sociedad*, 1(1), 12-26 <https://cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/5>
- Barraquel, M., & Palate, E. (2018). *LA DISORTOGRAFÍA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE* [tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi]. <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4563/1/PI-000678.pdf>
- Benítez, B. (2023). El Constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria*, 10(19), 65–66. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/10453/9998>
- Cáceres, O. (01 de noviembre de 2019). ¿Qué es la gramática? Sobre Español. Recuperado de <https://www.aboutespanol.com/que-es-la-gramatica-2879716>
- Cacheiro, M. (2018). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Madrid: Uned. <https://n9.cl/9zptf>
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (2008). *Enseñar Lengua*. GRAÓ.
- Carbajal, P., Rodríguez, J. R., Palacios, J., Ávila, G. A., & Cadenillas, V. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Horizontes. Revista de Investigación en*

Ciencias de la Educación, 6(23), 484–496.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.351>

Carminati de Limongelli, M. E. & Waipan, L. (2017). *Integrando la neuroeducación al aula*: (ed.). Bonum. <https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/212645>

Casasola Rivera, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Revista Comunicación*, 29(1–2020), 38–51.
<https://doi.org/10.18845/rc.v29i1-2020.5258>

Cealata, C. (2022, 11 noviembre). *WordWall: actividades lúdicas para afianzar el aprendizaje en los estudiantes*. Innovación pedagógica. <https://bitly.ws/3eXNs>

Chacón, A. (2007). La tecnología educativa en el marco de la didáctica. En J. Ortega, & A. Chacón, *Nuevas tecnologías para la educación en la era digital* (págs. 23-40). Ediciones Pirámide.

Chasiguano, J. (2022). *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* [tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio digital Universidad Técnica del Norte. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13417>

Díaz Perea, M. (2014). Beneficios de la revisión en la didáctica de la ortografía. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 62(4), 65-79. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3648500.pdf>

Davidson, M., & Bórquez, B. (2021). Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje. *Documentos Lingüísticos y Literarios*, (40), 113-126.
<http://2020.revistadll.cl/index.php/revistadll/article/view/458/612>

Escorza, Y. H., & Aradillas, A. L. S. (2020). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey.

Espinosa, A. (2022). *Intervención psicopedagógica para la disortografía en niños y niñas de 10 a 11 años de edad pertenecientes al Programa Acción Guambas – Centro de Referencia*

“Mi Patio”, durante el periodo 2021-2022 [tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22120/1/TTQ682.pdf>

Espinosa, R. J. (2021). Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*. (2) 1-31
<https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i2.2553>

Fajardo, G. (2020). *Disgrafía y disortografía como dificultades de aprendizaje en niños de Educación Básica Media en el área de Lengua y Literatura* [tesis de licenciatura Universidad Técnica de Machala]. Repositorio digital de la Universidad Técnica de Machala http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16265/1/E-11829_FAJARDO%20QUEZADA%20GLORIA%20ELIZABETH.pdf

Fernández-Rufete Navarro, A. (2015). Enseñanza de la ortografía, tratamiento didáctico y consideraciones de los docentes de Educación Primaria de la provincia de Almería. *Investigaciones sobre lectura*, 4, 7-24.
<https://doi.org/10.24310/revistaisl.vi4.10964>

Formoso, R. (2020). Tutorial de la plataforma Wordwall. *Educación y tecnología*. <http://alexandra-ayala.blogspot.com/2020/10/tutorial-de-la-plataforma-wordwall.html>

Gallardo Vázquez, P. y Camacho Herrera, J. M. (2016). *La motivación y el aprendizaje en educación*. Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/ereader/utnorte/33740?page=31>

Galve, J. (2010). *PRO-1-2: PRUEBA DE RENDIMIENTO ORTOGRAFICO (CD-ROM)* (1ª). Ciencias de la Educación Preescolar y Especial.

García Silván, M. (2022). Metodologías Activas y TIC. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 40, 1-13. <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/402802>.

Gartner. (2011). *Motivación, impulso y significado: cómo la gamificación puede inspirar compromiso*. Gartner Research.

- Gil-Valencia, O. (2021). Gamificación: una estrategia para facilitar la adquisición de vocabulario del idioma inglés en décimo grado [tesis de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio digital Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7002>
- González, J., & Gómez, A. (2021). *Libro didáctico - herramientas digitales en la Formación Profesional Integral*. SENA. <https://hdl.handle.net/11404/7202>
- Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4 (3), 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Guzmán, R., O'Shanahan, I., & Camacho, J. (2017). Prácticas de instrucción para la ortografía de niños hispanohablantes con y sin problemas de aprendizaje en los primeros grados. *Revista de Discapacidades del Aprendizaje*, 50, 564-575.
- Iglesias, M., Lozano, I., & Roldán, I. (2018). La calidad e innovación educativa en la formación continua docente: un estudio cualitativo en dos centros educativos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 77(1), 13–34. <https://doi.org/10.35362/rie7713090>
- Lomba Pérez, A. (Coord.), Jáber Mohamad, J. R. (Coord.) & Cruz Sánchez Rodríguez, D. D. L. (Coord.). (2021). *Gamificación en el aula*: (ed.). Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Servicio de Publicaciones y Difusión Científica. <https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/199486>
- Loor, C. (2023). *Wordwall como herramienta didáctica en la enseñanza de Ciencias Naturales en los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Santa Marianita de Jesús, año lectivo 2022-2023* [tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio digital Universidad Técnica del Norte <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14735/2/05%20FECYT%204325%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- López, R. (2019). Importancia de los recursos digitales. *Revista Universitaria De Informática RUNIN*, 4(7), 114–119. <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/view/6038>

- Llorente, J., Palmezano, Y., & Romero, B. (2018). Causas que determinan las dificultades de la incorporación de las TIC en las aulas de clases. *PANORAMA*, 12(22), 31-44. <https://www.redalyc.org/journal/3439/343968243004/html/>
- Machuca Pogo, R. F., Sotaminga Cinilin, M. J., & Erazo Álvarez, C. A. (2022). Videojuego RPG como material de apoyo en la enseñanza de ortografía en niños de 10 años de edad. *Conciencia Digital*, 5(4), 92-108. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2354>
- Marcorra, J. (2021). *Manual de Metodología de la investigación* (2.a ed.). <https://hdl.handle.net/20.500.14352/9329>
- Martínez, D., Martínez, L., & Ceceñas, P. (2014). *¿Qué son las TIC'S?* Red Durango de Investigadores Educativos, A. C. <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Tics.pdf>
- Martínez, F. (2007). La integración escolar de las nuevas tecnologías. En J. Cabero, *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación* (págs. 21-40). McGraw-Hill.
- Martínez, J (2004). *Escribir sin faltas. Manual básico de ortografía*. Ediciones Novel.
- Martínez Presas, A. A.; Vázquez Acuña, A. N.; Garza Rodríguez, L. P. (2023). metodologías activas para el desarrollo de competencias 2030. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 3(1), 35-47.
- Méndez, E. (2023). *Taekwondo. Fundamentos y reflexiones psicopedagógico-didácticas para la educación integral*. Universidad Técnica del Norte.
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de Lengua y Literatura*. <https://educacion.gob.ec/curriculo-lengua-literatura/>
- Montenegro, I. (2019). *Ortografía de la letra. Problemas más frecuentes* [trabajo de suficiencia profesional, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio digital Universidad Nacional de Trujillo. <https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2f329f1e-53a9-406f-8afc-7265d701aa05/content>

- Morocho, E. (2022). *Uso de las plataformas digitales para mejorar la ortografía en el área de Lenguaje y Literatura de los estudiantes de cuarto de básica en la Unidad Educativa Fisco misional Juan Bautista Stiehle, año lectivo 2020-2021* [tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca]. Repositorio institucional Universidad Politécnica Salesiana. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22381>
- Muntaner Guasp, J. J., Pinya Medina, C., & Mut Amengual, B. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos. *Profesorado (Granada)*, 24(1), 96–114. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8846>
- Nenohai, J. A., Rokhim, D. A., Agustina, N. I., & Munzil, M. (2022). Desarrollo de una plataforma de juegos de pared de palabras basada en gamificación sobre materiales de velocidad de reacción. *Orbital - La Revista Electrónica de Química*, 116–122. <https://doi.org/10.17807/orbital.v14i2.16206>
- Ordoñez Ocampos, B. P., Ochoa Romero, M.E., & Espinoza Freire, E. E. (2020). El constructivismo y su prevalencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica en Machala. Caso de estudio. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 3(3), 24-3. <http://www.remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/305/330>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Osorio Gomez, L. A., Vidanovic Geremich, A., & Finol De Franco, M. (2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Qualitas Revista Científica*, 23(23), 1–11. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Peña, A. (2022). *Metodologías activas y su influencia en el aprendizaje virtual de los estudiantes de la Unidad Educativa 6 de Octubre, Ventanas-Los Ríos* [tesis de Maestría, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio Universidad Técnica de Babahoyo <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/12407>

- Peñacoba-Arribas, A. & Santa Cruz-Vera, D. (2016). El declive de la educación de la voluntad: problemática y tendencias educativas. *Educación y Educadores*, 19(3), 439–457. <https://doi.org/10.5294/edu.2016.19.3.7>
- Pérez, L. (2022). *Mundo primaria como herramienta de apoyo pedagógico para mejorar la disortografía en niños de 2do y 3er año de EGB de la unidad educativa Carlos Martínez Acosta año lectivo 2022-2023* [tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14952>
- Poaquiza, X. (2022). *La herramienta educativa Wordwall y el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa “Bautista” de la ciudad de Ambato* [informe final del Trabajo de Integración Curricular, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio digital Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/34261>
- Prieto, M., Pech, S., & Francesa, A. (2018). *Tecnologías y Aprendizaje: Investigación y Práctica*. CIATA.org. UCLM Ciudad real. <https://bitly.ws/3eYdA>
- Raj, A. G. (2021). *La creatividad como pedagogía progresiva: exámenes de la cultura, el desempeño y los desafíos*. IGI Global. 10.4018/978-1-7998-8287-9
- Ríos González, G. (2012). La ortografía en el aula. *Kañina*, 36 (2) 181-190. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/kanina/article/view/6476/6175>
- Rodríguez, B., & Castillo, C. (2019). *Entornos virtuales de aprendizaje: posibilidades y retos en el ámbito universitario* (Universidad de Castilla-La Mancha, Ed.). Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. <http://doi.org/10.18239/atena.14.2019>
- Rodríguez, C. (2018). Los modelos de aprendizaje de Kolb, Honey y Mumford: implicaciones para la educación en ciencias. *Sophia*, 14(1), 51–64. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.14v.1i.698>
- Rodríguez Jorrín, D. (2018). *La disortografía: prevención y corrección*: (ed.). Editorial CEPE. <https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/153575>

- Romero, S y Rojas-Ramírez, E (2013). La Gamificación como participante en el desarrollo del B-learning: Su percepción en la Universidad Nacional, Sede Regional Brunca. <https://www.laccei.org/LACCEI2013-Cancun/RefereedPapers/RP118.pdf>
- Soto, J., Sandoval, A., Carreño, M., Leyva, A., & Estrada, I. (2018). *Desarrollo de un videojuego para aprender ortografía y mejorar la escritura en niños de educación básica*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/342013771_Desarrollo_de_un_videojuego_para_aprender_ortografia_y_mejorar_la_escritura_en_ninos_de_educacion_basica
- Suárez Ramírez, S., Cremades García, R., & Suárez Ramírez, M. (2021). La ortografía como factor de calidad en la educación superior. Datos para una reflexión. *Foro de educación*, 19(2), 387–401. <https://doi.org/10.14516/fde.784>
- Tamayo Valdés, M. C., & León Pérez, M. A. (2016). La enseñanza-aprendizaje de la ortografía con enfoque desarrollador. *Revista Conrado [seriada en línea]*, 12 (55). 120-128. <http://conrado.ucf.edu.cu/>
- Tapia, T. (2022). *Incidencia de las TIC como herramientas metodológicas en el proceso enseñanza aprendizaje*. [tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana] Repositorio Institucional Universidad Politécnica Salesiana <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/21749>
- Tenesaca Orellana, M. E., & Criollo Cumbe, F. E. (2020). *La gamificación como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura comprensiva a nivel literal, en niños de quinto año de EGB de la escuela "Gabriel Arsenio Ullauri" de la parroquia Cumbe* [tesis de Pre-Grado, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio digital Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1646>
- Torres, T. (2015). *Estrategias didácticas para corregir la disortografía en el proceso enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los niños y niñas del segundo grado paralelo a del subnivel básica elemental, de la Escuela de Educación Básica Gabriela Mistral nº1 del Cantón Catamayo, provincia de Loja, período lectivo 2013- 2014* [tesis de

licenciatura, Universidad Nacional de Loja].
[https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/16724/1/EMPASTADO-DE-
TESIS.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/16724/1/EMPASTADO-DE-
TESIS.pdf)

Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación* (13), 75-117.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6936268>

Vásquez, F. (2012). Innovar para mantener en alto el prestigio y la calidad de la docencia. En *Innovar la enseñanza: Estrategias derivadas de la investigación*. Kimpres Universidad de la Salle.

Vygotsky, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica eBooks.
<http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB09739959>

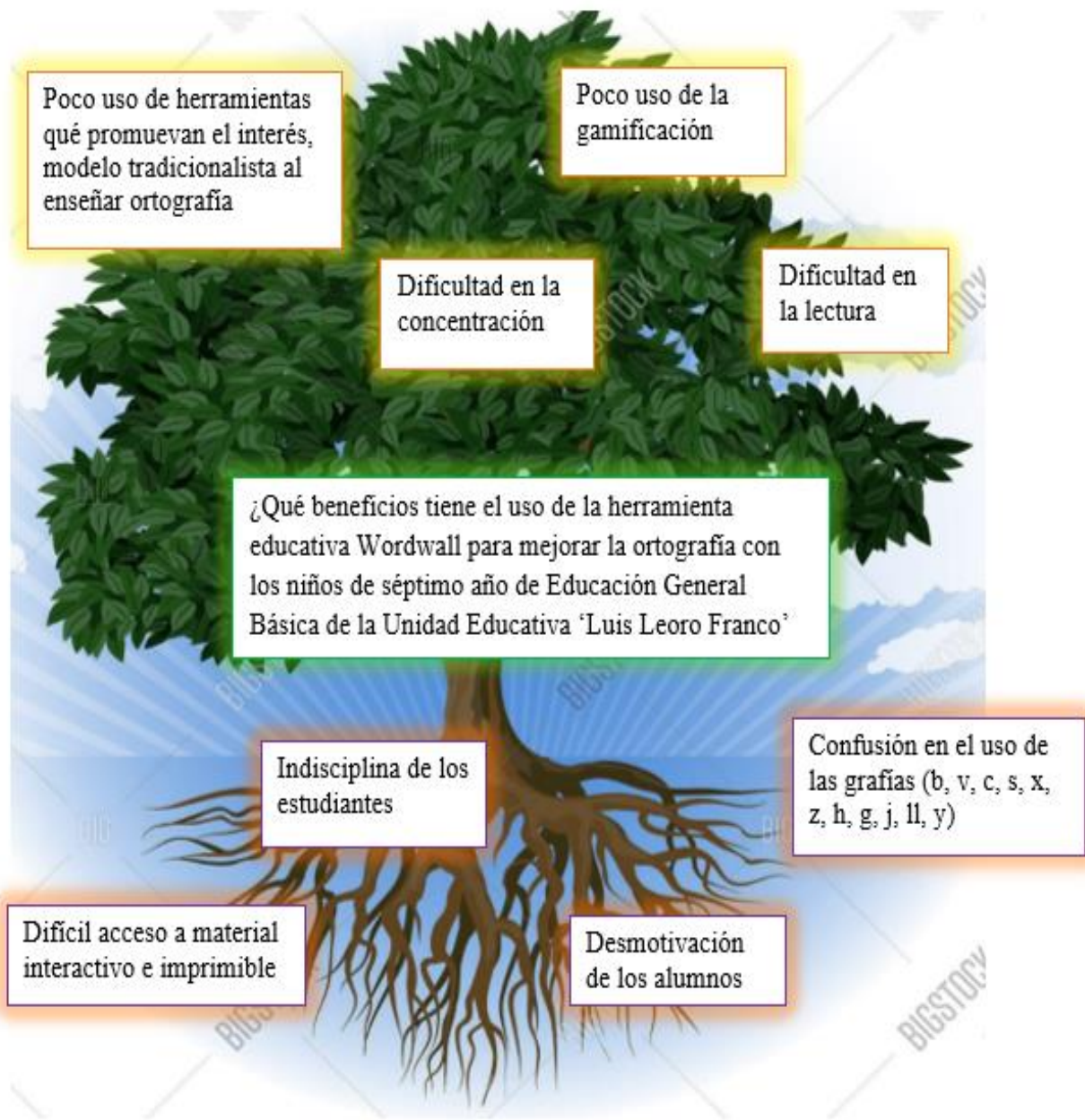
Williams, T. (2022). *Uso de la aplicación web Wordwall en la enseñanza del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de 1° de educación secundaria en el C. E. P. Diocesano El Buen Pastor de Los Olivos, Lima, 2021* [trabajo de suficiencia profesional]. Universidad Católica Sedes Sapientiae.

Wordwall. (2023). Características de Wordwall. *Wordwall.net*. <https://wordwall.net/es/features>

Zavala-Guirado, M. A., González-Castro, I., & Vázquez-García, M. A. (2019). Modelo de innovación educativa según las experiencias de docentes y estudiantes universitarios. *RIDE revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 10(20).
<https://doi.org/10.23913/ride.v10i20.590>

Anexos

Árbol de problemas



Matriz de coherencia

Objetivo General	Tema
<p>Proponer la herramienta digital Wordwall como recurso didáctico que facilite el refuerzo de la ortografía mediante una guía didáctica en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de séptimo grado de EGB de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” de la ciudad de Ibarra, en el periodo académico 2023-2024</p>	<p>Uso de la herramienta digital Wordwall para mejorar la ortografía en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, año lectivo 2023-2024</p>
Preguntas de investigación	Objetivo Específicos
<p>¿Cuáles son las bases teóricas y científicas de las herramientas digitales para mejorar la ortografía de séptimo año de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco?</p> <p>¿Cuáles son las fortalezas y debilidades de las habilidades ortográficas de los estudiantes de séptimo año de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco?</p> <p>¿Qué conocimientos y percepciones tienen los docentes y los estudiantes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” acerca de los beneficios del uso de Wordwall para reforzar la ortografía?</p> <p>¿Se puede diseñar una guía con actividades interactivas gamificadas utilizando la herramienta digital Wordwall para motivar su uso como recurso en el refuerzo de la ortografía de séptimo año de la Unidad Educativa Luis Leoro Franco?</p>	<p>Sustentar los fundamentos teóricos y científicos con base en el tema “Uso de la herramienta digital Wordwall para mejorar la ortografía en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco”, año lectivo 2023-2024”</p> <p>Diagnosticar el nivel de ortografía de los estudiantes de Séptimo Grado de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” con el fin de identificar fortalezas y debilidades en sus habilidades ortográficas.</p> <p>Identificar qué conocimientos tienen los docentes y los estudiantes de la Unidad Educativa “Luis Leoro Franco” acerca de los beneficios que proporciona el uso de la aplicación Wordwall para contribuir en el refuerzo de la ortografía.</p> <p>Diseñar una propuesta con actividades interactivas gamificadas para docentes y estudiantes utilizando Wordwall que incentive su uso como recurso en el refuerzo de la ortografía.</p>