



**UNAE**

Universidad Nacional de Educación



**UNAE**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN**

**Maestría en:**

Tecnología e Innovación Educativa

Gamificación con Scratch para mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa

Autor: Angel Eduardo Torres León [Haga clic aquí para escribir texto.](#)

CI:0704941178

Tutor: Omar Paul Segarra Figueroa

CI:0104814801

**Azogues – Ecuador**

**22-octubre-2023**



## Resumen

La investigación está enfocada en la utilización de la estrategia didáctica de la gamificación a través del uso de la Herramienta Scratch en el proceso de escritura de palabras tildadas y acentuadas, esta herramienta digital permitió a los docentes mejorar los procesos educativos de aprendizaje direccionando la correcta escritura de palabras, además que se vuelve una herramienta útil e innovadora en el proceso de enseñanza.

Esta propuesta se ejecutó, porque se pudo evidenciar la falta de interés de los estudiantes del sexto año de básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “La Inmaculada” perteneciente al cantón Santa Isabel provincia del Azuay; en la lectoescritura de las palabras con tilde, por tal motivo se implementó la herramienta Scratch como propuesta de innovación para mejorar los aprendizajes y alcanzar el dominio y las competencias en la escritura de las palabras tildadas.

Por lo tanto, se diseñó una propuesta didáctica con el uso de la herramienta Scratch, que benefició la correcta escritura de palabras con tilde haciendo el uso correcto de las reglas de la ortografía, de esa manera se orientó paso a paso como ejecutar el uso de la aplicación digital.

La metodología utilizada en la investigación se la realiza en base al paradigma interpretativo, porque permitió fundamentar toda la información obtenida a través de los instrumentos de recolección de la información, de esta manera se pudo comprender las experiencias de los sujetos en relación al objetivo de la investigación y por ende a la propuesta de innovación.

La línea de investigación se basó en el enfoque cualitativo que considera el análisis de datos recopilados a través de los instrumentos aplicados a los sujetos, que gracias a ellos se pudo realizar una crítica y obtener los aportes y opiniones que permitieron el fundamento de la propuesta.

En la investigación se aplica el tipo estudio descriptivo, el mismo que mediante las guías de observación y la aplicación de la guía de la técnica del grupo focal permitieron

obtener la información de los sujetos en cuanto al manejo y conocimiento de la herramienta Scratch en los procesos educativos.

Como técnica se aplicó la observación participante, y una ficha para la observación, que permitió recabar la información necesaria, también se utilizó la entrevista y la herramienta a través de una guía con preguntas, otra técnica aplicada es el Grupo Focal a los representantes legales y la herramienta la guía de preguntas.

Con el desarrollo de la propuesta se aportó a los docentes una guía orientativa del uso de la herramienta Scratch, la misma que fue validada por un grupo de expertos de diversas instituciones educativas, dando una aceptación viable a la propuesta educativa, esta propuesta es una guía que está estructurada con indicaciones paso a paso de como ejecutarla, en ella se describen secuencias didácticas para el diseño de un periodo clases. Además, esta guía orientativa basada en el uso de la herramienta Scratch fue socializada a los estudiantes y padres de familia obteniendo gran aceptación porque permitirá la mejora de los aprendizajes de los estudiantes permitiéndoles el desarrollo de competencias en el área de Lengua y Literatura con respecto a la correcta escritura de las palabras acentuadas.

Es decir que la investigación permitirá el desarrollo de destrezas en el manejo de las reglas ortográficas en la escritura de las palabras acentuadas, favoreciendo a los estudiantes en la comprensión y aplicación de conocimientos, también favorecerá a la práctica pedagógica de los docentes y por ende a toda la comunidad educativa, porque sustenta una propuesta innovadora basada en las tecnologías de la información y comunicación.

**Palabras clave:** Herramienta Scratch, acento ortográfico, innovador, gamificación

## **Abstract**

The research is focused on the use of the didactic strategy of gamification through the use of the Scratch Tool in the process of writing stressed and accented words. This digital tool allowed teachers to improve educational learning processes by directing correct writing of words, and it also becomes a useful and innovative tool in the teaching process.

This proposal was executed, because the lack of interest of the students of the sixth year of basic education of the Fiscomisional Educational Unit "La Inmaculada" belonging to the canton of Santa Isabel, province of Azuay, was evident; in the reading and writing of accented words, for this reason the Scratch tool was implemented as an innovation proposal to improve learning and achieve mastery and skills in writing accented words.

Therefore, a didactic proposal was designed with the use of the Scratch tool, which benefited the correct writing of words with an accent by making the correct use of the spelling rules, in this way it was guided step by step how to execute the use of the digital application.

The methodology used in the research is carried out based on the interpretive paradigm, because it allowed us to base all the information obtained through the information collection instruments, in this way it was possible to understand the experiences of the subjects in relation to the objective of the research. research and therefore to the innovation proposal.

The line of research was based on the qualitative approach that considers the analysis of data collected through the instruments applied to the subjects, which thanks to them it was possible to make a critique and obtain the contributions and opinions that allowed the foundation of the proposal.

In the research, the descriptive study type is applied, which, through the observation guides and the application of the focus group technique guide, allowed obtaining information from the subjects regarding the management and knowledge of the Scratch tool in the processes. educational.

As a technique, participant observation was applied, and an observation sheet, which allowed the necessary information to be collected, the interview and the tool were

also used through a guide with questions, another technique applied is the Focus Group to the legal representatives and the tool the question guide.

With the development of the proposal, teachers were provided with an orientation guide for the use of the Scratch tool, which was validated by a group of experts from various educational institutions, giving viable acceptance to the educational proposal. This proposal is a guide. which is structured with step-by-step instructions on how to execute it, it describes didactic sequences for the design of a class period. In addition, this guidance guide based on the use of the Scratch tool was socialized to students and parents, obtaining great acceptance because it will allow the improvement of students' learning, allowing them to develop competencies in the area of Language and Literature with respect to the correct writing of stressed words.

That is to say, the research will allow the development of skills in the management of orthographic rules in the writing of accented words, favoring students in the understanding and application of knowledge, it will also favor the pedagogical practice of teachers and therefore the entire educational community, because it supports an innovative proposal based on information and communication technologies.

**Keywords:** Scratch tool, spelling accent, innovative, gamification

## **Dedicatoria**

El esfuerzo de realización como profesional en el ámbito educacional, permite entregar mi dedicatoria a Dios, por permitirme seguir adelante, porque fortalece y guía el camino que debo seguir para conseguir mis ideales, a mi familia por la paciencia y comprensión brindada, ya que son los motores que permiten seguir forjando el ser humano que soy, así mismo a los personas que colaboraron y aportaron con la investigación y en especial a mi tutor y guía de tesis, gran ser humano que pese a la distancia ha estado siempre apoyándome con su asesoramiento.

## **Agradecimiento**

Expresar mi agradecimiento a Dios, por ser el guía que orienta mis pasos, a mis familiares por su acompañamiento en el proceso de profesionalización, a mis docentes y mi tutor por colaborar con su conocimiento, de esta manera aportar en mí, nuevos saberes que convierten y perfeccionan mi perfil docente.

Gracias a todos por formar un gran profesional en valores y en especial con los conocimientos necesarios para seguir forjando a buenos y excelentes educando.

## Índice

ResumenII	
Dedicatoria .....	VI
Agradecimiento .....	VI
Índice de tablas .....	IX
Tabla: 1 IX	
Matriz de categorías.....31 .....	IX
Índice de figuras.....	X
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.    Problema de investigación.....	4
1.1    Planteamiento del problema o problematización .....	4
1.1    Pregunta de investigación .....	6
1.2    Objetivos de investigación .....	6
1.3    Objetivo general .....	6
1.4    Objetivos específicos.....	6
1.5    Justificación.....	6
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO .....	8
2.    Antecedentes .....	8
2.1    Internacionales .....	8
2.2    Nacionales .....	12
3.    Marco Legal.....	13
4.    Marco Teórico .....	15
4.1    Fundamentos .....	15
4.1.7. Recursos digitales.....	19
3.    Marco Metodológico .....	22
3.1    Paradigma .....	22
3.2    Enfoque.....	23
3.3    Tipo de investigación.....	23
3.4    Diseño (fases o pasos).....	24
3.5    Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la investigación .....	1
3.6    Técnicas e instrumentos de recolección de la información .....	2

3.8.	Operacionalización de las categorías de estudio .....	4
	Tabla 2 1	
	Matriz de categorías.....	1
	CAPÍTULO IV: .....	1
4.	Análisis e interpretación de resultados.....	1
4.7.	Codificación abierta o de primer nivel.....	4
	Subcategorías .....	5
	Códigos .....	5
	Uso de las reglas ortográfica. URO.....	5
	Nivel de errores ortografía de los estudiantes. NOE.....	5
	Contexto a su entorno. CE.....	5
	Material seguro. MS.....	5
	Conocimiento de reglas ortográficas. CRO.....	5
	Recursos de aprendizaje. RA.....	5
	Contenido acorde al niño. CAN.....	5
	Estrategias lúdicas Herramienta Scratch. ELHS.....	5
	Adaptación a los estudiantes. AE.....	5
	Empleo en el aula para mejorar la escritura de las palabras. EAMEP.....	5
	Incentiva el interés al estudiante. IIE.....	5
	Promueve la participación autónoma. PPA.....	5
	Permite corregir errores de escritura. PPCEE.....	5
	Aplicación de las reglas ortográficas. ARO.....	5
	Establecer las reglas del juego con secuencia didáctica. ERJSD.....	5
	Cumple el ciclo de aprendizaje. CCA.....	5
	Recurso didáctico entendible. RDE.....	5
	Contempla el trabajo autónomo. CTA.....	5
	Actividades comprensibles. AC.....	5
	Subcategorías .....	1
	Uso de las reglas ortográfica. URO.....	1
	Recursos de aprendizaje. RA.....	1
	Establecer las reglas del juego con secuencia didáctica. ERJSD.....	1
	Estrategias lúdicas Herramienta Scratch. ELHS.....	1
	Mantener a los estudiantes interesados y motivados con la herramienta Scratch (MEIMHS)	1
	Códigos .....	1
	URO.....	1
	RA.....	1



ERJSD.....	1
ELHS .....	1
MEIMHS .....	1
Recodificación.....	1
Uso de las reglas ortográficas con la herramienta Scratch para mejorar la escritura y acentuación de las palabras.....	1
UROHSMEAP .....	1
ERJSD.....	1
Aplicación de la herramienta Scratch para motivar a los estudiantes y mejorar la escritura de las palabras con acento.....	1
4.8. . Red semántica .....	1
4.10.Triangulación .....	1
CAPÍTULO V: PROPUESTA .....	5
5. Diseño de la propuesta de intervención educativa.....	5
5.1. Problemática .....	5
5.1. Justificación.....	6
5.2. Objetivo General de la propuesta. ....	6
5.3. Fundamentos teóricos .....	7
5.4. Fundamentos pedagógicos .....	7
5.5. Estructura de la propuesta.....	7
5.6. Validación de la propuesta .....	12
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	14
3. Anexos.....	19

### Índice de tablas

Tabla: 1	
Criterios de inclusión y exclusión .....	26
Matriz de categorías.....	31
Tabla: 2 Resultado del diagnóstico.....	34
Tabla: 3 Codificación de primer nivel.....	48

Tabla: 4

Codificación de segundo nivel.....50

Tabla 5 Triangulación (si la investigación se presta para este análisis).....60

Tabla 6 ACTIVIDADES PARA LA APROBACIÓN DE LA PROPUESTA... ..66

### **Índice de figuras**

Figura 1 Red Semántica.....51

## Introducción

Actualmente la educación ha tenido constantes cambios por el impacto que ha causado la tecnología, esto ha direccionado los procesos educativos de enseñanza aprendizaje, generando en el docente cambios de innovación en su proceso de enseñanza, permitiéndole la adopción de herramientas digitales y convirtiendo al proceso educativo en un ambiente lúdico, la investigación considera desarrollar una propuesta que consiste en la construcción de una guía didáctica de orientación del uso de Scratch en la práctica pedagógica, para enseñar las palabras acentuadas a través de la estrategia de gamificación, de esta manera alcanzar en los educandos aprendizajes constructivos y significativos.

La investigación tiene como objetivo, brindar un programa lúdico explicativo mediante la creación de la guía de secuencias didácticas que favorecerá mejorar los aprendizajes mediante el uso de la herramienta Scratch, a través del mismo fortalecer la escritura de palabras con tilde, también esta herramienta digital colaborará en el desarrollo de competencias del siglo XXI como son aquellas competencias comunicativas, interactivas, de análisis, la de resolución de problemas, que actualmente están plasmadas en el currículo por competencias.

En este caso, el alcance que propone esta investigación, es analizar a la herramienta Scratch, como una táctica didáctica especializada, para optimizar la acentuación en las palabras, mediante la aplicación de un juego digital.

La investigación presenta un enfoque interpretativo y con representación descriptiva, y con enfoque cualitativo, porque permite observar y apreciar la aplicabilidad de las estrategias de la didáctica en los educandos. Según Ricoy (2006, p.14)

El enfoque considerado en la investigación es cualitativo, porque existe la interacción entre el objeto y el sujeto, permitiendo la fundamentación del marco teórico y metodológico, a través del contraste de la información recabada y que gracias a ellos se pudieron establecer los criterios.

El capítulo I titulado el Planteamiento del problema, en el cual se detallan las causas del porqué de la investigación y que está estructurado con los subepígrafes que consta el diagnóstico, la pregunta, los objetivos generales, específicos y la Justificación que fundamentan la ejecución de la propuesta.

El capítulo II titulado Marco teórico, está estructurado con los antecedentes a nivel internacional, nacional y local, así mismo se determina el marco legal, teórico y los fundamentos en los que se apoya; este capítulo determina los fundamentos y referentes pedagógicos, didácticos y psicológicos, describen investigaciones basadas en el uso de Scratch como herramienta lúdica didáctica, apegadas al desarrollo del proceso de lectoescritura con respecto a las palabras acentuadas.

El capítulo III titulado Marco metodológico, está estructurado con: el paradigma, el enfoque de la investigación, el tipo de investigación que se lleva a cabo, las fases, la determinación de la población y muestra los criterios de inclusión y exclusión, los criterios de selección de los participantes, técnica e instrumentos y la operacionalización de la variable. En este apartado se aprecia la línea de investigación en este caso considera una investigación con metodología interpretativa con enfoque cualitativo y de tipo descriptivo, también describe los actores o sujetos que serán parte de población y muestra que favorecerán la obtención de los criterios y que permitirán determinar los datos y a posterior establecer las conclusiones y recomendaciones.

El capítulo IV, titulado Análisis e interpretación de resultados está determinado por la aplicabilidad de los instrumentos con enfoque cualitativo y la triangulación metodológica, este capítulo describe los resultados obtenidos con la aplicación de los instrumentos a los sujetos que son parte de la muestra y que partiendo de los datos alcanzados establecer la triangulación metodológica.

El capítulo V, estructurado con el diseño de la propuesta, justificación, los objetivos, los fundamentos teóricos, pedagógicos, validación, aplicación y evaluación de la propuesta. En este apartado se detalla la estructura de la propuesta de innovación que considera la creación de una guía de orientación del uso de la herramienta Scratch en los procesos educativos, en la que se determinan los fundamentos y alcance de los



mismos al momento de aplicar la propuesta. También en este apartado se detallan las valoraciones de expertos en cuanto a la viabilidad y los aportes de la misma.

El capítulo VI, compuesto por las conclusiones y las recomendaciones, en este apartado se obtiene un análisis global mediante la reflexión de los aportes y beneficios que brinda la propuesta de innovación, también permite dar sugerencias a todos los actores de la comunidad educativa.

Por lo que esta investigación contribuirá a los procesos de aprendizaje y enseñanza, brindando una guía novedosa del uso de la herramienta Scratch, dando un enfoque creativo y lúdico de la escritura de las palabras acentuadas.

## CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1. Problema de investigación

#### 1.1 Planteamiento del problema o problematización

De acuerdo a las investigaciones realizadas y la exhaustiva revisión de documentos bibliográficos con respecto a la propuesta de investigación sobre la Gamificación con Scratch para mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado. Se realiza el análisis de investigaciones desde el ámbito internacional sobre las capacidades digitales, las cuales forman parte del currículo escolar, en el ámbito de la programación. Según (Conde, 2020, p.2), su tesis se enfoca en analizar el conocimiento científico sobre el uso de Scratch en España con la finalidad de cumplir los objetivos propuesto en el aprendizaje, de esta manera alcanzar las competencias tecnológicas y digitales. La investigación surge en tener conocimientos con argumentos científicos suficientes para el correcto establecimiento de nuevas competitividades y de esta manera evaluar estas herramientas con métodos empíricos, es decir que el aporte que brinda la investigación, es comprender el desarrollo de las capacidades y habilidades que se pueden mejorar con la utilización de Scratch.

A nivel regional citar la investigación de: Muñoz y Padilla. (2020). “*Estrategias Didácticas mediante el uso del Software Educativo Scratch para fortalecer las habilidades investigativas en los educandos*”, Universidad de Santander, San Juan de Pasto-Colombia, donde manifiesta que el uso de Scratch, desarrolla pensamientos basados en la lógica, y que favorece el análisis y la selección correcta de palabras acentuadas.

Con respecto al nivel del país se ha considerado la investigación propuesta de López, T. (2022). *Diseño de un juego didáctico para el desarrollo de la destreza de escritura en un contexto on-line*. Universidad Católica del Ecuador. Quito, en su propuesta investigativa determina, que las competencias en la escritura de las palabras acentuadas mejoran el rendimiento académico, además que favorece la pronunciación adecuada de las palabras, permitiendo ambientes de aprendizaje lúdico.

En el nivel local no se identificó investigaciones en las que se use alguna herramienta digital (Scratch) para el fortalecimiento de la escritura, concretamente el uso de la tilde, pero se ha considerado la investigación de Cun, et al. (2019): “*Guía de aplicación Scratch, como herramienta de apoyo pedagógico, para atenuar la incidencia de discalculia*”, Universidad Católica de Cuenca, esta investigación se enfoca en el fortalecimiento y desarrollo de las destrezas de análisis, creatividad, síntesis, resolución de problemas la lógica, en los estudiantes.

Con todo los argumentos y aportes obtenidos de las investigaciones basadas en el uso de la herramienta Scratch, la Unidad Educativa Fiscomisional “La Inmaculada” del Cantón Santa Isabel provincia del Azuay, evidencia a través de la aplicación de la prueba pedagógica que los alumnos de sexto de básica tienen dificultades en la escritura de palabras acentuadas; donde denotan que no aplican las reglas ortográficas, por tal razón, es necesario diseñar una guía orientativa innovadora que consiste en el uso herramienta digital Scratch mediante la explicación de secuencias didácticas en el proceso de enseñanza.

Por lo que esta investigación permitió conocer cómo está la cuestión en diferentes latitudes, lo que se ha hecho, lo que falta por hacer, lo que mejor ha funcionado y los retos a los que hay que enfrentarse.

Gracias a estas aportaciones, se analiza el problema de investigación planteado y se puede proponer a nivel local un estudio profundo, sobre cómo actúa la estrategia de gamificación a través de la herramienta Scratch en el proceso lectoescritor, porque al momento de mejorar su ortografía, también se alcanza un nivel de pronunciación adecuada de las palabras. Además, esta investigación brindará cambios en los procesos de aprendizaje de los estudiantes de sexto de básica, permitiendo conocer el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes de la Unidad Educativa.

### **1.1 Pregunta de investigación**

¿Cómo contribuir a la escritura de palabras con tilde en los escolares de sexto año de básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “¿La Inmaculada”, a través del uso de la herramienta digital Scratch?

### **1.2 Objetivos de investigación**

#### **1.3 Objetivo general**

Crear una guía didáctica enfocada en la gamificación con el uso de la herramienta scratch, para mejorar la escritura de palabras con tilde en los estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada, para la construcción de aprendizajes significativos.

#### **1.4 Objetivos específicos**

- Identificar los errores de acentuación en los educandos de sexto de básica, a través de la Lista de Cotejo, como instrumento de observación.
- Fundamentar teóricamente la propuesta sobre el uso de la herramienta Scratch, para la adquisición del dominio de la tilde.
- Diseñar juegos con la herramienta Scratch para fortalecer el uso de las tildes en la escritura de las palabras.
- Crear una guía didáctica que oriente el uso de Scratch de manera gamificada.
- Validar por expertos los objetivos, fundamentos y estructura de la guía didáctica a través de una rúbrica de valoración.

#### **1.5 Justificación**

La investigación está enfocada en la creación de una guía de actividades con el uso de la herramienta Scratch para apoyar al quehacer docente en la práctica pedagógica, solucionando la problemática identificada, como es en este caso la deficiente ortografía que presentan los educandos en el proceso de lectoescritura, de esta manera solventar en ellos el dominio de las reglas ortográficas.

Por ello la necesidad de diseñar la propuesta que está determinada por la construcción de una guía, la cual se enfoca en desarrollar actividades digitales a través





de la gamificación mediante la herramienta Scratch, como una herramienta tecnológica activa basada en el juego dinámico y creativo. El uso de esta herramienta promueve el cambio de los procesos educativos, permitiendo el manejo adecuado de las tecnologías, mejorando los ambientes educativos, creando espacios interactivos, transformando a los procesos educativos en aprendizajes constructivos y significativos en el cual se da protagonismo al estudiante.

Brindar a los docentes herramientas tecnológicas para su aplicabilidad en la enseñanza-aprendizaje, de esta manera incidir en la mejora del proceso lector al momento que el niño pronuncia las palabras, es decir que su dicción llega a la corrección, mejorando su proceso escrito en la acentuación y reconocimiento de las reglas de escritura, influyendo en la ampliación de vocabulario, que conlleva a una expresión con fluidez, brindando varias ventajas al utilizar la herramientas digital Scratch, que aportan directamente a la mejora de la calidad educativa.

El uso de la herramienta Scratch, es un programa de lenguaje visual, auditivo y lúdico, que favorece a las actividades del docente porque le permite expandirse en su creatividad en la programación de actividades educativas con intervención de las estrategias lúdicas.

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

### **2. Antecedentes**

En esta sección se realiza una descripción de las principales investigaciones que se han realizado a través de la consulta y análisis que sirven de soporte para la propuesta, y que las mismas ofrecen estrategias basadas en la lúdica didáctica del proceso de enseñanza mediante la herramienta Scratch, por lo tanto, se puntualiza los antecedentes:

#### **2.1 Internacionales**

Con respecto a los antecedentes de índole internacional la investigación se sustenta en la revisión y análisis de la documentación bibliográfica aportada por otros autores, lo cual nos permitirá tener una mejor claridad del problema, en el manejo de las reglas ortográficas con la implementación de Scratch, la misma que consiste en una herramienta digital visual para mejorar los procesos de escritura en los estudiantes. (Dyna, 2014)

En la actualidad las habilidades digitales son parte del entorno educativo, se puede constatar a nivel internacional en las investigaciones aportadas. Según un estudio, en donde se da a conocer la importancia de los contenidos científicos que nos puede brindar al implementar Scratch en el país de España determinar que los objetivos propuestos de aprendizaje antes de su aplicabilidad se realizaron estudios de forma analítica y sistemática de la bibliografía en distintas publicaciones con las siguientes variables considerando el tipo de publicación, el idioma, las citas bibliográficas, las investigaciones, los métodos y muestras. (Conde, 2020).

La información acerca de la Gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje de los estudiantes, en la Universidad de Panamá-Panamá, donde en su investigación determina a la evaluación de las características de la intervención docente sobre el uso de juegos con la herramienta Scratch, permiten mejorar el pensamiento crítico- reflexivo y contribuyen a la práctica docente. (Diego, 2022)

De acuerdo a lo manifestado en la investigación de Diego, (2022) se puede apreciar y rescatar que el uso de la herramienta Scratch favorece el desarrollo del pensamiento, partiendo de esto se puede determinar que esta herramienta al aplicarla en el proceso de escritura de palabras acentuadas favorecerá la comprensión y adquisición de las reglas ortográficas, permitiendo a los educandos la reflexión crítica.

Cardona, A. (2018). propone la *“Propuesta de una actividad de programación con Scratch basada en textos literarios para la Educación Secundaria Obligatoria”*, España, donde sustenta: *“Scratch es una de las herramientas que ha tenido un gran impacto en la programación”*, (Recursos educativos digitales, 2015) Se trata de un juego digital que permite crear y diseñar historias en juegos para estudiantes entre 8 y 16 años, también incentiva a que aprendan a desarrollar el pensamiento creativo y el trabajo colaborativo (Resnick, 2007).

De la misma manera partiendo de la investigación propuesta por Cardona, (2018) se rescata el valor que agrega a la herramienta, es decir que permite a los educandos a crear sus propios juegos de aprendizajes y que no solo el docente tiene el control de la enseñanza, sino que el estudiante puede adquirir y construir conocimientos mediante la creación de nuevos juegos proponiéndose sus propias dificultades.

Por eso Scratch, es considerado como la herramienta digital que ofrece un entorno gratuito fácil de descargar y utilizar en la web puede usarse en cualquier tipo de dispositivo, además permite la creación de historias interactivas, animaciones, videojuegos acompañados de sonidos e imágenes llamativas que permite trabajar el proceso de enseñanza mediante la interactividad lúdica. (tokioschool, 2022)

La herramienta Scratch en los salones de clases es cada vez más utilizada y aplicada, gracias a Scratch los alumnos pueden ser creadores de varios medios y consumidores de los mismos, creando historietas interactivas, juegos con animaciones y otros recursos. (López, 2012, p.3). Se podría decir que el éxito del uso de Scratch, reside en demostrar que es una herramienta accesible y manipulable.

De esta manera se podría utilizar diseños variados y diversos sonidos que se encuentran preestablecidos en la aplicación, además cuenta con un motor gráfico configurados con comandos de colores conocido como 2-D.

Podemos decir que como docentes visualizamos cada día que no existe un interés por la lectura, luego de leer, un estudiante no puede responder preguntas que se le hace con respecto a la misma, por eso apoyados en la investigación sobre “La incorporación del programador Scratch en estudiantes del grado quinto”, Universidad Santander, Colombia, (Carreño, 2020), donde su investigación sustenta la implementación y desarrollo de la estrategia didáctica a través de Clase con herramienta Scratch, confirma la influencia que tienen las tecnologías digitales como elementos llamativos e innovadores que favorecen las prácticas pedagógicas permitiendo recrear una realidad virtual en donde la interacción y la comunicación no están limitadas por el espacio y el tiempo, consolidándose como un entorno que facilita el acceso a la información de manera inmediata y en formatos diversos proporcionando una mejor comprensión y adquisición de la misma.

Existe un estudio que tiene como finalidad indagar y analizar la información sobre el la implementación del programa Scratch en el proceso de enseñanza y aprendizaje, que para los docentes es muy importante, para algunos es nuevo, sin embargo, beneficiaría a la comunidad educativa, por lo tanto, se ha analizado información importante.

Considerando las publicaciones de los seis últimos años. Se evidencio que la implementación de Scratch en el aprendizaje, es fundamental en el desempeño docente, como se mencionaba anteriormente esto es un gran alcance y avance para la educación, además permite al profesor lograr que el estudiante se interese en mejorar su aprendizaje de forma creativa, dinámica y lúdica, alcanzando los estándares educativos a lo largo de la actividad de aprendizaje (Huaripata, 2023)

La investigación de Salazar, et al. (2021). “*El Uso del Scratch mejorará la Comprensión Lectora, en los estudiantes de sexto grado de la Institución*”, esta propuesta considera mejorar la lectura y escritura para establecer en los estudiantes la comprensión

lectora y por ende ofrecer un análisis de subtemas que favorecen de forma general al trabajo investigativo que se enmarca en reforzar la escritura a través de actividades interactivas que ofrece la Gamificación a través de Scratch, Arauz, et al. (2022) *“La implementación de Scratch, como estrategia tecnológica para mejorar las palabras con tilde, en estudiantes de sexto grado del centro escolar Reino de España”*, , además la propuesta de Curiel, (2020) sobre la, *“Implementación del lenguaje de programación Scratch 3.0, para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del grado sexto, de la Institución Educativa Técnica Internado Indígena”*, San Antonio, en el Municipio de Manaure, La Guajira, está enfocada en que el estudiante aprenda a programar con la herramienta Scratch y que de forma creativa diseñe su conocimiento, la propuesta de trabajo de Carhuascuma, et al. (2022) *“Uso del programa Scratch y desarrollo de las competencias comunicativas de producción de textos en estudiantes del sexto grado de primaria en la Institución Educativa N° 1267, Lurigancho-Chosica”*., trabajo investigativo que tiene la finalidad de exponer como el programa de Scratch influencia en el aprendizaje desarrollando las competencias comunicacionales al producir textos.

Por todo lo expuesto anteriormente y los aportes brindados de los distintos autores sobre las investigaciones del uso de la herramienta Scratch, determinar que haciendo un análisis profundo es una herramienta muy didáctica que permitirá fortalecer aprendizajes de forma lúdica, y que en comparación a la línea de investigación propuesta lo que se busca es brindar un apoyo a los procesos de enseñanza aprendizaje ya que gracias a ellos se desarrollaría en los educandos la creatividad, el trabajo colaborativo, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo. Por eso gracias a ello, y los aportes se ha definido el esquema del marco teórico para la propuesta de indagación, la finalidad que es mejorar la acentuación de las palabras, haciendo uso de la estrategia de Gamificación como estrategia activa y tecnológica mediante el uso de la herramienta Scratch con el interés de motivar a los estudiantes de manera interactiva.

## **2.2 Nacionales**

Con respecto a los antecedentes de nivel nacional, citar la propuesta de López, (2004) sobre, “El Objeto virtual de aprendizaje del proyecto escolar que es denominado – “Diviértete programando en Scratch” como estrategia de integración de las diferentes plataformas e instrumentos tecnológicos en el aprendizaje basado en proyectos”. Universidad Técnica del Norte, Ibarra-Ecuador, donde su propuesta determinan que las herramientas digitales aportan a obtener aprendizajes de calidad.

La propuesta de Chicaiza, (2019) sobre “*La Aplicación de la Narrativa Digital para mejorar el aprendizaje de la Lectoescritura a través un cuento interactivo en Scratch a los estudiantes de segundo año de Educación General Básica en la unidad educativa “Federico García Lorca” periodo 2018-2019*”, Universidad Central del Ecuador, propone en su investigación utilizar Scratch en la mejora de la producción de textos de forma oral, de esta manera alcanzar aprendizajes significativos que contribuyan al desarrollo de las destrezas y las capacidades lingüísticas aportando en los educandos la proactividad y la reflexión, además resalta que la herramienta Scratch mejora la enseñanza aprendizaje.

## **2.3. Locales**

En referencia a los antecedentes locales se ha considerado la propuesta de investigación de Moscoso, et al. (2021) “*Diseño y desarrollo de un recurso didáctico digital para niños de 4 a 5 años*”. Universidad del Azuay - Cuenca, la propuesta de investigación de este autor es determinar que Scratch permite desarrollar y crear de forma integral el pensamiento intelectual y creativo, desarrollando habilidades que son la exigencia del mundo actual, el aporte de esta investigación, es que determina que la herramienta Scratch también permite el refuerzo de contenidos de aprendizajes, y esto es muy valioso porque permitiría alcanzar en los estudiantes el aprendizaje deseado con respecto a la competencia a desarrollar que es la escritura correcta de las palabras acentuadas.

Con respecto a investigaciones locales, no existe más sustentos informativos, pero se ha considerado la investigación de Campoverde, et al. (2021). “*Impacto del uso de la herramienta scratch en los estudiantes de primero y segundo año de básica*” Universidad de Guayaquil, sostiene que: Scratch es un programa de fácil de utilización y comprensión que incorporar fotos, imágenes, audios, videos, sonidos musicales, aportando juegos visuales, coloridos con personajes , y que favorece la interactividad.

Este aporte investigativo permite comprender que el uso de la herramienta Scratch, facilita aprendizajes comprensivos, y que el estudiante puede desarrollar su creatividad en la creación de un nuevo escenario para aprender.

Citar el aporte investigativo de Macías, (2021). “*Herramientas tecnológicas creativas en la aplicación de la ortografía en los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Mariscal de Ayacucho*”. Portoviejo. Ecuador, la misma que concluye que Scratch es una herramienta: que ayuda a desarrollar la lógica en los usuarios, fácil de utilizar y disponible en todo momento”, es considerado este aporte para dar a conocer que el uso de Scratch puede ser utilizado en todos los niveles de aprendizajes y que es un programa fácil y accesible para el proceso de enseñanza para los docentes y para el aprendizaje de los estudiantes.

### **3. Marco Legal**

La Constitución Política de la República del Ecuador (2008), estipula “todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho: El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación”.

“Se facilitará el acceso universal a las TIC a todos los ciudadanos, con énfasis en las personas y colectividades que carezcan o tengan acceso limitado a dicho medio” (Asamblea Nacional Constituyente de la República del Ecuador, 2008, art. 17). Es decir que el estado debe garantizar el uso de las tecnologías en los procesos educativos.

La LOEI, determina en sus principios potenciar el acceso a la información, la comunicación, para ello el estado ecuatoriano garantiza el acceso a la alfabetización digital en los procesos educativos, (Asamblea Nacional, 2011).

Analizado todo lo estipulado por el marco legal, no solo consiste en una norma estipulada en la ley, sino consiste en tener una actitud que promueva el verdadero sentido de las Tic y las herramientas digitales en el aprendizaje, que se vea reflejado y en contexto a las necesidades de los estudiantes y docentes en la práctica pedagógica, que sea implementado en el currículo no como una alternativa sino como una exigencia que permita la igualdad de oportunidades para todos los ciudadanos de esa manera puedan estar acordes a las exigencias sociales, y laborales en cuanto a la promoción de conocimientos basado en los enfoque de carácter tecnológico.

Las Tic y a su vez las herramientas digitales deben ser implementadas en los procesos educativos como parte de una herramienta metodológica y didáctica con el fin de promover aprendizajes significativos que no limiten solo a repetir conocimiento, que traslades al estudiante a crear y desarrollar programas que le permitan aprender más, que le permita mediante el uso de plataformas y recursos digitales tener la actitud de un aprendizaje que puede a través de solucionar problemas, y que en el docente le permita y diseño y una metodología creativa del aprendizaje.

De acuerdo al Currículo de Lengua y Literatura (2016) en el bloque curricular de Comunicación oral y escrita integra a la TIC, para mejorar las habilidades de expresión escrita y oral, así de esta manera promover las capacidades intelectuales, además las TIC, se establecen como un objetivo de priorización para la Agenda 2030, como se encuentra definido en los Objetivos de Desarrollo Sustentable contemplados: “ODS 9: Industria, innovación e infraestructura. Además, este tipo de tecnologías impactan también de forma positiva en otros Objetivos como el ODS 4: Educación de calidad, por su fuerte papel en la enseñanza y el aprendizaje” (Pacto Mundial Red Española, 2022)

Cada vez el uso de las TIC impactan de forma determinante en la educación, pues las TIC, ayudan a transformar y enriquecer de forma complementaria la educación, las diferentes herramientas como tablets, aplicativos móviles, videojuegos interactivos, plataformas de e-learning, o los entornos virtuales, inciden en la forma de aplicar el proceso de enseñanza aprendizaje, dejando de lado aquellas herramientas monótonas y tradicionales, pues las Tic y el uso de las mismas permiten la apertura de canales



comunicativos, favoreciendo una comunicación asertiva y fluida, un trabajo de aprendizaje colaborativo, rompiendo las fronteras en el ámbito educativo a través de una enseñanza con oportunidades. (Pacto Mundial Red Española, 2022)

Así mismo pues las Tic y sus herramientas digitales han revolucionado dando beneficios importantes para el proceso de aprendizaje de los estudiantes, además que permiten que los docentes eliminen esas brechas adoptando las competencias digitales para poderlas integrar al currículo.

En el contexto educativo, las Tics han sustituido los recursos tradicionales, como las pizarras y la tiza, adoptando e integrando las pizarras interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Se pretende que los docentes dominen el mundo digital a través de la capacitación y orientación del uso de las mismas, esto conlleva que los estudiantes se sirvan del aprendizaje del docente y adquieran habilidades cognitivas (UNESCO, 2021)

#### **4. Marco Teórico**

En el marco teórico se determinan y organizan los fundamentos que permiten describir el problema.

##### **4.1 Fundamentos**

La propuesta de investigación sobre el uso de la herramienta digital Scratch permite dar de forma explicativa el procedimiento para su aplicación en el aula de clases, la finalidad es orientar a los docentes que se puede trabajar de diversas formas y con la utilización de este programa, que permiten concebir el conocimiento de manera interactiva involucrando a las tecnologías como una ayuda que permita solucionar los problemas que se presentan, aportando con esto un aprendizaje motivador y comprensivo de la escritura de las palabras acentuadas dejando de lado la complejidad y convirtiéndolo en un aprendizaje con un valor significativo.

Lo expuesto anteriormente permite definir tres fundamentos teóricos que son un gran aporte en la investigación.

#### **4.1.1. Fundamentos pedagógicos**

La propuesta está diseñada en dar orientaciones de la aplicabilidad del uso de la herramienta Scratch, en la escritura de las palabras acentuadas, es por ello que los aportes de varios autores sobre el uso de las herramientas tecnológicas como parte de las Tic y como se han de concebir constituyen fundamentos pedagógicos en los que se sustenta.

En ese sentido, Borrego, et al.(2003): Las TIC, sirven de apoyo en los procesos educativos, dando origen a las nuevas formas de estudio como es la educación asistida y la de distancia, que permiten dar atención a las necesidades de los estudiantes con respecto a su aprendizaje. (p. 298).

El argumento de estos autores es considerado porque permiten comprender el uso de las herramientas tecnológicas digitales y las orientaciones que se de ellas permiten crear o diseñar un sinnúmero de estrategias de enseñanza aprendizaje.

Así también citar el argumento de Sandoval, (2020, p. 1102) Integrar las TIC en el aprendizaje, permite de forma didáctica desarrollar aprendizajes colaborativos.

El aporte de este autor es fundamental porque refiere que la integración del uso de las Tic va más allá y que se puede integrar como una estrategia didáctica de aprendizaje colaborativo.

A la hora de enseñar y aprender, de acuerdo con ello Caparachin, (2020, p.19) “las habilidades y capacidades pedagógicas y tecnológicas de los docentes pueden determinar las estrategias en la construcción del conocimiento dentro del entorno digital”

Se puede apreciar y se considera este aporte porque explica la esencia del uso de las herramientas tecnológicas digitales y los aportes que brinda tanto al docente y al estudiante gracias a la implementación de estas herramientas en la clase (Echeverría y Molina, 2017)

#### **4.1.2. Fundamentos psicológicos**

En la investigación se ha citado este argumento con la finalidad de concebir a esta propuesta como influyen las tecnologías de la información y comunicación cuando se aplica y se usa de una manera adecuada, es decir como lo define el autor, apropiándose

del verdadero conocimiento en su utilización e interacción al momento de ejecutar la clase, que pone en manifiesto como hago y realizado la labor educativa que cambios se producen al utilizar estas herramientas en el proceso de enseñanza.

(Thomes, 2019) la tecnología es una herramienta simbólica, en el sentido vigotskyano, ya que media las relaciones de los sujetos, podemos comprender que el aporte que tiene la propuesta al orientar el uso de las herramientas digitales favorece en las relaciones de los sujetos u actores involucrados en el proceso educativo, que fortalece el ámbito comunicativo en la enseñanza aprendizaje.

Es decir que el estudiante se convierte en un actor activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la clase que es en quien recae la acción del docente al orientarle la conducción de estas herramientas de acuerdo a las tareas didácticas propuestas.

#### **4.1.3. Fundamentos didácticos**

Con respecto a los fundamentos didácticos en cuanto al uso de la herramienta Scratch, desde un aspecto didáctico citar la investigación de Garrido 2003 que manifiesta

Partiendo del análisis del pensamiento de Garrido, manifestar que desde un punto de vista didáctico el manejo o la aplicabilidad de estas herramientas en el proceso de aprendizaje generan transformaciones, imponiendo nuevos ambientes y escenarios de enseñanza, que conlleva a una modalidad de innovación, de cambios que determinan una nueva postura en el cómo enseñar y cuál es el rol que asume el docente, su producción de recursos en cuanto a los entornos digitales.

Citar a Pérez, (1982). Se considera a la Didáctica como la ciencia que permite desarrollar procesos óptimos en la formación de una comunicación y desarrollo intelectual.

Se ha tomado este fundamento sobre la didáctica porque permite explicar que esta propuesta, desde una perspectiva didáctica tiene como intención orientar los procesos de enseñanza a través del uso de las herramientas tecnológicas en la explicación de los conceptos que abarcan la escritura de las palabras acentuadas y que

el objetivo es alcanzar la mejora del rendimiento académico y la formación del estudiante de forma íntegra.

El uso de las herramientas en la práctica pedagógica en las áreas de aprendizaje se ha constituido en métodos que manejan los docentes para llegar a los alumnos con la finalidad de lograr en ellos habilidades digitales para poder sobrellevar su vida en un mundo de exigencias tecnológicas.

Estas exigencias hacen que el docente se ponga en un plano de reinención que hacen que el docente vaya dejando los métodos clásicos de enseñanza e invita a utilizar diferentes herramientas amparadas en nuevas metodologías de enseñanza, por ende, se pretende mediante estas orientaciones guiar a los docentes al manejo de herramientas digitales de fácil acceso y que no presentan complejidad en el docente y en la construcción del aprendizaje del estudiante.

#### **4.1.4. Estrategias didácticas**

Se concibe a las estrategias didácticas como aquellas actividades que se programan en un periodo de clases o una planificación didáctica y que son las planificadas por el docente, estas estrategias permiten captar la atención del estudiante a través de actividades motivadoras y que permiten un verdadero aprendizaje significativo.

El objetivo que tienen las estrategias didácticas es brindar a los docentes a establecerse metas en el proceso de enseñanza y que son aquellas que se apoyan en distintos y variados recursos, técnicas y métodos de enseñanza.

Por ello es necesario destacar que las estrategias didácticas deben ser coordinadas y secuenciales para poder alcanzar los aprendizajes deseados.

#### **4.1.5. Importancia de las estrategias didácticas**

Las estrategias didácticas tienen como finalidad desarrollar toda la capacidad intelectual del estudiante porque gracias a una buena planificación de estrategias se puede desarrollar un aprendizaje eficiente, se puede propiciar la autonomía de los estudiantes consiguiendo la comprensión de conocimientos.

#### **4.1.6. La Gamificación**

La gamificación, es considerada como parte de la educación literaria, su propósito es utilizar la mecánica de los juegos en la enseñanza de la ortografía, de esta manera alcanzar la objetividad de la propuesta investigativa con la finalidad de que lean, interpreten y escriban de manera adecuada. (Guamán, et al. 2022). Además, la gamificación pretende fusionar el juego con el aprendizaje, su finalidad es propiciar ambientes interactivos para mantener al estudiantado activo a la hora de aprender lo que favorece la concentración y el avance de las habilidades y capacidades de pensamiento, de la velocidad visual, la concentración y la memoria.

#### **4.1.7. Recursos digitales**

Los recursos digitales son aquellas herramientas que permiten crear espacios de interacción en el proceso de enseñanza aprendizaje, son aquellos que se encuentran en formato digital y que para poder hacer uso de los mismo es necesario el manejo y el dominio de los dispositivos electrónicos que hoy en día forman parte de una sociedad digitalizada como son las tablets, computadoras, laptops, los celulares entre otros recursos que permiten llegar al estudiante con aprendizajes interactivos.

Existe una variedad de recursos digitales que permiten el diseño de actividades en el proceso de enseñanza como pueden ser de tipo sincrónicos.

Los de tipo sincrónicos son los que están determinados por la relación entre los sujetos como es por ejemplo el chat que permite actividades de diálogo, de reflexión y discusión, otro ejemplo puede ser la videoconferencia, este es un recurso de relación directa porque existe un esquema de interacción visual y auditiva, existen otros recursos como son el correo electrónico, plataformas con función de portafolios electrónicos, foros, etc.

Los recursos digitales también poseen características esenciales que favorecen los aprendizajes, es decir son de carácter multimedia porque se pueden encontrar en variados formatos, son caracterizados como interactivos porque favorecen la relación directa, son de fácil accesibilidad.

Por ello es importante destacar que los recursos en el campo educativo permite tener acceso a la información de forma eficiente, rápida y oportuna desde la comodidad de la casa y de las aulas en cualquier tiempo y espacio, pues estos recursos proponen una variedad de herramientas digitales que colaboran con el quehacer docente.

#### **4.1.8. Scratch como herramienta de gamificación**

La herramienta Scratch, considerada como un programa para crear actividades interactivas como historias, animaciones y juegos con personas de todo el mundo. (How I Learned Code, 2016), esta herramienta permite a los estudiantes asimilar habilidades para generar aprendizajes autónomos, en cuanto a la lógica y la sintáctica de la escritura de las palabras, además que ofrece juegos basados en el aprendizaje, y que facilita que el estudiante produzca artísticamente conocimientos significativos. Es importante que los docentes apliquen el uso de esta herramienta digital en los procesos educativos porque será de gran ayuda en la enseñanza.

Importancia de la herramienta Scratch en el proceso clase.

Herramienta que permite la programación de actividades interactivas como historias, juegos y animaciones que sirven para aprender a pensar creativamente, trabajar colaborativamente, y razonar sistemáticamente. (Merino, 2012)

La importancia de esta herramienta en el proceso de clases es que motiva a los estudiantes, potenciando su aprendizaje de forma autónoma, porque es una herramienta que cuenta con un lenguaje gráfico que les permite crear y diseñar juegos interactivos acompañados de música y paisajes, lo cual genera experiencias agradables y positivas tanto al docente como al estudiante, siendo un recurso de ludificación en los procesos de aprendizaje.

#### **4.1.9. La herramienta Scratch como estrategia metodológica.**

La herramienta Scratch como estrategia metodológica, consiste en potenciar aspectos referentes a las actividades de observación, indagación, y manipulación. También es un programa de comunicación entre la comunidad de aprendizaje, Scratch es una herramienta que tiene un diseño dinámico y divertido y que es fácil de usar, que

ofrece recursos importantes para el docente siendo un aliado en su proceso de enseñanza. Como estrategia metodológica Scratch favorece el pensamiento lógico y algorítmico, permite el desarrollo de métodos de la solución a problemas.

#### **4.1.10. Habilidades desarrolladas con el uso de Scratch**

La herramienta Scratch permite que los educandos adquieran conceptos informáticos con capacidades de desarrollar el aprendizaje autónomo, escritura lógica y sintácticamente correcta, además que crean, imaginan y juegan. Scratch es un material que permite que los estudiantes se diviertan y aprendan de manera dinámica e interactiva. Otras habilidades que Scratch desarrolla en los estudiantes, es la capacidad de atención, concentración y comprensión, también favorece el trabajo colaborativo y en equipo. (Scratch y los beneficios para el aprendizaje, 2018)

#### **4.1.11. Importancia de la ortografía en el sexto año de básica**

La ortografía quiere decir: escritura correcta, es decir hacer el uso de las grafías y acentos que regulan la Academia de la lengua, la ortografía es considerada como el conjunto de reglas y normas que linean la escritura (RAE)

Es decir que la ortografía es importante porque permite la enseñanza de la escritura de palabras, pero a través del dominio de reglas ortográficas y que al estudiante le permite expresar de forma organizada las ideas.

#### **4.1.12. La tilde o acento ortográfico**

Consiste en un signo que se ubica sobre la vocal tónica que indica intensidad en su pronunciación. (Cáceres, 2019)

Es decir que en las palabras siempre existe una sílaba que tiene una intensidad en su pronunciación, denominada sílaba tónica, porque es la que tiene mayor intensidad, pero para puedan ser tildadas deben cumplir con las reglas ortográficas.

### **CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

#### **3. Marco Metodológico**

En esta propuesta se explica la matriz de categorías para el diagnóstico y las técnicas con sus instrumentos, de acuerdo a Hernández, et al (2014) manifiesta que se debe procesar datos para revelar e interpretar la información.

##### **3.1 Paradigma**

Con respecto al paradigma se aplica un estudio basado en el modelo interpretativo porque permite identificar los diferentes aspectos el cual deben ser modificados, la intención del paradigma en la investigación me permitió analizar los diferentes aspectos y poder implementar el uso del Scratch.

Cuando hablamos del modelo interpretativo se hace referencia al análisis de los sujetos que son parte de la investigación es decir se hace uso de las experiencias obtenidas en la entrevista para poder establecer criterios de reflexión y análisis sobre la viabilidad de la propuesta.

También se establece criterios de todo el material bibliográfico que son parte de la indagación, para determinar que la propuesta del diseño de una guía orientativa basada en el uso de Scratch, es aplicable en el desarrollo de las habilidades de la escritura de palabras acentuadas.

Por otra parte, Martínez, (2013) establece que este paradigma busca las experiencias vividas de los estudiantes, en su entorno y ante la sociedad facilitando al investigador que interactúe y de posibles soluciones a diferentes problemas de aprendizaje.

Lo citado por Martínez permite comprender de mejor manera que el paradigma interpretativo lo que verdaderamente busca es que el investigador parta de los relatos y saberes del sujeto, de esta manera se establezcan las soluciones al problema que consiste en la deficiente escritura de las palabras con tilde.



### **3.2 Enfoque**

El enfoque que se aplica en la investigación es el cualitativo, porque permitió conocer las diversas situaciones de los estudiantes, a su vez observar y apreciar la aplicabilidad de estrategias didácticas tecnológica en los alumnos. El Enfoque es considerado en la investigación porque existe la interacción entre el objeto y el sujeto, se considera este enfoque porque gracias a los datos obtenidos permite fundamentar el marco teórico y metodológico, favoreciendo un pleno contraste de la información recabada y a su vez establecer criterios. (Ricoy, 2006).

Este enfoque permite describir a través de la categorización los datos de forma cualitativa, para concebir si el uso de la herramienta Scratch favorece aprendizajes lúdicos y que fortalecen la escritura de las palabras con tilde.

### **3.3 Tipo de investigación**

Se considera en siguiente tipo de investigación en la propuesta:

#### **Investigación de campo**

Se establece la investigación de campo porque permitió recabar la información de forma directa, de esta manera conocer cómo surge el problema en los estudiantes, el mismo que consiste en la deficiente escritura de las palabras con el uso de la tilde, en los educandos de sexto de básica de la Unidad Educativa La Inmaculada, esta información se obtuvo a través la aplicación de la guía de observación, la entrevista y con la guía de la técnica de grupo focal.

Esta investigación permite al investigador comprender a través de la interacción y la observación, cual es el verdadero problema, cuál es la causa incidente en la deficiente escritura de palabras acentuadas en los educandos, pues partiendo de todo el análisis cualitativo se encaminan la propuesta innovadora que servirá como un aporte a la solución del problema.

Según, Latorre (2017) manifiesta que la investigación se la puede organizar por diferentes grupos, los mismos que pueden ser parte de la comunidad educativa, logrando

que el investigador se interrelacione con los estudiantes y poder identificar con precisión la problemática y poder dar alternativas de soluciones.

### **3.4 Diseño (fases o pasos)**

En el siguiente espacio se presentan las fases de acuerdo a lo citado por Latorre que se aplicaron en la investigación de la mejor manera y que permitió obtener cambios en los estudiantes.

Según Latorre, la investigación está estructurada en 4 fases: planificar, actuar, observar y reflexionar.

#### **3.4.1. Fases de la investigación:**

Fase 1: En esta fase se establece la planificación de una guía didáctica con orientaciones de cómo desarrollar una secuencia didáctica con el uso de la herramienta Scratch en un período de clases, al diseñar esta guía lo que se busca es dar la solución a la problemática que incide en los estudiantes que consiste en la deficiente escritura de las palabras con acento ortográfico.

También se concibe de forma general toda la documentación bibliográfica que permite la argumentación y sustentación de la propuesta.

Fase 2: En la fase dos se hace referencia a la aplicación de técnicas e instrumentos que permitieron la recolección de la información, es esta etapa se aplicaron tres técnicas (Observación participante, entrevista y el grupo focal) con sus respectivos instrumentos, los mismos que arrojaron datos verdaderos que aportan a la construcción de una propuesta que permita dar la solución al problema de la investigación.

Fase 3: En esta fase se determinan a través de la validación de propuesta si la guía didáctica con orientaciones del uso de la herramienta Scratch es una propuesta aplicable, es decir que los veedores y expertos exponen sus puntos de vista de forma crítica cuan viable es el aporte de la misma manera en esta fase, se realiza la presentación de la guía didáctica a los estudiantes y docentes, explicando la objetividad que tiene para dar solución al problema de la escritura con errores ortográficos en los estudiantes.

Fase 4: En esta fase se da el proceso de reflexión a través de la caracterización de los datos para establecer a través de conclusiones y recomendaciones que la propuesta es aplicable y eficiente:

### **3.5. Población muestra o Informantes claves**

Para la obtención de la población y muestra, en el proceso de investigación se considera como población a la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada, situada en el cantón Santa Isabel de la provincia del Azuay, donde surge el problema que consiste en la deficiente escritura de las palabras acentuadas en los estudiantes, por ello se considera como muestra para la obtención de datos a un total de 30 estudiantes: 16 niños y 14 niñas, a los mismos que se consideran como una muestra no probabilística por conveniencia.

Otros actores participantes considerados en la población para el proceso de investigación son los padres de familia y directivos de la comunidad educativa que participaron con responsabilidad y entusiasmo al momento de aplicar los instrumentos de entrevista para conocer los puntos de vista en el desarrollo de la propuesta de investigación.



### 3.6. Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información

En cuanto a los criterios de inclusión y exclusión, se exponen en la siguiente tabla a los participantes que serán beneficiarios del proyecto.

**Tabla 1**

#### **Criterios de inclusión y exclusión**

<b>Criterios de inclusión</b>	<b>Criterios de exclusión</b>
Los estudiantes del sexto año de básica que asisten periódicamente a clases en la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada en el cantón Santa Isabel	Los estudiantes del nivel de básica superior y bachillerato de otras instituciones del Cantón Santa Isabel.

**Nota.** La tabla se evidencia los participantes de inclusión y exclusión para la implementación del proyecto.

### **3.5 Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la investigación**

Al ser una investigación de carácter cualitativo y que la finalidad de la misma es conocer la realidad del problema desde el contacto con sus actores sociales, es decir con los participantes se hace la selección de la muestra por conveniencia, considerando a los estudiantes que son parte del sexto año de básica y que cumplen con las protocolos establecidos en los criterios de inclusión como son aquellos estudiantes que son parte del año de básica en donde se aplicará los instrumentos para la recolección de datos, los que cumplan con el consentimiento informado y aquellos que presentan las dificultades que se plantean en el problema de la investigación que consiste en la deficiente escritura de las palabras acentuadas.

#### **3.5.1. Unidad de análisis**

Ortega, C. (2023). “La unidad de análisis son las personas o cosas cuyas cualidades se van a medir” (p.1), es decir que lo que se pretende conocer es la viabilidad de la propuesta, comprender que el uso de la herramienta Scratch alcanzan los procesos de enseñanza aprendizajes en los estudiantes, que hay aceptación de la propuesta por los actores que son parte de la población.

Al momento de establecer la unidad de análisis se consideran los criterios de inclusión en este caso a los estudiantes, porque son ellos los que a través de la aplicación e instrumentos de recolección de datos se obtienen los resultados que permitieron conocer el problema de la investigación y que esos datos permiten establecer la propuesta para dar la solución al problema.

#### **3.5.2. Estudiantes de sexto grado.**

En este apartado se considera a los estudiantes que tienen errores de escritura ortográfica, los que no aplican correctamente las reglas ortográficas y los que desean ampliar sus conocimientos en la escritura correcta de las palabras acentuadas.

#### **3.5.3. Docentes del grado.**

Se implementa la selección, determinación del docente del grado y proponerle la ejecución de la herramienta Scratch para mejorar la escritura de las palabras acentuadas.

### **3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de la información**

Para la recolección de información se utilizó las siguientes técnicas de investigación: la observación de participantes, la entrevistas y la técnica del grupo focal con sus respectivos instrumentos, que permitieron la recolección y el análisis de datos.

#### **3.6.1. Observación participante.**

La técnica de observación participante es de carácter flexible, ya que permite recolectar datos necesarios de manera secuencial, el indagador debe recabar información de los participantes aceptando sus sugerencias e inquietudes y tomar la información para posterior registrarla y analizarla.

De acuerdo a los expresado por Retegui, (2020) manifiesta que, esta técnica ayuda a crear experiencias de diferentes realidades de los participantes, por lo tanto, la propuesta tiene la finalidad de comprender y analizar la problemática de los estudiantes permitiendo que la información sea creíble.

Al aplicar esta técnica de observación el investigador interactúa de manera directa y activa con la muestra seleccionada con la finalidad de obtener datos verídicos que aportarán dar la solución al problema de la deficiente escritura de palabras acentuadas, de esta poder consolidar la propuesta de innovación que sustente actividades de orientación en los procesos de enseñanza haciendo el uso de la herramienta Scratch. Esta técnica permitió que el docente investigador analice la problemática minuciosamente tanto de los estudiantes, el desconocimiento del docente y padres de familia.

#### **3.6.2. Entrevista.**

La entrevista, es una técnica basada en instrumento de recolección de datos confiables, viable, y fiel, que permite al investigador obtener información de forma oral,

escrita y personal, también pueden ser en diferentes espacios permitiendo que el entrevistado responda la entrevista de forma cordial, sincera y respetuosa.

De acuerdo a Feria et al. (2020) manifiesta que, las preguntas que realizara el investigador al entrevistado tienen que estar bien formuladas y explicativas de acuerdo al tema de interés, el entrevistado tiene la facultad de expresar y responder libremente, tanto las preguntas formales y las informales.

Durante las entrevistas se pudo recabar información muy importante para llevar a cabo el proyecto a ser implementado con respecto a la problemática de la escritura incorrecta de los estudiantes de sexto grado, se aplicó una guía de preguntas tanto a los estudiantes, padres de familia y docente del aula referente al objetivo del proyecto de tesis.

### **3.6.3. Grupo focal.**

Según, Prieto (2002) es una técnica de investigación de enfoque cualitativo, que plantea preguntas mediante una guía a un grupo de personas.

Con respecto a los participantes que se les aplicó la técnica del grupo focal con un instrumento de preguntas relevante al tema de investigación refiriéndose a la problemática de la escritura de palabras con tilde. En este contexto las recomendaciones en la implementación de la propuesta son de mucha importancia para mejorar los errores ortográficos de los estudiantes del sexto grado.

### **3.7. Instrumentos:**

Para esta investigación se utilizaron los siguientes instrumentos que permitieron la recolección de datos, los mismos que fueron aplicados a la muestra obtenida de la población y también a los demás actores que son parte de la comunidad educativa con el propósito de conocer la factibilidad de la propuesta.

#### **3.7.1. Guía de preguntas**

Consiste en una estructura de preguntas que tienen la finalidad de extraer información, el cual es aplicado a los docentes y estudiantes con la finalidad de dar solución al problema a través de los datos obtenidos.

Según Meneses (2016) manifiesta que, un cuestionario es un instrumento de recolección de datos durante una entrevista o un trabajo de campo de manera cualitativa permitiendo al investigador proponer preguntas para solucionar un problema. (Anexo 1)

### **3.8. Operacionalización de las categorías de estudio**

En este apartado se establece la operacionalización de las categorías y las subcategorías, que han sido identificadas, las mismas que permitirán fundamentar y sustentar la propuesta y que partiendo de ello se establecerán los criterios para dar la solución al problema de investigación que consiste en la deficiente escritura de las palabras con acento ortográfico con el suso de la herramienta Scratch.



**Tabla 2**

**Matriz de categorías**

CATEGORIAS	Dimensión/Categoría	Subcategoría	Códigos/Indicadores	Técnicas/Instrumentos	Fuente
Proceso de aprendizaje con las reglas ortográficas.	Estilos de aprendizaje	Recursos de aprendizaje.	Cantidad de estudiantes con dificultad en el uso de la escritura de palabras.	Observación participante- ficha de observación	Representantes. Docentes Estudiantes
	Prácticas	Uso de las reglas ortográfica.	Diseño de actividades.	Entrevista- guía de preguntas	Representantes. Docentes Estudiantes
	Activo	Estrategias lúdicas	Actividades con mayor agrado e interesantes.	Grupo focal – guía de preguntas	Representantes. Docentes Estudiantes

Estrategia de gamificación Scratch	Proceso	Establecer las reglas del juego	Manejo del tiempo y coordinación.	observación participante- ficha de observación	Representantes.  Docentes  Estudiantes
	Funcionamiento	Retroalimentación de contenido.	Cumplimiento de indicaciones y criterios.	Entrevista- guía de preguntas	Representantes.  Docentes  Estudiantes
	Objetivo o resultado de aprendizaje.	Mantener a los estudiantes interesados y motivados.	Componentes de resultados de aprendizajes.	Grupo focal – guía de preguntas	Representantes.  Docentes  Estudiantes

Nota. La tabla se observa las categorías y subcategorías con sus indicadores y las técnicas e instrumentos correspondientes.

## CAPÍTULO IV:

### 4. Análisis e interpretación de resultados

En este apartado, se procede a dar análisis de los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados como son:

El primero instrumento que se aplicó fue la guía de observación para conocer el proceso de enseñanza aprendizaje con respecto al uso de herramientas digitales, de la misma manera también se emplea a los estudiantes una prueba pedagógica para determinar el problema como es la deficiente escritura de las palabras acentuadas. El tercer instrumento implementado fue a los docentes que está determinado con una guía de preguntas que son parte de la encuesta saber el conocimiento y la utilidad de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje; otro instrumento fue una guía de preguntas como parte de la técnica del grupo focal a los padres de familia para conocer el nivel de aceptación de la propuesta educativa.

#### 4.1.1. Análisis e interpretación de la información

La investigación como está basada en un enfoque cualitativo – interpretativo se aplicaron algunas técnicas de investigación que permitieron realizar el análisis de resultados, para ello se realizó el estudio de contenido bibliográfico, Para (Krippendorff, 1990), considera en analizar datos.



**Tabla: 2**

**Resultado del diagnóstico.**

Categoría	Subcategoría	Preguntas	Interpretación	Codificación
Estilos de aprendizaje de los estudiantes.	Recursos de aprendizaje.	¿Cómo son los recursos que implementa el docente para los diferentes estilos de aprendizaje?	Los recursos que utiliza el docente son poco motivadores no denotan interés para los estudiantes, están basado en paradigmas tradicionales y no apegan al estilo de aprendizaje requerido y apegado a las necesidades de los estudiantes.	Tecnología e innovación para captar el interés de los estudiantes.

Prácticas	Uso de las reglas ortográfica.	¿Los contenidos que imparte el docente sobre el uso de la ortografía son dinámicos e interesante?	Los entrevistados manifiestan que se debería implementar un método o una estrategia dinámica en el cual se pueda adquirir mejor el uso de las reglas ortográficas.	implementar Estrategias dinámicas.
Activo	Estrategias lúdicas	¿Qué estrategias digitales aplica el docente en las clases?	El docente no hace uso de estrategias apoyadas en herramientas digitales por el contrario entrega impresiones con las tareas y esos son recursos no llamativos.	Escaso uso de estrategias tecnológicas digitales.

Proceso	Establecer las reglas del juego	¿Cómo es el aprendizaje en el aula improvisado o planificado?	De acuerdo a la pregunta el docente planifica las clases, con el uso de recursos tradicionales lo que no despierta el interés del estudiante.	Recursos apoyados en la pedagogía tradicional, que no despierta el interés de los estudiantes.
Funcionamiento	Retroalimentación de contenido.	¿Apoyaría la implementación de los recursos digitales?	Los encuestados expresan que sería muy importante que se utilice un medio digital para mejorar el problema de los errores ortografías como clases de retroalimentación.	Uso de recursos digitales.

Objetivo o resultado de aprendizaje.	Mantener a los estudiantes interesados y motivados.	¿Le gustaría que se enseñe por medio de la herramienta Scratch en el aula, brindaría su apoyo incondicional	Disposición incondicional para que se implemente una estrategia innovadora, siendo el objetivo de mejorar la acentuación ortográfica de los estudiantes al momento de escribir.	Colaboración constante
--------------------------------------	---	---	---	------------------------

Nota: La tabla refleja las categorías, subcategorías, preguntas, interpretaciones de las encuestas y códigos.

#### **4.7. Codificación abierta o de primer nivel**

Se aplica el proceso de codificación abierta con la finalidad de conocer desde su particularidad el porqué del problema para ello se realiza la recolección de datos mediante la aplicación de los instrumentos y poder diagnosticar la posible solución.

**4.7.1. Codificación abierta o de primer nivel:** Una vez ya realizadas las entrevistas, se continúa a ordenar los resultados obtenidos, para posterior ir codificando y sistematizar la información recolectada, de tal modo que ayude a entender con claridad el problema. Los códigos se ordenan por categorías que se presentan en la siguiente tabla.

**Tabla: 3**

**Codificación de primer nivel**

Subcategorías	Códigos
Uso de las reglas ortográfica. URO	Nivel de errores ortografía de los estudiantes. NOE Contexto a su entorno. CE Material seguro. MS Conocimiento de reglas ortográficas. CRO
Recursos de aprendizaje. RA	Contenido acorde al niño. CAN Recursos digitales innovadores. RDI
Estrategias lúdicas Herramienta Scratch. ELHS	Adaptación a los estudiantes. AE Empleo en el aula para mejorar la escritura de las palabras. EAMEP Incentiva el interés al estudiante. IIE Promueve la participación autónoma. PPA Permite corregir errores de escritura. PPCEE Aplicación de las reglas ortográficas. ARO
Establecer las reglas del juego con secuencia didáctica. ERJSD	Cumple el ciclo de aprendizaje. CCA Recurso didáctico entendible. RDE Contempla el trabajo autónomo. CTA Actividades comprensibles. AC
Mantener a los estudiantes interesados y motivados con la herramienta Scratch (MEIMHS)	Aprendizaje dinámico. AD Juegos fáciles. JF Identificación de las diferentes palabras. IDP

Nota: En el cuadro se puede apreciar tres subcategorías con sus respectivos códigos.



#### **4.7.2. Densificación**

En la tabla de la codificación de primer nivel se puede apreciar las subcategorías con sus códigos de tal modo que la primera explica el uso de las reglas ortográficas (URO), en la cual gracias a las técnicas aplicadas y los instrumentos como son la guía de preguntas, la observación y la encuesta se obtuvo los siguientes códigos: Nivel de ortografía los estudiantes (NOE), Contexto a su entorno (CE), Material seguro (MS) y el Conocimiento de reglas ortográficas (CRO). Por medio de estos se pudo evidenciar que los estudiantes tienen falencias en la escritura correcta de las palabras acentuadas.

La subcategoría dos con el nombre Recursos de aprendizaje (RA), reflejan los códigos: Contenido acorde al niño (CAN) y Recursos digitales innovadores (RDI), se evidencia por medio de la pregunta que el docente tiene que implementar recursos novedosos e interesantes.

La tercera subcategoría Estrategias lúdicas Herramienta Scratch (ELHS) nos presenta los siguientes códigos: Adaptación a los estudiantes (AE), Empleo en el aula para mejorar la escritura de las palabras (EAMEP), Incentiva el interés al estudiante (IIE), Promueve la participación autónoma (PPA), Permite corregir errores de escritura (PPCEE) y Aplicación de las reglas ortográficas (ARO), que si aplicaríamos la estrategia de Scratch para impartir el uso de las reglas ortográficas se puede corregir los errores de escritura de las palabras con acento.

En la cuarta subcategoría de Establecer las reglas del juego con secuencia didáctica (ERJSD) se evidencia los siguientes códigos: Cumple el ciclo de aprendizaje (CCA) y Recurso didáctico entendible (RDE), Contempla el trabajo autónomo (CTA) y Actividades comprensibles (AC), en esta subcategoría es muy importante implementar reglas de secuenciación, orden y protocolos para que el estudiante siga las indicaciones claras y se interese en las actividades encomendadas.

Para finalizar, en la última subcategoría denominada Mantener a los estudiantes interesados y motivados con la herramienta Scratch (MEIMHS) se perciben los siguientes códigos: Aprendizaje dinámico (AD), Juegos fáciles (JF) y Identificación de las diferentes



palabras (IDP), por medio de la entrevista se recepto que si se implemente la herramienta Scratch con el objetivo de mejorar la problemática sobre la escritura de las palabras con acento.

#### 4.8. Codificación de segundo nivel

En la codificación de segundo nivel consiste en identificar a través de la contrastación la información obtenida de los datos para ellos se establecen códigos y su recodificación.

**Tabla: 4**

**Codificación de segundo nivel**

Subcategorías	Uso de las reglas ortográfica. URO	Recursos de aprendizaje. RA	Establecer las reglas del juego con secuencia didáctica. ERJSD	Estrategias lúdicas Herramienta Scratch. ELHS	Mantener a los estudiantes interesados y motivados con la herramienta Scratch (MEIMHS)
Códigos	<b>URO</b>	<b>RA</b>	<b>ERJSD</b>	<b>ELHS</b>	<b>MEIMHS</b>
	Se unifican y sale un nuevo código: URORA		Se mantiene	Se unifican y sale un nuevo código: mantener a los estudiantes interesados y motivados con juegos por medio de la herramienta Scratch. MEIMJMHS	
Recodificación	Uso de las reglas ortográficas con la herramienta Scratch para mejorar la escritura y acentuación de las palabras. UROHSMEAP		ERJSD	Aplicación de la herramienta Scratch para motivar a los estudiantes y mejorar la escritura de las palabras con acento. AHSMEPA	
			Se mantiene		

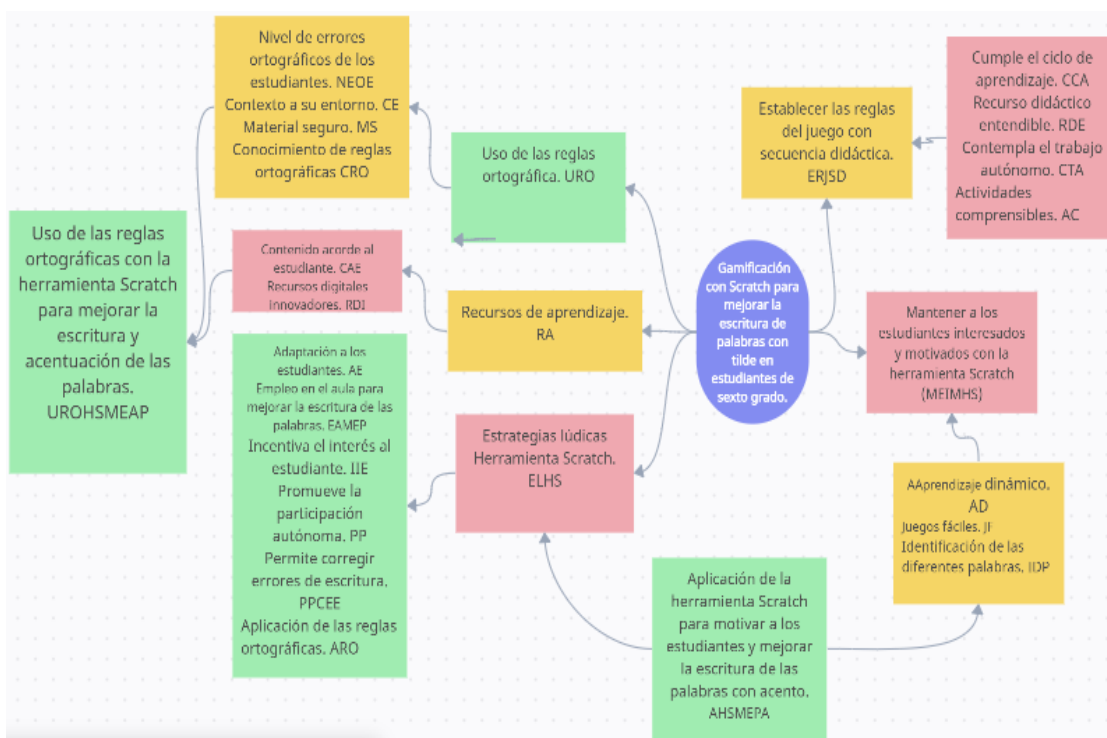
Nota: en el cuadro se aprecia que se unifica las categorías apareciendo dos emergente.

La tabla de la codificación de segundo nivel se puede evidenciar de dos categorías emergente, ya que tienen una relación del Uso de las reglas ortográficas con la herramienta Scratch para mejorar la escritura y acentuación de las palabras (UROHSMEAP) y la segunda categoría emergentes es la que se relaciona con la aplicación de la herramienta Scratch en el aula, para motivar a los estudiantes y mejorar la escritura de las palabras con acento (AHSMEPA).

**4.8. . Red semántica**

Después de elaborar la codificación de primer y segundo nivel se diseña y elabora la red semántica, la misma que se integran las subcategorías reflejadas en las tablas anteriores.

**Figura 1**  
**Red Semántica**



Nota. En la imagen se aprecia la relación entre de dos subcategorías y la combinación de las mismas.

#### 4.10.Triangulación

Determinados los datos obtenidos de los instrumentos aplicados y del análisis expuesto en los niveles de codificación se puede establecer una triangulación para determinar la factibilidad de la propuesta.

**Tabla 5 Triangulación**

<b>SUBCATEGORÍAS</b>	<b>DIARIO DE CAMPO</b>	<b>FICHA DE OBSERVACIÓN</b>	<b>GRUPO FOCAL</b>	<b>TRIANGULACIÓN</b>
<b>Uso de las reglas ortográficas con la herramienta Scratch para mejorar la escritura y acentuación de las palabras.</b> <b>UROHSMEAP</b>	Durante la hora de lengua y literatura se pudo observar que los estudiantes escriben, pero no correctamente, se notó que la mayoría de estudiantes no aplican las reglas ortográficas,	Por medio de la ficha se verificó que los estudiantes en el aula están comprometidos con la clase que imparte el docente en el área de lengua y literatura, sin embargo, no prestan mucho interés, por el motivo que los	De acuerdo a las respuestas, se puede inferir que Scratch es una estrategia muy importante para mejorar el uso de las reglas ortográficas en la escritura de palabras.	Con los datos determinados se establece que la propuesta de innovación es aplicable en la enseñanza de las palabras acentuadas porque se puede corroborar que marca cambios en los ambientes de aprendizaje dando un sentido de interactividad y logra la mejora de los aprendizajes, que es acogida por los estudiantes y los docentes y

		recursos son tradicionales (recursos didácticos no digitales.)		que propician un verdadero conocimiento.
<b>Establecer las reglas del juego con secuencia didáctica. ERJSD</b>	Falta de conocimiento de la herramienta Scratch y reglas del juego.	Hay conocimiento de la herramienta digital pero no existe el manejo adecuado de la misma.	Al realizar las actividades de aprendizaje con la herramienta Scratch los estudiantes adquieren orden y disciplina realizando las tareas de manera secuencial.	Se evidenció que al realizar las actividades con Scratch los estudiantes adquieren el valor de la responsabilidad y orden secuencial didáctica, fortaleciendo los valores de responsabilidad y además que aportan el dominio y manejo de las herramientas digitales dándoles el rol de autonomía en la construcción de su propio aprendizaje.
<b>Aplicación de la herramienta</b>	Se usa las Tic en secuencias	Falta de la aplicación de las	La propuesta de implementar el	Se concibe que el uso de herramientas digitales en el

<p><b>Scratch para motivar a los estudiantes y mejorar la escritura de las palabras con acento.</b> <b>AHSMEPA</b></p>	<p>didácticas, pero no hay el manejo adecuado de links en los procesos de enseñanza y motivación de los estudiantes.</p>	<p>herramientas digitales para mejorar el proceso de aprendizaje.</p>	<p>Scratch en las diferentes clases de lengua y literatura permitirán que los estudiantes se motiven e interesen en mejorar la escritura aplicando las reglas ortográficas de manera lúdica.</p>	<p>proceso de enseñanza permite disponer de ambientes lúdicos fortaleciendo el aprendizaje dando una visión distinta a la hora de aprender, permitiéndoles a los educandos tener acceso a herramientas que les permitan estar actualizados y tener las habilidades digitales que se requiere para el manejo de las mismas.</p>
--	--	---	--	--

Nota: en la siguiente tabla se presenta las tres subcategorías emergentes, sus técnicas aplicadas y la triangulación.

#### **4.10.1. Interpretación de resultados**

De acuerdo a la triangulación se puede observar que la implementación de la propuesta titulada “Gamificación con Scratch para mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada”, incentivo a los estudiantes y por ende a los padres de familia ya que les va ayudar a mejorar la escritura de las palabras acentuadas por medio de juegos dinámicos, en esta propuesta se diseñó los juegos por misiones con el ciclo de aprendizaje.

Durante la explicación e implementación de la guía de aprendizaje se tomó en cuenta la estrategia propuesta de la herramienta Scratch dentro de las aulas, con el objetivo de que los estudiantes se interesen por aplicar las reglas ortográficas en las palabras con tilde al momento de escribirlas.

En cuanto a la guía expuesta, la misma que se diseñó en cada fase actividades creativas, llamativas y que puede fortalecer el interés y deseo por aprender el uso de las reglas ortográficas. Por último, los encuestados pudieron conocer la propuesta y opinar sobre su ventaja y desventajas para posterior ponerla en práctica tanto dentro del aula y en sus hogares ya que promueve un buen proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **CAPÍTULO V: PROPUESTA**

### **5. Diseño de la propuesta de intervención educativa**

#### **5.1. Problemática**

En la Unidad Educativa Fiscomisional “La Inmaculada” del Cantón Santa Isabel provincia del Azuay, se puede evidenciar que estudiantes de sexto de básica tienen problemas en la escritura de las palabras acentuadas; porque no aplican las reglas ortográficas, por tal motivo, es necesario implementar una estrategia innovadora que consiste en la gamificación apoyada en la herramienta digital Scratch.

La estrategia de gamificación a través de la herramienta Scratch, busca fortalecer el aprendizaje de las palabras acentuadas, por lo que la investigación de acuerdo al análisis y diagnóstico realizado se ha visto que existen algunas insuficiencias que hacen que la propuesta sea a futuro aplicable y que actualmente sea analizada como un proyecto viable de innovación en mejora de los aprendizajes.

- Los estudiantes no cuentan con recursos didácticos, para resolver problemas de escritura empleando diversas herramientas digitales y profundizar el tema tratado.
- Los estudiantes no siempre emplean técnicas adecuadas para llevar a cabo aprendizajes utilizando recursos tecnológicos.
- No están suficientemente preparados los docentes para orientar y promover la búsqueda de videos, fotos, grabaciones y sitios web, entre otros que permitan acceder más rápido al conocimiento científico y posibiliten la interacción entre los estudiantes
- Presentan insuficiencias en el empleo de applets (programas) aplicados a diferentes temas enfocados a la ortografía de las palabras.

Con todas estas insuficiencias detectadas lo que se pretende es ofrecer una propuesta instructiva como guía didáctica para el docente sobre el uso de la herramienta Scratch en el proceso de enseñanza aprendizaje, porque estas insuficiencias derivan problemas en la escritura y la lectura al no aplicar correctamente las reglas ortográficas y el estudiante no presenta ningún interés y por ende pierde la concentración y esto afecta a su rendimiento académico.



### **5.1. Justificación**

La propuesta de investigación tiene como propósito aplicar la estrategia de la Gamificación a través de la herramienta Scratch, para mejorar el aprendizaje de la ortografía y escritura de las palabras acentuadas, partiendo de este planteamiento determinar que la gamificación permite crear espacios de interacción lúdica en apoyo a la herramienta Scratch, de acuerdo a las investigaciones expuesta anteriormente que permitieron la fundamentación de los antecedentes y la justificación se puede rescatar de ellas que la gamificación ha desarrollado cambios notorios de acuerdo a los resultados y tesis manifestadas por los distintos autores , en consideración al análisis de los aportes se puede decir que la propuesta de innovación brinda un nuevo escenario de aprendizaje, ofreciendo una construcción activa de desarrollo del conocimiento por parte del estudiante, además ofrece el desarrollo de capacidades y habilidades en el uso de las herramientas digitales y en las capacidades de pensamiento, permitiéndole el análisis crítico y reflexivo de la selección de las palabras correctas con actividades lúdicas.

Esta propuesta innovadora permite desde su aspecto metodológico adoptar estrategias que proponen mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, motivando a los docentes a promover aprendizaje basados en el uso de las TIC, de forma participativa y motivadora creando ambientes interactivos, permitiendo a los estudiantes a tener un aprendizaje en un clima de proactividad, lo que les permite desarrollar competencias y capacidades en el manejo de TIC, de reflexión de pensamiento, de criticidad ante el problema presentado, a la concentración y a la agilidad de memoria. Por lo tanto, la propuesta tiende a beneficiar a los docentes y a los estudiantes, en primer lugar, prestando una orientación al docente a mejorar la labor y práctica pedagógica basado en gamificadas mediante el Scratch y en segundo lugar beneficiar a los estudiantes facilitando su manera de aprender, dando un enfoque distinto de la educación, convirtiendo a los espacios de aprendizaje en un ambiente lúdico, dinámico.

### **5.2. Objetivo General de la propuesta.**

Diseñar un recurso digital con la herramienta Scratch para los estudiantes y docente en base a una guía didáctica que le permite mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada.

### 5.3. Fundamentos teóricos

La propuesta basada en el uso de las herramienta digital Scratch esta descrito en función a las destrezas por competencias que se asumen en la guía curricular del área de Lengua y Literatura, se ha desarrollado de forma explicativa como utilizar esta herramienta digital en el área para el desarrollo del proceso de enseñanza de las palabras acentuadas, sirviendo el mismo como un manual o guía de orientación para ser adoptado por los docentes del área de enseñanza, así mismo se ha explicado en todo el trabajo investigativo se busca mejorar la practica pedagógica del docente con el uso correcto de las herramientas tecnológicas.

### 5.4. Fundamentos pedagógicos

Partiendo desde un fundamento pedagógico Banoy, (2019).se debe emplear una gran cantidad de herramientas digitales para potencias los aprendizajes. (p.5).

Como manifiesta el autor la finalidad es proporcionar mediante una guía didáctica de instrucciones de la herramienta Scratch, al docente para que emplee las diversas herramientas digitales que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza, es decir que las clases de ortografía en este caso de las palaras acentuadas se han diseñada como clases activas de aprendizaje y así evitar la monotonía y dejar las herramientas tradicionales y darle otra mirada tanto de parte del docente como del estudiante, pues la idea es que se apoyen en esta guía didáctica de cómo usar pedagógicamente las herramientas para el desarrollo de los aprendizajes significativos.

### 5.5. Estructura de la propuesta

La propuesta se la diseñó por fases, para un mejor entendimiento y comprensión de la solución de la problemática evidenciada en el diagnostico aplicada en el aula de sexto grado. Lucidchart, (2017).

**Fase de iniciación.** En esta fase se presentó el tema y el diseño de la propuesta con el uso herramienta Scratch para mejorar los errores ortográficos, en el área de lengua y literatura.

**Fase de implementación. Se envía a los tres expertos** En esta fase se implementa la propuesta por medio de una guía con actividades con la

herramienta Scratch dinámicas y motivadoras, explicando que en el currículo priorizado se puede implementar las competencias digitales.

**Fase de aprobación.** En esta etapa se acepta las recomendaciones de los participantes en este caso los tres expertos, los mismos que se les envió una guía didáctica para que den su punto de vista y una posible validación de la propuesta, en esta fase los expertos dan su apreciación con respecto a la aceptación y la factibilidad de la misma, en la que emiten su juicio de valor dando un valor agregado de que es una propuesta que tiende a lograr el aprendizaje de las palabras acentuadas de forma lúdica e interactiva.

Tabla 6

**Actividades para la aprobación de la propuesta**

ACTIVIDAD RECURSO Y TIEMPO
<p><b>Presentación de la propuesta en el siguiente enlace:</b> link. <a href="https://www.emaze.com/@alloftrcl/propuesta-de-trabaj">https://www.emaze.com/@alloftrcl/propuesta-de-trabaj</a></p>
<p><b>Objetivo general que se cumplirá al final de las actividades:</b> aplicar los conocimientos ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos. ref. (o.ll.3.10.)</p>
<p><b>Destreza que se cumplirá al terminar el proyecto:</b> ll.3.4.12. comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de la tilde en las palabras con acento.</p>
<p><b>Indicador que se cumplirá al terminar el proyecto:</b> autorregulala escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de las reglas ortográficas en la escritura correcta de las palabras con acento ortográfico con el uso de las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. ref. (i.ll.3.6.1.) (i.2., i.4.) cc</p>
<p><b>Actividad uno, para dos periodos de clase (90 minutos)</b> <b>Objetivo de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar habilidades de comprensión lectora.</li> <li>• Fomentar el amor por la lectura.</li> </ul> <p><b>Misión 1 lectura de Misterio en la Selva</b> <b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzar la clase hablando sobre la importancia de la lectura en la vida cotidiana y en el desarrollo personal.</li> </ul>

- Preguntar a los estudiantes si tienen alguna experiencia reciente con la lectura de un libro o cuento que les haya gustado.
- Animar a compartir sus experiencias.
- Ingresar al siguiente link de lectura comprensiva.

[https://quizizz.com/admin/quiz/61d5b14075f17d001dd694b2?source=quiz\\_share](https://quizizz.com/admin/quiz/61d5b14075f17d001dd694b2?source=quiz_share)

### **Construcción del Conocimiento**

- Observar y leer el texto narrativo que van a leer en clase. Titulado Misterio en la Selva. link de la aplicación en Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/901382264>
- Leer el primer párrafo o una parte del texto para dar una idea de la historia.
- Pedir a los estudiantes que sigan leyendo lo que va presentando el juego Scratch.

### **Consolidación**

- Reflexiona sobre lo que han aprendido en la clase y destaca la importancia de la lectura para comprender y disfrutar de historias.

### **Actividad dos, para dos periodos de clase (90 minutos)**

#### **Objetivo de la actividad:**

- Comprender qué es la sílaba tónica.
- Identificar la sílaba tónica en palabras.

#### **Misión 2 Recordar las palabras con sílaba tónica del cuento misterio en la selva.**

#### **Anticipación**

- Comenzar la clase preguntando a los estudiantes si saben qué es una sílaba y si han escuchado hablar sobre la sílaba tónica. Anima a los estudiantes a compartir sus ideas y conocimientos previos.

### **Construcción del Conocimiento**

- Contestar con ayuda del docente las pregunta acerca de las silabas tónica del siguiente link.

[https://quizizz.com/admin/quiz/5f93887bb74a51001b255789?source=quiz\\_share](https://quizizz.com/admin/quiz/5f93887bb74a51001b255789?source=quiz_share)

- Realizar el siguiente juego en la herramienta Scratch:  
reventar los globos amarillos: <https://scratch.mit.edu/projects/901399063>

### **Consolidación**

- Recapitular lo que han aprendido en la lección sobre la sílaba tónica y cómo se determina en palabras.

### **Actividad tres, para dos periodos de clase (90 minutos)**

**objetivo de la actividad:**

- Comprender qué son las palabras agudas y cómo se acentúan.

**Misión 3 Aplastar el huevito que tengan las palabras agudas.**

**Anticipación**

- El docente explicará que hoy aprenderán sobre las palabras agudas y cómo se acentúan en español.

**Construcción del Conocimiento**

- Definir lo que son las palabras agudas: palabras que están acentuada en la última sílaba.
- Escribir ejemplos en la pizarra, como "café", "reloj", "ratón" y "computador", y los estudiantes destacarán la sílaba acentuada en cada una.
- Explicar que cuando una palabra aguda: termina en vocal, en "n" o en "s", se acentúa si termina en una vocal con tilde o en una vocal con acento ortográfico (á, é, í, ó, ú).
- Abrir el siguiente link de Scratch el mismo que pide que reconozca los huevitos y los aplaste que contengan las palabras agudas.

<https://scratch.mit.edu/projects/902052639>

**Consolidación**

- Discutir las respuestas y aclara cualquier confusión.

**Actividad cuatro para dos periodos de clase (90 minutos)**

**Objetivo de la actividad**

- Comprender las reglas de acentuación de las palabras graves.

**Misión 4 Aplastar los globos que contengan palabras graves.**

**Anticipación**

- Saludar y motivar: se iniciará la clase saludando a los estudiantes y se les preguntará si saben cuáles son las palabras graves.
- Explicar que en esta lección aprenderán sobre las palabras graves y cómo se acentúan en español.

**Construcción del Conocimiento**

- Explicar las reglas de acentuación para palabras graves:
- Las palabras graves no llevan tilde: si terminan en vocal, en "n" o en "s" (por ejemplo, "casa", "ratón", "parís").
- Las palabras graves llevan tilde: si terminan en una consonante que no sea "n" o "s" (por ejemplo, "fácil", "médico").

- Abrir el siguiente link de la aplicación Scratch y realizar las indicaciones de aplastar los globos con palabras graves.

<https://scratch.mit.edu/projects/902068374>

### **Consolidación**

- Resumir los puntos clave de la lección sobre las palabras graves y destaque la importancia de aplicar las reglas de acentuación correctamente en la escritura en español.

### **Actividad cinco para dos periodos de clase (90 minutos)**

#### **Objetivo de la actividad**

- Aprender a acentuar correctamente las palabras esdrújulas.

#### **Misión 5 hacer clic en los globos que tienen las palabras esdrújulas**

#### **Anticipación**

- El docente explica que las palabras esdrújulas son aquellas en las que la sílaba acentuada es la antepenúltima (la tercera sílaba contando desde el final).
- Ejemplificar con palabras como "música", "público" y "lápiz".

#### **Construcción del Conocimiento**

- Lee en voz alta cada palabra que aparece en la aplicación Scratch y hacer clic sobre el globo que contenga las palabras esdrújulas.

<https://scratch.mit.edu/projects/902074987>

- Reconocer a que familia pertenece.
- Proporciona ejemplos adicionales y anima a los estudiantes a identificar si son esdrújulas o no.

#### **Consolidación**

- Recapitular lo aprendido en la clase y destaca la importancia de conocer y utilizar correctamente las palabras esdrújulas.

### **Actividad seis para dos periodos de clase (90 minutos)**

#### **Objetivo de la actividad**

- Identificar las palabras agudas, graves (llamadas también palabras graves o esdrújulas).

#### **Misión 6 seleccionar las palabras agudas, graves y esdrújulas por niveles.**

#### **Anticipación**

- El docente Inicia la lección preguntando a los estudiantes si saben qué es un acento y por qué es importante en el idioma español.

**Construcción del Conocimiento**

- Presentar las reglas básicas de acentuación para cada tipo de palabra. Por ejemplo, las palabras agudas llevan acento si terminan en vocal, "n", o "s", mientras que las palabras graves llevan acento si terminan en cualquier otra consonante, y las palabras esdrújulas siempre llevan acento.
- Abrir el siguiente link de la aplicación Scratch en el cual están los tres tipos de palabras agudas, graves y esdrújulas.

**<https://scratch.mit.edu/projects/902668173>**

**Consolidación**

- Resumir los conceptos clave de la lección y destaque la importancia de la acentuación en el idioma español.
- Pedir a los estudiantes que compartan ejemplos de palabras que encuentren en su vida diaria que sigan las reglas de acentuación aprendidas en la lección y los escriban en los comentarios del juego Scratch.

Tabla. En la siguiente tabla se presenta las 6 actividades por misiones.

**5.6. Validación de la propuesta**

En este apartado se determina los aporte y apreciaciones emitidas por los expertos, los mismo que fueron seleccionados por su conocimiento y el grado de preparación, para obtener los criterios emitidos por ellos se socializó una guía de preguntas que fundamente la factibilidad de la propuesta innovadora, consiguiendo la aceptación de la misma en cuanto a su aplicabilidad en los procesos de aprendizaje de las palabras acentuadas, en donde se destaca que es una guía de actividades accesible y que orienta el uso adecuado de la herramienta Scratch, además que es una propuesta que explica la secuencia didáctica que se debe llevar a cabo en los periodos de clase. (Anexo 2)

También se realizó una presentación en la aplicación de Emaze, en el cual se evalúa la estructura del diseño de las fases de la implementación y la guía de actividades de la implementación de la herramienta Scratch en las aulas para mejorar la escritura de las palabras acentuadas.

Los resultados obtenidos de los expertos detallan lo siguiente: Con respecto a la conceptualización y los fines que tiene esta propuesta de implementación de la herramienta Scratch en las aulas, se evalúan con la escala

de aprobado, sin embargo, se sugiere que se diseñe juegos en el área de matemáticas en temas como la multiplicación, en ciencias naturales y estudios sociales para implementar la secuencia de misiones.

De la misma manera la exposición diseñada en la aplicación Emaze, los docentes expertos, expresan que: No existe sugerencias, el trabajo presentado me parece interesante pues integra muy bien la tecnología con la necesidad incesante de mejorar la lectoescritura, además, la presentación me parece muy buena, puesto que presente desde varias aristas las necesidades que suplirá en los estudiantes.

A mi criterio personal, la propuesta de la Tesis, estaba totalmente comprensivo, basada en la realidad del grado y de la Institución, se notó el esfuerzo y la dedicación del maestrante Ángel Torres. Felicitar por su trabajo original, llamativo y dinámico.

Me parece una propuesta de enseñanza novedosa, si bien es cierto con anterioridad ya se ha propuesto una infinidad de actividades para relacionar la Tecnología con la Educación, pero no tenía una propuesta con un fin bien planteado. La única sugerencia que en este caso podría aportar es que se realicen actividades para cada uno de los subniveles de educación.

Por lo tanto, concluyen que la finalidad de cada herramienta es generar la mejora de la calidad educativa a través de una clase interactiva basada en herramientas que innoven el aprendizaje ya que es una disciplina compleja y que, al ocupar recursos digitales, el aprendizaje se vuelve más comprensible.

Las valoraciones asignadas, dan un alto grado de aceptación como se indica anteriormente dando un punto de vista aceptable en cuanto a los procesos que facilitan al uso y aplicabilidad que tiene el mismo, además basándose en los análisis teóricos que se ha realizado de diferentes fuentes de información y de todos los datos obtenidos mediante la valoración de los instrumentos de recolección de información, permiten establecer esta propuesta como un instrumento de apoyo al docente, porque permite generar cambios en el proceso de enseñanza y a su vez en la forma de aprender de los estudiantes, esta propuesta tiene además el sentido de sensibilizar a los docentes a la vinculación de las competencias digitales de forma participativa, colaborativo en el diseño de las clases a integrar las herramientas como el inicio de un modelo de trabajo interactivo, activo, constructivo y verdaderamente significativo permitiendo a los



docentes explayarse en su quehacer docente y que de esta manera poder perfeccionar e innovar la educación y en especial el área de aprendizaje.

## **CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **Conclusiones**

En conclusión, acorde al primer objetivo propuesto en la investigación se determinaron las causas de la deficiente escritura de las palabras acentuadas, la misma que se pudo identificar a través la observación y la prueba aplicada a los estudiantes del sexto año de educación básica, gracias a ello se pudo establecer una propuesta innovadora que consiste en la creación y diseño de una secuencia didáctica que favorezca el aprendizaje y permita a los educando consolidar la destreza de la escritura de la palabra acentuada.

En relación al segundo objetivo, concluir que la propuesta y la investigación fue sustentada desde tres fundamentos teóricos como son los pedagógicos en el cual determinan la acción participante del docente en la ejecución de actividades apoyadas con el uso de las herramientas digitales y la acción participante del estudiante que lo ubica como el benefactor y constructor de su propio aprendizaje.

Con respecto al tercer objetivo planteado en la investigación se puede concluir que el diseño de espacios en la web con actividades interactivas permite al estudiantado prestar atención, poner interés en el aprendizaje porque se interviene de forma lúdica en el proceso de enseñanza, de esta manera se consigue la verdadera consolidación de la escritura de las palabras acentuadas.

De acuerdo al cuarto objetivo se puede concluir que se realizó la construcción de una guía didáctica en la que establece los procesos orientativos del uso de la herramienta Scratch en los periodos clases y que la misma fue validada por expertos en el área de Tic y de Lengua y Literatura, aportando criterios de aprobación y de factibilidad de la propuesta en la enseñanza de la escritura de las palabras tildadas, porque ofrece al docente y al estudiante un ambiente variado, dinámico y lúdico.

Esta propuesta consiste en aportar al docente herramientas que permitan aprendizajes significativos en los estudiantes, como es en este caso comprender y aprender de forma lúdica la destreza de las palabras acentuadas, dando la oportunidad de un aprendizaje con autonomía a los educandos y favoreciendo al docente con herramientas digitales en la enseñanza y estar actualizado de acuerdo la era digital.

El aporte alcanzado con el diseño de la clase con una secuencia interactiva favorece aprendizajes lúdicos, participativos y colaborativos dejando de lado el tradicionalismo e incursionando en prácticas activas de aprendizajes, lo que brinda al proceso de enseñanza la dinámica de un aprendizaje verdaderamente constructivo y significativo.

### **Recomendaciones**

A manera de recomendación es necesario que los docentes se encuentren constantemente capacitados en el dominio y manejo de las herramientas digitales por ello es necesario que desde los Ministerios de Educación se apoye investigaciones que implementen el uso de las herramientas digitales con el propósito de mejora de la calidad de la educación.

De la misma manera sugerir a los discentes, en la práctica educativa se haga el uso de herramientas apoyadas en la tecnología con la idea que el aprendizaje sea más activos, donde los estudiantes demuestren su proactividad, de esta manera alcanzar los desempeños académicos., que se gestione ante las autoridades del plantel educativo, talleres formativos sobre la aplicación adecuada de herramientas digitales en el bien de la práctica pedagógica de los docentes y de los estudiantes, de esta manera se aporta a la enseñanza con una modalidad interactiva, activa y dinámica.

También recomendar que esta guía orientativa del uso de la herramienta Scratch sea aplicada en la institución educativa y que no se limite solo al área de Lengua y literatura, sino que sea utilizada en otras áreas de aprendizaje para mantener la lúdica, la interacción entre el docente estudiante.

## Referencias

- (S/f). Recuperado el 7 de noviembre de 2023, de [http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/IA\\_Madrid.pdf](http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/IA_Madrid.pdf)
- (S/f-b). Recuperado el 7 de noviembre de 2023, de <http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.usam.ac.cr/xmlui/bitstream/handle/11506/1295/LEC%20ADM%20EMP%200008%202020.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Las%20fases%20de%20la%20innovaci%C3%B3n,y%20enfoque%20dirigidos%20a%20un>
- (S/f-c). Recuperado el 7 de noviembre de 2023, de <http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.unan.edu.ni/17490/1/17490.pdf>
- ¿Qué son las estrategias didácticas? Importancia, tipos y ejemplos. (s/f). UNIR México. Recuperado el 7 de noviembre de 2023, de <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/estrategias-didacticas/>
- Dyna. (2014). redalyc. Obtenido de redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/496/49630405022.pdf>
- Euroinnova Business School. (2023, abril 10). *blog/sistemas aumentativos alternativos comunicacion*. Euroinnova Business School. <https://www.euroinnova.edu.es/blog/recursos-digitales>
- González Aráuz, R. P., Bustamante Amador, C. M., & Blanco Navarrete, L. V. (2022). *El uso del Scratch como estrategia tecnológica para mejorar la ortografía acentual en estudiantes de séptimo grado del centro escolar Reino de España*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.
- Herramienta: Scratch. (2015, septiembre 29). Recursos educativos digitales. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/09/29/herramienta-scratch/>
- [http://www.scielo.org/bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-](http://www.scielo.org/bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-)
- Huaripata-Huaripata, A. (2023). Implicancias del Programa Scratch en el proceso de aprendizaje: una revisión bibliográfica. 593 Editorial Digital CEIT , 8 (1–1), 190–198. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.1-1.1484>

Lopez, P. L. (2004). scielo. Obtenido de scielo:

López, S. y. (2012). redalyc. Obtenido de redalyc:  
<https://www.redalyc.org/pdf/547/54724753001.pdf>

Macías Mieles, R. H., & Vélez, C. (2022). *Ortografía divertida con la tecnología. Una experiencia de aprendizaje con estudiantes de básica media.*

<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2268>

Martínez, V. (2013). Paradigmas de investigación. Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctico crítica.

Merino, C. T. (22 de 04 de 2012). Academia Crinalis. Obtenido de Academia Crinalis:

<http://static.esla.com/img/cargadas/2267/Documentaci%C3%B3n%20Scratch.pdf>

Ortega, C. (2023, febrero 6). *Unidad de análisis: Definición, tipos y ejemplos.*

QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/unidad-de-analisis/>

Rafael Conde M, M. V. (2020). revistas de investigación e innovación educativa tarbiya. Obtenido de revistas de investigación e innovación educativa tarbiya: [https://revistas.uam.es/tarbiya/article/view/tarbiya2020\\_48\\_001](https://revistas.uam.es/tarbiya/article/view/tarbiya2020_48_001)

Ricoy Lorenzo, C. (2006). Educação. Revista do Centro de Educação. Obtenido de Educação. Revista do Centro de Educação: <https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>

Scratch en las aulas. (2016). How I Learned Code - Actividades con niños en Sevilla - Cursos de programación para niños, aprende jugando.

<https://howilearnedcode.com/2016/08/scratch-las-aula> slideshare. (10 de

5 de 2010). slideshare. Obtenido de slideshare:

[https://es.slideshare.net/gloryagarcia/fundamentos-](https://es.slideshare.net/gloryagarcia/fundamentos-pedagogicostokioschool)

pedagogicostokioschool. (21 de 09 de 2022). tokioschool. Obtenido de

tokioschool: [https://www.tokioschool.com/noticias/que-es-](https://www.tokioschool.com/noticias/que-es-scratch/#:~:text=Scratch%20permite%20crear%20juegos%2C%20animaciones,y%20adaptados%20para%20nuevos%20usos.)

scratch/#:~:text=Scratch%20permite%20crear%20juegos%2C%20animaciones,y%20adaptados%20para%20nuevos%20usos.

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. (s/f). *La importancia de la*

*Ortografía en la Producción de Textos.* Edu.Mx. Recuperado el 7 de

noviembre de 2023, de

<https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n5/e2.html>

### 3. Anexos

Anexo N°1 PRUEBA

<b><u>Técnica:</u></b> Prueba Pedagógica
<b><u>INSTRUMENTO:</u></b> Efectividad PRE – POST TEST
SELECCIONO LA RESPUESTA CORRECTA SEGÚN LOS ENUNCIADO
1. ¿Cuál es la sílaba tónica de cuencana?
<input type="radio"/> cuen
<input type="radio"/> ca
<input type="radio"/> na
2. ¿Cuál es la sílaba tónica de responsabilidad?
<input type="radio"/> res
<input type="radio"/> pon



O sa
O bi
O li
O dad
3. ¿Cuál es la sílaba tónica de cultura?
O cul
O tu
O ra
4. ¿Cuál es la sílaba tónica de epistemología?
O e
O pis
O te
O mo
O lo
O gí
O a
5. ¿Cuál es la sílaba tónica de átona?
O á
O to
O na
6. ¿Cuál es la sílaba tónica de virtual?
O vir
O tual
7. ¿Cuál es la sílaba tónica de distanciamiento?
O dis
O tan
O cia
O mien
O to
8. ¿Cuál es la sílaba tónica de aislamiento?
O a
O is



<input type="radio"/> la
<input type="radio"/> mien
<input type="radio"/> to
9. La sílaba tónica de “amarrar” es:
<input type="radio"/> a
<input type="radio"/> ma
<input type="radio"/> rrar
10. La sílaba tónica es:
<input type="radio"/> La que tiene acento
<input type="radio"/> La que suena más fuerte
<input type="radio"/> La que suena más débil

## Anexo N°2

### Entrevista a docentes

**Objetivo: Comprobar el estado inicial del dominio y conocimiento en el uso de las herramientas digitales y su aplicabilidad.**

**Crear un ambiente agradable en la entrevista a realizar.**

#### Preguntas:

1. ¿Usted tiene dominio en el uso de herramientas digitales?
2. ¿Cómo aplica usted sus conocimientos digitales en la planificación de estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza?
3. ¿Cómo considera usted la aplicabilidad de conocimientos de las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje en sus estudiantes?
4. ¿Cuáles son sus habilidades en el manejo de herramientas digitales?
5. ¿Cómo aplica usted el uso de herramientas digitales en proceso didáctico?
6. ¿Cuáles son las herramientas digitales o recursos digitales que utiliza usted en la evaluación o medición de destrezas de aprendizaje?
7. ¿Cuáles son los medios tecnológicos que utiliza con más frecuencia en el desarrollo de los contenidos de aprendizaje?
8. ¿Determine cuáles son las herramientas digitales que utiliza en el desarrollo de aprendizaje del área de Lengua y Literatura?



9. ¿Determine con su criterio cuáles son las ventajas que proveen al docente el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza del área de del área de Lengua y Literatura?
10. ¿Tiene usted accesibilidad al manejo de herramientas digitales en su proceso de enseñanza?
11. ¿Piensas usted que es importante la utilización de recursos tecnológicos, como parte de aprendizaje en el proceso de enseñanza?

### **Anexo N°3**

#### [DOCUMENTOS DE VALIDACIÓN](#)

<https://1drv.ms/f/s!ApYFvAcZcjGlijVZDYUIUeePVxYm?e=igwd3M>

**Santa Isabel, 29 de septiembre de 2023**

### **VALIDACIÓN DE DOCUMENTOS**

Estimado validador considerando su calidad, los méritos académicos y profesionales se le solicita de la manera más comedida llevar a cabo la validación del instrumento que propongo en mi tesis de titulación.

Soy Angel Eduardo Torres León CC. 0704941178 estudiante de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, de la Universidad Nacional de Educación. Solicito comedidamente validar el presente instrumento, que forma parte del Trabajo de posgrado de maestría titulado: “Gamificación con Scratch para mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada”

A continuación, se presenta una guía de actividades con cada uno de sus elementos, con la finalidad de proporcionar mayor información para la validación, en relación a la pertinencia y coherencia de los presentes instrumentos.

Atentamente,

ANGEL EDUARDO TORRES LEÓN

Maestrante de la Universidad Nacional de Educación (UNAE)

## INSTRUMENTO PARA LA VALIDACION

### 1.- IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO

Apellido y nombre: .....

Cédula de Identidad: .....

Institución donde trabaja: .....

Cargo que desempeña: .....

Título de Pregrado: .....

Institución: .....

Título de Postgrado: .....

Institución: .....

### Título de la Propuesta

Gamificación con Scratch para mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada.

### Objetivo General

Diseñar un recurso digital con la herramienta Scratch para los estudiantes y docente en base a una guía didáctica que le permite mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada.

### Actividades para la aprobación de la propuesta

ACTIVIDAD RECURSO Y TIEMPO
Presentación de la propuesta en el siguiente enlace: Link. <a href="https://www.emaze.com/@ALLOFTRCL/propuesta-de-trabaj">https://www.emaze.com/@ALLOFTRCL/propuesta-de-trabaj</a>
Objetivo general que se cumplirá al final de las actividades: Aplicar los conocimientos ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos. Ref. (O.LL.3.10.)
Destreza que se cumplirá al terminar el proyecto: LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de la tilde en las palabras con acento.
Indicador que se cumplirá al terminar el proyecto: Autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de las reglas ortográficas en la escritura correcta de las palabras con acento ortográfico con el uso de las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. Ref. (I.LL.3.6.1.) (I.2., I.4.) CC



Actividad 1 para dos periodos de clase (90 minutos)

Objetivo de la actividad:

- Desarrollar habilidades de comprensión lectora.
- Fomentar el amor por la lectura.

Misión 1 lectura de Misterio en la Selva

Anticipación

- Comenzar la clase hablando sobre la importancia de la lectura en la vida cotidiana y en el desarrollo personal.
- Preguntar a los estudiantes si tienen alguna experiencia reciente con la lectura de un libro o cuento que les haya gustado.
- Animar a compartir sus experiencias.
- Ingresar al siguiente link de lectura comprensiva.

[https://quizizz.com/admin/quiz/61d5b14075f17d001dd694b2?source=quiz\\_share](https://quizizz.com/admin/quiz/61d5b14075f17d001dd694b2?source=quiz_share)

Construcción del Conocimiento

- Observar y leer el texto narrativo que van a leer en clase. Titulado Misterio en la Selva.

link de la aplicación en Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/901382264>

- Leer el primer párrafo o una parte del texto para dar una idea de la historia.
- Pedir a los estudiantes que sigan leyendo lo que va presentando el juego Scratch.

Consolidación

- Reflexiona sobre lo que han aprendido en la clase y destaca la importancia de la lectura para comprender y disfrutar de historias.

Actividad para dos periodos de clase (90 minutos)

Objetivo de la actividad:

- Comprender qué es la sílaba tónica.
- Identificar la sílaba tónica en palabras.

Misión 2 Recordar las palabras con silaba tónica del cuento misterio en la selva.

Anticipación

- Comenzar la clase preguntando a los estudiantes si saben qué es una sílaba y si han escuchado hablar sobre la sílaba tónica. Anima a los estudiantes a compartir sus ideas y conocimientos previos.

Construcción del Conocimiento



- Contestar con ayuda del docente las pregunta acerca de las silabas tónica del siguiente link.  
[https://quizizz.com/admin/quiz/5f93887bb74a51001b255789?source=quiz\\_share](https://quizizz.com/admin/quiz/5f93887bb74a51001b255789?source=quiz_share)
- Realizar el siguiente juego en la herramienta Scratch:  
reventar los globos amarillos: <https://scratch.mit.edu/projects/901399063>

Consolidación

- Recapitular lo que han aprendido en la lección sobre la sílaba tónica y cómo se determina en palabras.

Actividad 3 para dos periodos de clase (90 minutos)

Objetivo de la actividad:

- Comprender qué son las palabras agudas y cómo se acentúan.

Misión 3 Aplastar el huevito que tengan las palabras agudas.

Anticipación

- El docente explicará que hoy aprenderán sobre las palabras agudas y cómo se acentúan en español.

Construcción del Conocimiento

- Definir lo que son las palabras agudas: palabras que están acentuada en la última sílaba.
- Escribir ejemplos en la pizarra, como "café", "reloj", "ratón" y "computador", y los estudiantes destacarán la sílaba acentuada en cada una.
- Explicar que cuando una palabra aguda: termina en vocal, en "n" o en "s", se acentúa si termina en una vocal con tilde o en una vocal con acento ortográfico (á, é, í, ó, ú).
- Abrir el siguiente link de Scratch el mismo que pide que reconozca los huevitos y los aplaste que contengan las palabras agudas.

<https://scratch.mit.edu/projects/902052639>

Consolidación

- Discutir las respuestas y aclara cualquier confusión.

Actividad 4 para dos periodos de clase (90 minutos)

Objetivo de la actividad

- Comprender las reglas de acentuación de las palabras graves.

Misión 4 Aplastar los globos que contengan palabras graves.

Anticipación



- Saludar y motivar: se iniciará la clase saludando a los estudiantes y se les preguntará si saben cuáles son las palabras graves.
- Explicar que en esta lección aprenderán sobre las palabras graves y cómo se acentúan en español.

#### Construcción del Conocimiento

- Explicar las reglas de acentuación para palabras graves:
- Las palabras graves no llevan tilde: si terminan en vocal, en "n" o en "s" (por ejemplo, "casa", "ratón", "parís").
- Las palabras graves llevan tilde: si terminan en una consonante que no sea "n" o "s" (por ejemplo, "fácil", "médico").
- Abrir el siguiente link de la aplicación Scratch y realizar las indicaciones de aplastar los globos con palabras graves.

<https://scratch.mit.edu/projects/902068374>

#### consolidación

- Resumir los puntos clave de la lección sobre las palabras graves y destaque la importancia de aplicar las reglas de acentuación correctamente en la escritura en español.

Actividad 5 para dos periodos de clase (90 minutos)

Objetivo de la actividad

- Aprender a acentuar correctamente las palabras esdrújulas.

Misión 5 hacer clic en los globos que tienen las palabras esdrújulas

#### Anticipación

- El docente explica que las palabras esdrújulas son aquellas en las que la sílaba acentuada es la antepenúltima (la tercera sílaba contando desde el final).
- Ejemplificar con palabras como "música", "público" y "lápiz".

#### Construcción del Conocimiento

- Lee en voz alta cada palabra que aparece en la aplicación Scratch y hacer clic sobre el globo que contenga las palabras esdrújulas.

<https://scratch.mit.edu/projects/902074987>

- Reconocer a que familia pertenece.
- Proporciona ejemplos adicionales y anima a los estudiantes a identificar si son esdrújulas o no.

#### Consolidación



- Recapitular lo aprendido en la clase y destaca la importancia de conocer y utilizar correctamente las palabras esdrújulas.

#### Actividad 6 para dos periodos de clase (90 minutos)

##### Objetivo de la actividad

- Identificar las palabras agudas, graves (llamadas también palabras graves o esdrújulas).

Misión 6 seleccionar las palabras agudas, graves y esdrújulas por niveles.

##### Anticipación

- El docente Inicia la lección preguntando a los estudiantes si saben qué es un acento y por qué es importante en el idioma español.

##### Construcción del Conocimiento

- Presentar las reglas básicas de acentuación para cada tipo de palabra. Por ejemplo, las palabras agudas llevan acento si terminan en vocal, "n", o "s", mientras que las palabras graves llevan acento si terminan en cualquier otra consonante, y las palabras esdrújulas siempre llevan acento.
- Abrir el siguiente link de la aplicación Scratch en el cual están los tres tipos de palabras agudas, graves y esdrújulas.

<https://scratch.mit.edu/projects/902668173>

##### Consolidación

- Resumir los conceptos clave de la lección y destaque la importancia de la acentuación en el idioma español.
- Pedir a los estudiantes que compartan ejemplos de palabras que encuentren en su vida diaria que sigan las reglas de acentuación aprendidas en la lección y los escriban en los comentarios del juego Scratch.

#### Recurso

- Proyector.
- Link De Scratch.
- Link De Quizizz.
- Computadora.
- Parlantes.
- Internet.

Tiempo El tiempo en la que se expone las actividades es de 12 periodos (90 minutos).
<b><u>Sugerencias/recomendaciones de cada actividad planificada:</u></b>

**Validado por:**

**C.I.** \_\_\_\_\_ **Profesión:** \_\_\_\_\_

**Lugar de Trabajo:** \_\_\_\_\_

**Cargo que desempeña:** \_\_\_\_\_

**Firma:**

\_\_\_\_\_

## ANEXOS DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS 1

**Santa Isabel, 29 de septiembre de 2023**

### VALIDACIÓN DE DOCUMENTOS

Estimado validador considerando su calidad, los méritos académicos y profesionales se le solicita de la manera más comedida llevar a cabo la validación del instrumento que propongo en mi tesis de titulación.

Soy Angel Eduardo Torres León CC. 0704941178 estudiante de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, de la Universidad Nacional de Educación. Solicito comedidamente validar el presente instrumento, que forma parte del Trabajo de posgrado de maestría titulado: "Gamificación con Scratch para mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada"

A continuación, se presenta una guía de actividades con cada uno de sus elementos, con la finalidad de proporcionar mayor información para la validación, en relación a la pertinencia y coherencia de los presentes instrumentos.

Atentamente,



ANGEL EDUARDO TORRES LEÓN

Maestrante de la Universidad Nacional de Educación

UNAE

## **INSTRUMENTO PARA LA VALIDACION**

### **1.- IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO**

Apellido y nombre: Jiménez Zhigui Jonathan Michael

Cédula de Identidad: **0704512029**.

Institución donde trabaja: Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera

Cargo que desempeña: Docente de Ciencias Físicas  
Título de Pregrado: Ing. Eléctrico

Institución: Universidad Politécnica Salesiana

Título de Postgrado: **Magister en Educación**.

Institución: Instituto Central de Ciencias Pedagógicas de Cuba

### **Título de la Propuesta**

Gamificación con Scratch para mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada.

### **Objetivo General**

Diseñar un recurso digital con la herramienta Scratch para los estudiantes y docente en base a una guía didáctica que le permite mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada.



**ACTIVIDADES PARA LA APROBACIÓN DE LA PROPUESTA**

ACTIVIDAD RECURSO Y TIEMPO	APROBADO	MEJORAR	NO APROBADO	OBSERVACIONES
<b>PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN EL SIGUIENTE ENLACE:</b> Link. <a href="https://www.emaze.com/@ALLOFTRCL/propuesta-de-trabaj">https://www.emaze.com/@ALLOFTRCL/propuesta-de-trabaj</a>	x			Los link compartidos son muy didácticos y educativos, es un recurso que sirve para todos los niveles educativos.
<b>OBJETIVO GENERAL QUE SE CUMPLIRÁ AL FINAL DE LAS ACTIVIDADES:</b> Aplicar los conocimientos ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos. Ref. (O.LL.3.10.)	x			El objetivo está bien, pero se sugiere ser más ambiciosos con respecto a la aplicación, es decir lograr una comprobación de lo que aprendió.
<b>DESTREZA QUE SE CUMPLIRÁ AL TERMINAR EL PROYECTO:</b> LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de la tilde en las palabras con acento.	x			Excelente
<b>INDICADOR QUE SE CUMPLIRÁ AL TERMINAR EL PROYECTO:</b> Autorregular la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de las reglas ortográficas en la escritura correcta de las palabras con acento ortográfico con el uso de las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. Ref. (I.LL.3.6.1.) (I.2., I.4.) CC	x			Excelente, un buen punto en un proceso de iniciación a través de la lúdica.
<b>ACTIVIDAD 1 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b> <b>Objetivo de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar habilidades de comprensión lectora.</li> <li>Fomentar el amor por la lectura.</li> </ul> <b>Misión 1 lectura de Misterio en la Selva</b> <b>Anticipación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comenzar la clase hablando sobre la importancia de la lectura en la vida cotidiana y en el desarrollo personal.</li> <li>Preguntar a los estudiantes si tienen alguna experiencia reciente con la lectura de un libro o cuento que les haya gustado.</li> <li>Animar a compartir sus experiencias.</li> <li>Ingresar al siguiente link de lectura comprensiva.  <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/61d5b14075f17d001d694b2?source=quiz_share">https://quizizz.com/admin/quiz/61d5b14075f17d001d694b2?source=quiz_share</a> </li> </ul> <b>Construcción del Conocimiento</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observar y leer el texto narrativo que van a leer en clase. Titulado Misterio en la Selva.            link de la aplicación en Scratch:  <a href="https://scratch.mit.edu/projects/901382264">https://scratch.mit.edu/projects/901382264</a> </li> <li>Leer el primer párrafo o una parte del texto para dar una idea de la historia.</li> <li>Pedir a los estudiantes que sigan leyendo lo que va presentando el juego Scratch.</li> </ul> <b>Consolidación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexiona sobre lo que han aprendido en la clase y destaca la importancia de la lectura para comprender y disfrutar de historias.</li> </ul>	x			Una buena secuencia didáctica ya que parte de un contexto global como es la lectura.
<b>ACTIVIDAD 2 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b> <b>Objetivo de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender qué es la sílaba tónica.</li> </ul>	x			



<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar la sílaba tónica en palabras.</li> </ul> <p><b>Misión 2 Recordar las palabras con sílaba tónica del cuento misterio en la selva.</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comenzar la clase preguntando a los estudiantes si saben qué es una sílaba y si han escuchado hablar sobre la sílaba tónica. Anima a los estudiantes a compartir sus ideas y conocimientos previos.</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Contestar con ayuda del docente las pregunta acerca de las sílabas tónica del siguiente link.</li> </ul> <p><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/5f93887bb74a51001b255789?source=quiz_share">https://quizizz.com/admin/quiz/5f93887bb74a51001b255789?source=quiz_share</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar el siguiente juego en la herramienta Scratch: reventar los globos amarillos:</li> </ul> <p><a href="https://scratch.mit.edu/projects/901399063">https://scratch.mit.edu/projects/901399063</a></p> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recapitular lo que han aprendido en la lección sobre la sílaba tónica y cómo se determina en palabras.</li> </ul>				
<p><b>ACTIVIDAD 3 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b></p> <p><b>Objetivo de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender qué son las palabras agudas y cómo se acentúan.</li> </ul> <p><b>Misión 3 Aplastar el huevito que tengan las palabras agudas.</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente explicará que hoy aprenderán sobre las palabras agudas y cómo se acentúan en español.</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definir lo que son las palabras agudas: palabras que están acentuada en la última sílaba.</li> <li>Escribir ejemplos en la pizarra, como "café", "reloj", "ratón" y "computador", y los estudiantes destacarán la sílaba acentuada en cada una.</li> <li>Explicar que cuando una palabra aguda: termina en vocal, en "n" o en "s", se acentúa si termina en una vocal con tilde o en una vocal con acento ortográfico (á, é, í, ó, ú).</li> <li>Abrir el siguiente link de Scratch el mismo que pide que reconozca los huevitos y los aplaste que contengan las palabras agudas.</li> </ul> <p><a href="https://scratch.mit.edu/projects/902052639">https://scratch.mit.edu/projects/902052639</a></p> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Discutir las respuestas y aclara cualquier confusión.</li> </ul>	x			
<p><b>ACTIVIDAD 4 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b></p> <p><b>Objetivo de la actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender las reglas de acentuación de las palabras graves.</li> </ul> <p><b>Misión 4 Aplastar los globos que contengan palabras graves.</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Saludar y motivar: se iniciará la clase saludando a los estudiantes y se les preguntará si saben cuáles son las palabras graves.</li> <li>Explicar que en esta lección aprenderán sobre las palabras graves y cómo se acentúan en español.</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Explicar las reglas de acentuación para palabras graves:</li> <li>Las palabras graves no llevan tilde: si terminan en vocal, en "n" o en "s" (por ejemplo, "casa", "ratón", "parís").</li> </ul>	x			



<ul style="list-style-type: none"> <li>Las palabras graves llevan tilde: si terminan en una consonante que no sea "n" o "s" (por ejemplo, "fácil", "médico").</li> <li>Abrir el siguiente link de la aplicación Scratch y realizar las indicaciones de aplastar los globos con palabras graves. <a href="https://scratch.mit.edu/projects/902068374">https://scratch.mit.edu/projects/902068374</a> <b>consolidación</b></li> <li>Resumir los puntos clave de la lección sobre las palabras graves y destaque la importancia de aplicar las reglas de acentuación correctamente en la escritura en español.</li> </ul>				
<p><b>ACTIVIDAD 5 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b></p> <p><b>Objetivo de la actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aprender a acentuar correctamente las palabras esdrújulas.</li> </ul> <p><b>Misión 5 hacer clic en los globos que tienen las palabras esdrújulas</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente explica que las palabras esdrújulas son aquellas en las que la sílaba acentuada es la antepenúltima (la tercera sílaba contando desde el final).</li> <li>Ejemplificar con palabras como "música", "público" y "lápiz".</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lee en voz alta cada palabra que aparece en la aplicación Scratch y hacer clic sobre el globo que contenga las palabras esdrújulas. <a href="https://scratch.mit.edu/projects/902074987">https://scratch.mit.edu/projects/902074987</a></li> <li>Reconocer a que familia pertenece.</li> <li>Proporciona ejemplos adicionales y anima a los estudiantes a identificar si son esdrújulas o no.</li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recapitular lo aprendido en la clase y destaca la importancia de conocer y utilizar correctamente las palabras esdrújulas.</li> </ul>	x			
<p><b>ACTIVIDAD 6 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b></p> <p><b>Objetivo de la actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar las palabras agudas, graves (llamadas también palabras graves o esdrújulas).</li> </ul> <p><b>Misión 6 seleccionar las palabras agudas, graves y esdrújulas por niveles.</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente Inicia la lección preguntando a los estudiantes si saben qué es un acento y por qué es importante en el idioma español.</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar las reglas básicas de acentuación para cada tipo de palabra. Por ejemplo, las palabras agudas llevan acento si terminan en vocal, "n", o "s", mientras que las palabras graves llevan acento si terminan en cualquier otra consonante, y las palabras esdrújulas siempre llevan acento.</li> <li>Abrir el siguiente link de la aplicación Scratch en el cual están los tres tipos de palabras agudas, graves y esdrújulas. <a href="https://scratch.mit.edu/projects/902668173">https://scratch.mit.edu/projects/902668173</a></li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Resumir los conceptos clave de la lección y destaque la importancia de la acentuación en el idioma español.</li> <li>Pedir a los estudiantes que compartan ejemplos de palabras que encuentren en su vida diaria que sigan las</li> </ul>	x			

reglas de acentuación aprendidas en la lección y los escriban en los comentarios del juego Scratch.				
<b>RECURSO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector.</li> <li>• Link De Scratch.</li> <li>• Link De Quizizz.</li> <li>• Computadora.</li> <li>• Parlantes.</li> <li>• Internet.</li> </ul>	x			
<b>TIEMPO</b> El tiempo en la que se expone las actividades es de 12 periodos (90 minutos).	x			

**SUGERENCIAS/RECOMENDACIONES DE CADA ACTIVIDAD PLANIFICADA:**

Los procesos diseñados en esta propuesta son excelentes para un proceso de iniciación de la ortografía, porque permite romper esquemas tradicionales, llevando a los educando a tener ambiente de interacción digital- social.

**Validado por:**

**C.I. 0704512029 Profesión: Educador**

**Lugar de Trabajo: Unidad Educativa Jaime Roldós**

**Cargo que desempeña: Docente**



**Firma:** \_\_\_\_\_

## ANEXOS DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS 2

**Santa Isabel, 29 de septiembre de 2023**

### VALIDACIÓN DE DOCUMENTOS

Estimado validador considerando su calidad, los méritos académicos y profesionales se le solicita de la manera más comedida llevar a cabo la validación del instrumento que propongo en mi tesis de titulación.

Soy Angel Eduardo Torres León CC. 0704941178 estudiante de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, de la Universidad Nacional de Educación. Solicito comedidamente validar el presente instrumento, que forma parte del Trabajo de posgrado de maestría titulado: "Gamificación con Scratch para mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada"

A continuación, se presenta una guía de actividades con cada uno de sus elementos, con la finalidad de proporcionar mayor información para la validación, en relación a la pertinencia y coherencia de los presentes instrumentos.

Atentamente,



ANGEL EDUARDO TORRES LEÓN

Maestrante de la Universidad Nacional de Educación

UNAE

## **INSTRUMENTO PARA LA VALIDACION**

### **1.- IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO**

Apellido y nombre: Reyes Cárdenas Narcisa Emitteria.

Cédula de Identidad: **0702145400**.

Institución donde trabaja: Unidad Educativa Sayausí

Cargo que desempeña: Docente de Educación General Básica  
Título de Pregrado: Licenciada en Ciencias de la Educación

Institución: Universidad Técnica Particular de Loja

Título de Postgrado: **Magister en Pedagogía**

Institución: Universidad Técnica Particular de Loja.

### **Título de la Propuesta**

Gamificación con Scratch para mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada.

### **Objetivo General**

Diseñar un recurso digital con la herramienta Scratch para los estudiantes y docente en base a una guía didáctica que le permite mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada.



**ACTIVIDADES PARA LA APROBACIÓN DE LA PROPUESTA**

ACTIVIDAD RECURSO Y TIEMPO	A P R O B A D O	M E J O R A R	N O A P R O B A D O	OBSERVACIONES
<p><b>PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN EL SIGUIENTE ENLACE:</b> Link. <a href="https://www.emaze.com/@ALLOFTRCL/propuesta-de-trabaj">https://www.emaze.com/@ALLOFTRCL/propuesta-de-trabaj</a></p>	x			Excelente material con respecto al recurso educativo que utiliza y la intervención de la tecnología
<p><b>OBJETIVO GENERAL QUE SE CUMPLIRÁ AL FINAL DE LAS ACTIVIDADES:</b> Aplicar los conocimientos ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos. Ref. (O.LL.3.10.)</p>	x			Excelente lo que quiere lograr con este objetivo propuestos que es la aplicabilidad.
<p><b>DESTREZA QUE SE CUMPLIRÁ AL TERMINAR EL PROYECTO:</b> LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de la tilde en las palabras con acento.</p>	x			Muy buena la destreza a desarrollar
<p><b>INDICADOR QUE SE CUMPLIRÁ AL TERMINAR EL PROYECTO:</b> Autorregular la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de las reglas ortográficas en la escritura correcta de las palabras con acento ortográfico con el uso de las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. Ref. (I.LL.3.6.1.) (I.2., I.4.) CC</p>	x			Excelente el logro que se desea consolidar
<p><b>ACTIVIDAD 1 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b> <b>Objetivo de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar habilidades de comprensión lectora.</li> <li>Fomentar el amor por la lectura.</li> </ul> <p><b>Misión 1 lectura de Misterio en la Selva</b> <b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comenzar la clase hablando sobre la importancia de la lectura en la vida cotidiana y en el desarrollo personal.</li> <li>Preguntar a los estudiantes si tienen alguna experiencia reciente con la lectura de un libro o cuento que les haya gustado.</li> <li>Animar a compartir sus experiencias.</li> <li>Ingresar al siguiente link de lectura comprensiva. <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/61d5b14075f17d001dd694b2?source=quiz_share">https://quizizz.com/admin/quiz/61d5b14075f17d001dd694b2?source=quiz_share</a></li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observar y leer el texto narrativo que van a leer en clase. Titulado Misterio en la Selva. link de la aplicación en Scratch: <a href="https://scratch.mit.edu/projects/901382264">https://scratch.mit.edu/projects/901382264</a></li> </ul>	x			Secuencia didáctica excelente con respecto a sus periodos que se determinan en cada práctica educativa, porque demuestran y comprueba la viabilidad de la propuesta educativa que plantea en su investigación.



<ul style="list-style-type: none"> <li>Leer el primer párrafo o una parte del texto para dar una idea de la historia.</li> <li>Pedir a los estudiantes que sigan leyendo lo que va presentando el juego Scratch.</li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexiona sobre lo que han aprendido en la clase y destaca la importancia de la lectura para comprender y disfrutar de historias.</li> </ul>				
<p><b>ACTIVIDAD 2 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b></p> <p><b>Objetivo de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender qué es la sílaba tónica.</li> <li>Identificar la sílaba tónica en palabras.</li> </ul> <p><b>Misión 2 Recordar las palabras con sílaba tónica del cuento misterio en la selva.</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comenzar la clase preguntando a los estudiantes si saben qué es una sílaba y si han escuchado hablar sobre la sílaba tónica. Anima a los estudiantes a compartir sus ideas y conocimientos previos.</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Contestar con ayuda del docente las pregunta acerca de las sílabas tónica del siguiente link.</li> </ul> <p><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/5f93887bb74a51001b255789?source=quiz_share">https://quizizz.com/admin/quiz/5f93887bb74a51001b255789?source=quiz_share</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar el siguiente juego en la herramienta Scratch: reventar los globos amarillos:</li> </ul> <p><a href="https://scratch.mit.edu/projects/901399063">https://scratch.mit.edu/projects/901399063</a></p> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recapitular lo que han aprendido en la lección sobre la sílaba tónica y cómo se determina en palabras.</li> </ul>	x			
<p><b>ACTIVIDAD 3 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b></p> <p><b>Objetivo de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender qué son las palabras agudas y cómo se acentúan.</li> </ul> <p><b>Misión 3 Aplastar el huevito que tengan las palabras agudas.</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente explicará que hoy aprenderán sobre las palabras agudas y cómo se acentúan en español.</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definir lo que son las palabras agudas: palabras que están acentuada en la última sílaba.</li> <li>Escribir ejemplos en la pizarra, como "café", "reloj", "ratón" y "computador", y los estudiantes destacarán la sílaba acentuada en cada una.</li> <li>Explicar que cuando una palabra aguda: termina en vocal, en "n" o en "s", se acentúa si termina en una vocal con tilde o en una vocal con acento ortográfico (á, é, í, ó, ú).</li> <li>Abrir el siguiente link de Scratch el mismo que pide que reconozca los huevitos y los aplaste que contengan las palabras agudas.</li> </ul> <p><a href="https://scratch.mit.edu/projects/902052639">https://scratch.mit.edu/projects/902052639</a></p> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Discutir las respuestas y aclara cualquier confusión.</li> </ul>	x			
<p><b>ACTIVIDAD 4 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b></p> <p><b>Objetivo de la actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender las reglas de acentuación de las palabras graves.</li> </ul> <p><b>Misión 4 Aplastar los globos que contengan palabras graves.</b></p>	x			



<p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludar y motivar: se iniciará la clase saludando a los estudiantes y se les preguntará si saben cuáles son las palabras graves.</li> <li>• Explicar que en esta lección aprenderán sobre las palabras graves y cómo se acentúan en español.</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar las reglas de acentuación para palabras graves:</li> <li>• Las palabras graves no llevan tilde: si terminan en vocal, en "n" o en "s" (por ejemplo, "casa", "ratón", "parís").</li> <li>• Las palabras graves llevan tilde: si terminan en una consonante que no sea "n" o "s" (por ejemplo, "fácil", "médico").</li> <li>• Abrir el siguiente link de la aplicación Scratch y realizar las indicaciones de aplastar los globos con palabras graves. <a href="https://scratch.mit.edu/projects/902068374">https://scratch.mit.edu/projects/902068374</a></li> </ul> <p><b>consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resumir los puntos clave de la lección sobre las palabras graves y destaque la importancia de aplicar las reglas de acentuación correctamente en la escritura en español.</li> </ul>				
<p><b>ACTIVIDAD 5 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b></p> <p><b>Objetivo de la actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a acentuar correctamente las palabras esdrújulas.</li> </ul> <p><b>Misión 5 hacer clic en los globos que tienen las palabras esdrújulas</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente explica que las palabras esdrújulas son aquellas en las que la sílaba acentuada es la antepenúltima (la tercera sílaba contando desde el final).</li> <li>• Ejemplificar con palabras como "música", "público" y "lápiz".</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee en voz alta cada palabra que aparece en la aplicación Scratch y hacer clic sobre el globo que contenga las palabras esdrújulas. <a href="https://scratch.mit.edu/projects/902074987">https://scratch.mit.edu/projects/902074987</a></li> <li>• Reconocer a que familia pertenece.</li> <li>• Proporciona ejemplos adicionales y anima a los estudiantes a identificar si son esdrújulas o no.</li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recapitular lo aprendido en la clase y destaca la importancia de conocer y utilizar correctamente las palabras esdrújulas.</li> </ul>	x			
<p><b>ACTIVIDAD 6 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b></p> <p><b>Objetivo de la actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las palabras agudas, graves (llamadas también palabras graves o esdrújulas).</li> </ul> <p><b>Misión 6 seleccionar las palabras agudas, graves y esdrújulas por niveles.</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente inicia la lección preguntando a los estudiantes si saben qué es un acento y por qué es importante en el idioma español.</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar las reglas básicas de acentuación para cada tipo de palabra. Por ejemplo, las palabras agudas llevan acento si terminan en vocal, "n", o "s", mientras que las palabras graves llevan acento si terminan en</li> </ul>	x			





<p>cualquier otra consonante, y las palabras esdrújulas siempre llevan acento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Abrir el siguiente link de la aplicación Scratch en el cual están los tres tipos de palabras agudas, graves y esdrújulas. <a href="https://scratch.mit.edu/projects/902668173">https://scratch.mit.edu/projects/902668173</a></li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resumir los conceptos clave de la lección y destaque la importancia de la acentuación en el idioma español.</li> <li>• Pedir a los estudiantes que compartan ejemplos de palabras que encuentren en su vida diaria que sigan las reglas de acentuación aprendidas en la lección y los escriban en los comentarios del juego Scratch.</li> </ul>				
<p><b>RECURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector.</li> <li>• Link De Scratch.</li> <li>• Link De Quizizz.</li> <li>• Computadora.</li> <li>• Parlantes.</li> <li>• Internet.</li> </ul>	x			
<p><b>TIEMPO</b> El tiempo en la que se expone las actividades es de 12 periodos (90 minutos).</p>	x			

<p><b>SUGERENCIAS/RECOMENDACIONES DE CADA ACTIVIDAD PLANIFICADA:</b></p> <p>La propuesta y secuencia didáctica determinadas en este documento, debería darse en todos los niveles de la educación porque son propuesta que rescatan aprendizajes sin perder la lúdica y el dinamismo que usted pretende lograr al realizar esta propuesta.</p> <p>Primeramente, desde mi punto de vista, considero una propuesta asertiva en el fortalecimiento de reconocer las palabras con tilde, bajo esta modalidad digital. Debido a que las nuevas generaciones están inmersas en un ambiente de la tecnología digital. Y sobre todo porque, esta herramienta permite que el estudiante aprenda interactuando con las actividades propuestas. Seguidamente, se a podido constatar que esta propuesta, de acuerdo a la exposición del Maestrante Ángel Torres, está centrada en actividades lúdicas digitales tecnológicas. Mismas que están diseñadas mediante el juego, que permite a los educandos despertar el interés por aprender. Para finalizar, antes que sugerencia más bien un favor, para despejar dudas ¿Este tipo de actividades, dónde resulta mejor ser abordadas, dentro o fuera de clases? ¿Para qué se trabaje de manera adecuada, necesario que todos tengan un dispositivo o no? Felicitaciones.</p>
---

**Validado por:**

**C.I. 0702145400 Profesión: Docente de Educación General Básica**

**Lugar de Trabajo: Unidad Educativa Sayausí**

**Cargo que desempeña: Docente de Nivel Media**

**Firma:**



## ANEXOS DE VALIDACION DE EXPERTOS 3

**Santa Isabel, 29 de septiembre de 2023**

### VALIDACIÓN DE DOCUMENTOS

Estimado validador considerando su calidad, los méritos académicos y profesionales se le solicita de la manera más comedida llevar a cabo la validación del instrumento que propongo en mi tesis de titulación.

Soy Angel Eduardo Torres León CC. 0704941178 estudiante de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, de la Universidad Nacional de Educación. Solicito comedidamente validar el presente instrumento, que forma parte del Trabajo de posgrado de maestría titulado: "Gamificación con Scratch para mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada"

A continuación, se presenta una guía de actividades con cada uno de sus elementos, con la finalidad de proporcionar mayor información para la validación, en relación a la pertinencia y coherencia de los presentes instrumentos.

Atentamente,



ANGEL EDUARDO TORRES LEÓN

Maestrante de la Universidad Nacional de Educación

UNAE

## **INSTRUMENTO PARA LA VALIDACION**

### **1.- IDENTIFICACIÓN DEL EXPERTO**

Apellido y nombre: Mayra Alejandra Torres Leon

Cédula de Identidad: **0704362409**

Institución donde trabaja: Unidad Educativa Milenio Sayausi

Cargo que desempeña: Docente

Título de Pregrado: Lic ciencias de la educación

Institución: Universidad Tecnica de Ambato

Título de Postgrado: **Magister en Lengua y Literatura.**

Institución: Universidad de Salamanca

### **Título de la Propuesta**

Gamificación con Scratch para mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada.

### **Objetivo General**

Diseñar un recurso digital con la herramienta Scratch para los estudiantes y docente en base a una guía didáctica que le permite mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada.

ACTIVIDADES PARA LA APROBACIÓN DE LA PROPUESTA

ACTIVIDAD RECURSO Y TIEMPO	A PR OB AD O	M EJ OR AR	N O AP RO BA DO	OBSERVACIONES
<b>PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN EL SIGUIENTE ENLACE:</b> Link. <a href="https://www.emaze.com/@ALLOFTRCL/propuesta-de-trabaj">https://www.emaze.com/@ALLOFTRCL/propuesta-de-trabaj</a>	x			
<b>OBJETIVO GENERAL QUE SE CUMPLIRÁ AL FINAL DE LAS ACTIVIDADES:</b> Aplicar los conocimientos ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos. Ref. (O.LL.3.10.)	x			El objetivo hay que desagregarlo con enfoque al estudiante.
<b>DESTREZA QUE SE CUMPLIRÁ AL TERMINAR EL PROYECTO:</b> LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de la tilde en las palabras con acento.	x			Excelente
<b>INDICADOR QUE SE CUMPLIRÁ AL TERMINAR EL PROYECTO:</b> Autorregular la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de las reglas ortográficas en la escritura correcta de las palabras con acento ortográfico con el uso de las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. Ref. (I.LL.3.6.1.) (I.2., I.4.) CC	x			Desagregar el indicador, que sea mas específico.
<b>ACTIVIDAD 1 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b> <b>Objetivo de la actividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar habilidades de comprensión lectora.</li> <li>Fomentar el amor por la lectura.</li> </ul> <b>Misión 1 lectura de Misterio en la Selva</b> <b>Anticipación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comenzar la clase hablando sobre la importancia de la lectura en la vida cotidiana y en el desarrollo personal.</li> <li>Preguntar a los estudiantes si tienen alguna experiencia reciente con la lectura de un libro o cuento que les haya gustado.</li> <li>Animar a compartir sus experiencias.</li> <li>Ingresa al siguiente link de lectura comprensiva.  <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/61d5b14075f17d001dd694b2?source=quiz_share">https://quizizz.com/admin/quiz/61d5b14075f17d001dd694b2?source=quiz_share</a> </li> </ul> <b>Construcción del Conocimiento</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observar y leer el texto narrativo que van a leer en clase. Titulado Misterio en la Selva.            link de la aplicación en Scratch:  <a href="https://scratch.mit.edu/projects/901382264">https://scratch.mit.edu/projects/901382264</a> </li> <li>Leer el primer párrafo o una parte del texto para dar una idea de la historia.</li> <li>Pedir a los estudiantes que sigan leyendo lo que va presentando el juego Scratch.</li> </ul> <b>Consolidación</b>	x			La lectura puede ser más grande la letra.

<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexiona sobre lo que han aprendido en la clase y destaca la importancia de la lectura para comprender y disfrutar de historias.</li> </ul>				
<p><b>ACTIVIDAD 2 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b>  <b>Objetivo de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender qué es la sílaba tónica.</li> <li>Identificar la sílaba tónica en palabras.</li> </ul> <p><b>Misión 2 Recordar las palabras con sílaba tónica del cuento misterio en la selva.</b>  <b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comenzar la clase preguntando a los estudiantes si saben qué es una sílaba y si han escuchado hablar sobre la sílaba tónica. Anima a los estudiantes a compartir sus ideas y conocimientos previos.</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Contestar con ayuda del docente las pregunta acerca de las sílabas tónica del siguiente link.</li> </ul> <p><a href="https://quizizz.com/admin/quiz/5f93887bb74a51001b255789?source=quiz_share">https://quizizz.com/admin/quiz/5f93887bb74a51001b255789?source=quiz_share</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar el siguiente juego en la herramienta Scratch: reventar los globos amarillos: <a href="https://scratch.mit.edu/projects/901399063">https://scratch.mit.edu/projects/901399063</a></li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recapitular lo que han aprendido en la lección sobre la sílaba tónica y cómo se determina en palabras.</li> </ul>	x			
<p><b>ACTIVIDAD 3 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b>  <b>Objetivo de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender qué son las palabras agudas y cómo se acentúan.</li> </ul> <p><b>Misión 3 Aplastar el huevito que tengan las palabras agudas.</b>  <b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El docente explicará que hoy aprenderán sobre las palabras agudas y cómo se acentúan en español.</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definir lo que son las palabras agudas: palabras que están acentuada en la última sílaba.</li> <li>Escribir ejemplos en la pizarra, como "café", "reloj", "ratón" y "computador", y los estudiantes destacarán la sílaba acentuada en cada una.</li> <li>Explicar que cuando una palabra aguda: termina en vocal, en "n" o en "s", se acentúa si termina en una vocal con tilde o en una vocal con acento ortográfico (á, é, í, ó, ú).</li> <li>Abrir el siguiente link de Scratch el mismo que pide que reconozca los huevitos y los aplaste que contengan las palabras agudas. <a href="https://scratch.mit.edu/projects/902052639">https://scratch.mit.edu/projects/902052639</a></li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Discutir las respuestas y aclara cualquier confusión.</li> </ul>	x			
<p><b>ACTIVIDAD 4 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b>  <b>Objetivo de la actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender las reglas de acentuación de las palabras graves.</li> </ul>	x			

<p><b>Misión 4 Aplastar los globos que contengan palabras graves.</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludar y motivar: se iniciará la clase saludando a los estudiantes y se les preguntará si saben cuáles son las palabras graves.</li> <li>• Explicar que en esta lección aprenderán sobre las palabras graves y cómo se acentúan en español.</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar las reglas de acentuación para palabras graves:</li> <li>• Las palabras graves no llevan tilde: si terminan en vocal, en "n" o en "s" (por ejemplo, "casa", "ratón", "parís").</li> <li>• Las palabras graves llevan tilde: si terminan en una consonante que no sea "n" o "s" (por ejemplo, "fácil", "médico").</li> <li>• Abrir el siguiente link de la aplicación Scratch y realizar las indicaciones de aplastar los globos con palabras graves. <a href="https://scratch.mit.edu/projects/902068374">https://scratch.mit.edu/projects/902068374</a></li> </ul> <p><b>consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resumir los puntos clave de la lección sobre las palabras graves y destaque la importancia de aplicar las reglas de acentuación correctamente en la escritura en español.</li> </ul>				
<p><b>ACTIVIDAD 5 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b></p> <p><b>Objetivo de la actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a acentuar correctamente las palabras esdrújulas.</li> </ul> <p><b>Misión 5 hacer clic en los globos que tienen las palabras esdrújulas</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente explica que las palabras esdrújulas son aquellas en las que la sílaba acentuada es la antepenúltima (la tercera sílaba contando desde el final).</li> <li>• Ejemplificar con palabras como "música", "público" y "lápiz".</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee en voz alta cada palabra que aparece en la aplicación Scratch y hacer clic sobre el globo que contenga las palabras esdrújulas. <a href="https://scratch.mit.edu/projects/902074987">https://scratch.mit.edu/projects/902074987</a></li> <li>• Reconocer a que familia pertenece.</li> <li>• Proporciona ejemplos adicionales y anima a los estudiantes a identificar si son esdrújulas o no.</li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recapitular lo aprendido en la clase y destaca la importancia de conocer y utilizar correctamente las palabras esdrújulas.</li> </ul>	x			
<p><b>ACTIVIDAD 6 PARA DOS PERIODOS DE CLASE (90 MINUTOS)</b></p> <p><b>Objetivo de la actividad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las palabras agudas, graves (llamadas también palabras graves o esdrújulas).</li> </ul> <p><b>Misión 6 seleccionar las palabras agudas, graves y esdrújulas por niveles.</b></p> <p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente Inicia la lección preguntando a los estudiantes si saben qué es un acento y por qué es importante en el idioma español.</li> </ul> <p><b>Construcción del Conocimiento</b></p>	x			



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar las reglas básicas de acentuación para cada tipo de palabra. Por ejemplo, las palabras agudas llevan acento si terminan en vocal, "n", o "s", mientras que las palabras graves llevan acento si terminan en cualquier otra consonante, y las palabras esdrújulas siempre llevan acento.</li> <li>• Abrir el siguiente link de la aplicación Scratch en el cual están los tres tipos de palabras agudas, graves y esdrújulas. <a href="https://scratch.mit.edu/projects/902668173">https://scratch.mit.edu/projects/902668173</a></li> </ul> <p><b>Consolidación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resumir los conceptos clave de la lección y destaque la importancia de la acentuación en el idioma español.</li> <li>• Pedir a los estudiantes que compartan ejemplos de palabras que encuentren en su vida diaria que sigan las reglas de acentuación aprendidas en la lección y los escriban en los comentarios del juego Scratch.</li> </ul>				
<p><b>RECURSO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector.</li> <li>• Link De Scratch.</li> <li>• Link De Quizizz.</li> <li>• Computadora.</li> <li>• Parlantes.</li> <li>• Internet.</li> </ul>	x			
<p><b>TIEMPO</b> El tiempo en la que se expone las actividades es de 12 periodos (90 minutos).</p>	x			

**SUGERENCIAS/RECOMENDACIONES DE CADA ACTIVIDAD PLANIFICADA:**

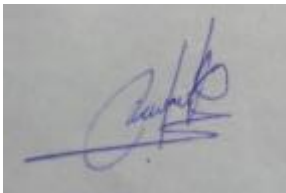
Primeramente, desde mi punto de vista, considero una propuesta asertiva en el fortalecimiento de reconocer las palabras con las nuevas generaciones están inmersas en un ambiente de la tecnología digital. Y sobre todo porque, esta herramienta permite actividades propuestas. Seguidamente, se ha podido constatar que esta propuesta, de acuerdo a la exposición del Maestrante Ángel Torres León, son actividades digitales tecnológicas. Mismas que están diseñadas mediante el juego, que permite a los educandos despertar el interés por aprender bien un favor, para despejar dudas ¿Este tipo de actividades, ¿dónde resulta mejor ser abordadas, dentro o fuera de clases? ¿Para que todos tengan un dispositivo o no? Felicitaciones.

Validado por:

**C.I. 0704362409 Profesión: Educador**

**Lugar de Trabajo:** Unidad Educativa Milenio Sayausi

**Cargo que desempeña:** Docente



Firma: \_\_\_\_\_



Universidad Nacional de Educación

ANGEL EDUARDO TORRES LEON, autor/a del trabajo de titulación "Gamificación con Scratch para mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada.", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Santa Isabel, 21 de octubre de 2023



---

ANGEL EDUARDO TORRES LEON

C.I: 0704941178





Universidad Nacional de Educación

ANGEL EDUARDO TORRES LEON en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Gamificación con Scratch para mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada", de conformidad con el Art. 114 del CODIGO ORGANICO DE LA ECONOMIA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACION reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Santa Isabel, 21 de octubre de 2023



---

ANGEL EDUARDO TORRES LEON

C.I: 0704941178



UNAE

### Certificación del Tutor

---

Yo, Omar Paul Segarra Figueroa, tutor/a del trabajo de titulación denominado Gamificación con Scratch para mejorar la escritura de palabras con tilde en estudiantes de sexto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional La Inmaculada" perteneciente al estudiante: Autor: Angel Eduardo Torres León, con C.I: 0704941178 Doy fe de haber guiado y aprobado el trabajo de titulación. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 7% de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Cuenca, 22 de octubre de 2023



OMAR PAUL SEGARRA  
FIGUEROA

---

Omar Paul Segarra Figueroa  
C.I:0104814801