



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Carrera de:

Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

El aprendizaje basado en el juego para reforzar la escritura de signos de puntuación y de acentuación gráfica en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Autor:

Antonio Sebastián García Álvarez

CI: 0105343545

Tutor:

Luis Mauricio Bustamante Fajardo

CI: 1714136692

Cotutora:

María del Carmen García Cárdenas

CI: 0302534516

Azogues - Ecuador

Marzo, 2024



Agradecimientos:

Lleno de regocijo dedico este trabajo de titulación a Dios, por acompañarme y bendecir mi vida, por ser mi guía y fortaleza. Mi gratitud se extiende con amor profundo a mis padres, Cecilia y Segundo, quienes han sido el sólido cimiento de mi existencia. Agradezco a mi padre por su confianza inquebrantable y sus sacrificios incansables para brindarme lo mejor. A mi madre, cuyos consejos, amor y cuidados han sido el motor que me impulsó a alcanzar la culminación de mi carrera universitaria. Un reconocimiento especial a mi querida hermana Verónica, mi fiel apoyo en los momentos alegres y desafiantes.

Expreso mi sincero agradecimiento a mis mentores de tesis, Mauricio y María del Carmen, cuya calidad humana y profesionalismo respaldaron y creyeron en esta investigación. Su orientación, motivación y correcciones precisas han sido pilares fundamentales en mi formación como profesional de la educación. También, agradezco a mis queridos estudiantes, cuya participación activa ha enriquecido esta obra. Sus valiosas opiniones y experiencias han contribuido significativamente, y espero que este trabajo beneficie de alguna manera su experiencia educativa.

Un reconocimiento especial se extiende a los maestros y educadores que han sido fuentes inspiradoras en mi vida. Sus enseñanzas y dedicación han avivado mi fe en el poder transformador de la educación. Mi agradecimiento sincero a cada persona que, de alguna manera, ha contribuido a este proyecto. A mis compañeros de aula, agradezco su apoyo incondicional, siendo mi soporte emocional en todo momento.

Reconozco la labor esencial de todos los involucrados en esta travesía. Estas palabras son un modesto reflejo de mi profunda gratitud. Me comprometo a continuar trabajando con pasión y dedicación en pro de una educación de calidad, donde cada actor involucrado pueda alcanzar su máximo potencial. Que este trabajo sea una muestra de agradecimiento a todos aquellos que han dejado una huella imborrable en mi vida y carrera profesional.

Gracias totales, Antonio Sebastián García Álvarez

Resumen:

En el currículo nacional se considera imprescindible que los estudiantes adquieran competencias referentes al aprendizaje de la acentuación y puntuación, porque esto consolida conocimientos ortográficos, que –a su vez– determina destrezas y habilidades para la redacción de textos. En la práctica preprofesional (PPP), se observó que los estudiantes presentaban dificultades para comprender y aplicar adecuadamente la acentuación gráfica, al igual que los signos de puntuación, lo cual complicaba sus procesos de escritura. Por ello, este trabajo de integración curricular aborda las falencias de los educandos de séptimo año de la Unidad Educativa Isaac A. Chico, para desarrollar conocimientos en el manejo de la acentuación, puntuación y desmotivación presente en su proceso de aprendizaje. El objetivo de este estudio es analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la acentuación y puntuación y aplicar una propuesta de intervención educativa basada en el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) y el método VAMG. En este estudio se empleó un enfoque cualitativo, utilizando el método de investigación acción basada en sus cuatro fases (planificar, aplicar, observar y reflexionar), que se apoya en técnicas de investigación tales como: observación participante, grupos focales, entrevistas y análisis documental. Entre los principales resultados de la aplicación del ABJ, se observó un cambio significativo en el desarrollo y adquisición de las destrezas sobre de la acentuación gráfica y signos de puntuación, también en la capacidad de abordar el proceso de enseñanza-enseñanza de la Lengua y Literatura de una manera lúdica, dinámica y motivadora.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en el Juego, acentuación, puntuación, ortografía, motivación.

Abstract:

In the national curriculum, it is considered essential that students acquire skills related to learning accentuation and punctuation, because this consolidates spelling knowledge, which – in turn – determines skills and abilities for writing texts. In the pre-professional practice (PP), it will be controlled that students present difficulties in understanding and properly applying graphic accentuation, as well as punctuation marks, which complicated their writing processes. Therefore, this curricular integration work addresses the shortcomings of the seventh-year students of the Isaac A. Chico Educational Unit, to develop knowledge in the management of accentuation, punctuation and demotivation present in their learning process. The objective of this study is to analyze the teaching-learning process of accentuation and punctuation and apply an educational intervention proposal based on Game-Based Learning (ABJ) and the VAMG method. In this study, a qualitative approach was used, using the action research method based on its four phases (plan, apply, observe and reflect), which is supported by research techniques such as: participant observation, focus groups, interviews and documentary analysis. . . Among the main results of the application of the ABJ, a significant change will be observed in the development and acquisition of skills regarding graphic accentuation and punctuation marks, also in the ability to address the teaching-teaching process of Language and Literature. In a playful, dynamic and motivating way.

Keywords: Game Based Learning, accentuation, punctuation, spelling, motivation.



Índice del Trabajo

Índice del Trabajo.....	5
Introducción	7
Planteamiento del problema	8
Justificación	11
Objetivo general	12
Objetivos específicos	12
Marco Teórico	13
Metodología de investigación	19
Capítulo 1. Reflexiones teórico-prácticas sobre la enseñanza-aprendizaje de la acentuación y puntuación	25
1.1. La acentuación y puntuación: dificultades y relevancia en el desarrollo educativo	26
1.2. Lengua y Literatura: una materia “compleja”, “monótona” y “desconectada de la vida cotidiana”	32
1.3. La articulación curricular para el aprendizaje de las reglas ortográficas y las metodologías activas	36
1.4. El Aprendizaje Basado en el Juego en el área de Lengua y Literatura para la innovación del proceso de enseñanza aprendizaje	40
1.5. Conclusión del capítulo	45
Capítulo 2. Juega con palabras: estrategias divertidas e innovadoras para reforzar la ortografía en el aula	47
2.1. Ludificación educativa: pasos para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego	48
2.2. Creando vínculos educativos: juegos de mesa y método VAMG en la enseñanza de ortografía	51
2.3. El aprendizaje basado en el juego como propuesta didáctica en la enseñanza de la acentuación gráfica y los signos de puntuación.....	56
2.3.1 El aprendizaje basado en el juego para fortalecer las reglas de acentuación gráfica en palabras agudas	58
2.3.2 El aprendizaje basado en el juego para fortalecer las reglas de acentuación gráfica en palabras graves	61
2.3.3 El aprendizaje basado en el juego para fortalecer las reglas de acentuación gráfica en palabras esdrújulas	64
2.3.4 El aprendizaje basado en el juego para fortalecer la escritura mediante la aplicación correcta de signos de puntuación.....	67
2.4 Conclusión del capítulo.....	69



Capítulo 3. Ludificación en el aula: desarrollando aprendizajes, habilidades y valores.....	71
3.1. Cultivar una armonía educativa: estrategias lúdicas para fortalecer la disciplina en el aula	72
3.2. De la rutina a la creatividad: estrategias lúdicas para enriquecer el aprendizaje de Lengua y Literatura.....	77
3.3. La integración de elementos visuales y auditivos para fomentar la inclusión en la enseñanza de ortografía.....	83
3.4. Conclusión del capítulo.....	88
Conclusiones	90
Recomendaciones	93
Referencias bibliográficas.....	94
ANEXOS	99

Introducción

La formación de los estudiantes en la Universidad Nacional de Educación UNAE se centra en desarrollar un aprendizaje significativo en los estudiantes. Se busca crear un entorno educativo distinto y una enseñanza adecuada; además, asegurar que lo aprendido en el aula se aplique en la práctica. Para ello se suele realizar prácticas en diversas instituciones educativas, con el objetivo de observar desafíos educativos y desarrollar proyectos que ofrezcan soluciones pertinentes al contexto educativo.

Por ello, la presente investigación busca contribuir a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del uso práctico de las reglas de ortografía, porque en las PP es habitual observar esta dificultad que está presente constantemente en la escritura de los educandos. En este sentido, Fernández (2015) afirma que “aprender ortografía significa usar debidamente las reglas gramaticales de cada una de las letras, la colocación adecuada de las tildes para dar el significado deseado a cada palabra con el propósito de lograr emitir un mensaje claro” (p. 10).

De igual manera, Echauri (2010) señala que “las faltas de ortografías son una realidad omnipresente frente a la que el profesorado se siente a menudo impotente y sin saber muy bien cómo actuar” (p. 1). De esta manera, la ortografía representa un conjunto de normas y reglas gramaticales fundamentales para una clara redacción, entre las cuales está presente en el uso de la acentuación gráfica y los signos de puntuación. Estos temas son indispensables en la enseñanza aprendizaje de los educandos; sin embargo, en la actualidad la enseñanza de estas reglas frecuentemente muestra un enfoque tradicional y monótono, lo que resulta en una forma de apatía de los alumnos en su aprendizaje.

El La investigación se lleva a cabo en la Unidad Educativa Isaac A. Chico en Cuenca, específicamente en el séptimo año, paralelo A, con 36 estudiantes de edades entre 11 y 12 años, de ambos géneros. La institución opera en modalidad presencial con jornadas matutinas y vespertinas, y uno de los estudiantes tiene Necesidades Educativas Especiales (NEE) en desarrollo intelectual (TDI).

Sin embargo, en el entorno del aula la falta de la intervención de las metodologías activas para el aprendizaje, es evidente. Esto causa el uso constante de un enfoque tradicional, lo que parece afectar recurrentemente el desarrollo de un aprendizaje significativo en los escolares de esta institución. En efecto, en el Currículo Nacional del Ecuador se establece que en el aula de clases se deberá promover metodologías activas, centradas en la participación activa de los estudiantes, para que de esta manera los escolares construyan un pensamiento racional y crítico, tanto individual como colectivo (Ministerio de Educación [MINEDUC], 2016).

Planteamiento del problema

Durante la observación participante en el séptimo año de EGB paralelo "A", entre octubre y diciembre de 2023, se identificaron situaciones problemáticas. Los estudiantes presentaban faltas de ortografía, especialmente en el uso de signos de puntuación y la acentuación gráfica en palabras agudas, graves y esdrújulas. La docente llamaba la atención de los estudiantes al respecto y les pedía que estas palabras sean repetidas, pero esta práctica no proporcionaba una retroalimentación efectiva, lo que generaba dificultades persistentes en la redacción de los escolares en base al uso de estas normas ortográficas. Algunas causas identificadas que incidían en esta problemática era

la falta de conocimientos previos, la abstracción de la asignatura y los recursos y metodologías empleados.

Con respecto al primer punto, la falta de conocimientos previos, los estudiantes carecían de ciertos conocimientos que les impedían entender el uso adecuado de la acentuación gráfica, lo mismo sucedía con los signos de puntuación, esto dificultaba su proceso de escritura y el abordaje de nuevos temas en esta área. En cuanto a la abstracción de asignatura, la docente presentaba conceptos abstractos sin relacionarlos necesariamente con los aprendizajes previos de los alumnos y con escasos ejemplo; en consecuencia, la comprensión de estos conceptos o normas relacionadas a la ortografía era limitada. Además, las clases eran monótonas, esto producían un desinterés de los estudiantes en su aprendizaje.

Además, en el aula se prescindía de enfoques pedagógicos activos, predominando las clases expositivas. Esta práctica restringe la participación activa y el interés de los estudiantes, ya que las actividades se basan mayormente en el uso exclusivo del cuaderno de trabajo, esto convierte a los alumnos en receptores pasivos de la enseñanza docente. La docente –a su vez– se convertía en una reproductora del contenido del texto escolar.

Por tal motivo, se optó por implementar el Aprendizaje Basado en el Juego para buscar una alternativa a la problemática observada en las clases de Lengua y Literatura. Esta metodología fomenta la participación individual y colectiva, esta aprovecha la motivación de los alumnos al relacionar el contenido académico con actividades lúdicas familiares. La integración de estas prácticas no solo promueve la atención y motivación, sino que también facilita un aprendizaje

significativo a largo plazo, lo cual crea un ambiente propicio para trabajar el interés y la participación activa de los estudiantes en el proceso educativo.

La investigación tiene la finalidad de fomentar actividades basadas en el juego para el desarrollo y competencias de aprendizaje de los escolares de manera eficaz. El juego se conecta directamente con el gusto motivacional del alumno. Además, al elegir con lo que les agrada jugar, los educandos desarrollan competencias que mejora su aprendizaje: intelectual, social, emocional y físico. De igual manera, la acción de jugar fomenta la creatividad e imaginación, elementos que permiten la innovación, al igual que afrontar y disfrutar nuevos retos de aprendizaje (UNICEF, 2018).

El uso del Aprendizaje Basado en el Juego en el aula de Educación General Básica emerge como una herramienta fundamental para transformar la enseñanza tradicional en actividades lúdicas y participativas. Este enfoque busca superar la mera recepción de conocimientos, su uso promueve la participación activa de los alumnos y mejora el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. Además, se destaca las ventajas del ABJ para fortalecer el conocimiento de los estudiantes.

Finalmente, la factibilidad de esta investigación se vio respaldada por la disposición de las autoridades, quienes facilitaron los espacios necesarios para llevar a cabo el estudio. Además, se obtuvo la autorización de la docente para dar seguimiento a los participantes involucrados en la investigación. El respaldo de los actores educativos posibilitó la aplicación de los instrumentos de recolección de información y la implementación de intervenciones educativas, para así construir una mejora de la problemática abordada en este estudio.

En este contexto, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo mejorar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la acentuación gráfica y los signos de puntuación de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica?

Justificación

En la sociedad actual, marcada por el constante avance de la tecnología, la ortografía se establece como un pilar esencial para garantizar una comunicación de calidad. Aunque las redes sociales y el correo electrónico favorecen mensajes breves y rápidos, es crucial no subestimar la importancia de mantener una ortografía impecable (Peñalver, 2019). En este mundo digitalmente interconectado, poseer habilidades ortográficas sólidas se vuelve imprescindible para asegurar una comunicación clara y precisa, tanto en entornos profesionales como educativos.

La ortografía juega un papel fundamental en el desarrollo de habilidades de la lectura y escritura, cruciales para el éxito académico. A medida que los estudiantes avanzan en sus estudios, es imperativo que perfeccionen continuamente sus habilidades ortográficas. Iniciar este proceso desde temprana edad y mantenerlo a lo largo de la vida es esencial, adaptándolo a las necesidades individuales de cada estudiante. Además, los educadores deben recibir la formación necesaria para ofrecer una enseñanza efectiva de la ortografía, en la que se utilice diversas técnicas y recursos pedagógicos adecuados a las necesidades de sus alumnos.

La importancia del aprendizaje de la ortografía destaca en el ámbito educativo. La correcta ortografía no solo facilita una comunicación efectiva, sino que también promueve el desarrollo de habilidades de escritura sólidas, convirtiéndose en un requisito fundamental en diversos entornos profesionales que genera un impacto positivo en la vida de aquellos que la dominan.

Redactar de manera precisa y adecuada supone un desafío, incluso al seguir un conjunto de normas gramaticales. Para alcanzar este objetivo, resulta fundamental emplear correctamente las letras, las reglas ortográficas y los signos de puntuación. Alcántara (2010) resalta la importancia significativa de la ortografía y aboga por una enseñanza que aborde las dificultades que los estudiantes enfrentan al aprenderla. En consecuencia, la ortografía se convierte en un componente esencial en el ámbito educativo, que subraya la necesidad de abordar los desafíos que los estudiantes experimentan al dominarla. De esa manera, facilitar el aprendizaje de habilidades para la redacción de textos que, en combinación con una expresión oral y escrita adecuada, se vuelve esencial para los estudiantes en todas las facetas de su futura vida profesional o para enfrentar sus estudios en la educación superior.

Objetivo general

Luego de plantear la interrogante, se considera dar respuesta a la misma, por lo tanto, se propuso el objetivo general enfocado en:

- Analizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la acentuación gráfica y los signos de puntuación aplicando una propuesta de intervención educativa basada en el Aprendizaje Basado en el Juego para estudiantes de séptimo año de EGB.

Objetivos específicos

Una vez establecido el objetivo general, se construyeron los siguientes objetivos específicos que se presentan de la siguiente manera:

- Reflexionar en torno a las diferentes problemáticas teórico-prácticas del aprendizaje de la acentuación gráfica y los signos de puntuación, su relación con el currículo y el uso de la metodología activa para el desarrollo de un correcto proceso de aprendizaje.
- Aplicar una propuesta de intervención educativa basada en el Aprendizaje Basado en el Juego para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la acentuación gráfica y los signos de puntuación.
- Determinar las categorías analíticas asociadas a la aplicación del Aprendizaje Basado en el Juego en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la acentuación gráfica y los signos de puntuación.

Marco Teórico

La investigación se centra en analizar las dificultades en la enseñanza de la acentuación y puntuación en estudiantes de séptimo de EGB, para ello se propone la metodología activa del Aprendizaje Basado en el Juego. En el marco teórico, se revisan antecedentes internacionales y nacionales, además de algunas reflexiones de autores que ayudaron fundamentar esta investigación.

Antecedentes

En las siguientes líneas se muestran algunos estudios realizados en los siguientes países: Nicaragua, España y Ecuador. Las investigaciones relacionadas al presente Trabajo de Integración Curricular se detallan en los siguientes párrafos.

El estudio de García *et al.* (2020) se centra en aplicar el Aprendizaje Basado en Juegos de Mesa para fomentar la inclusión en una escuela de Valladolid, España, con alumnos de quinto y

sexto grado. Los resultados destacan su potencial para estimular la participación activa, desarrollar habilidades cognitivas y sociales, y crear un entorno educativo equitativo. La investigación sugiere que los juegos en el ámbito educativo son herramientas efectivas para construir conocimientos de manera participativa y colaborativa. Este enfoque ofrece oportunidades para que todos los alumnos avancen de manera equitativa en su proceso educativo.

Herreros y Sanz (2020) investigaron la efectividad del aprendizaje basado en juegos en comparación con el enfoque didáctico tradicional en educación primaria en Valencia. Implementaron actividades lúdicas y encontraron que hubo una mejora significativa en la comprensión de conceptos estadísticos, con un aumento notable en las calificaciones de los estudiantes. Los resultados sugieren que el enfoque lúdico no solo beneficia la enseñanza de la estadística, sino que también tiene potencial para ser aplicado en la enseñanza de otras áreas del conocimiento.

En el ámbito de la investigación, Díaz (2019) llevó a cabo un estudio titulado "Análisis Experimental de Estrategias Didácticas Innovadoras y Tradicionales". Se seleccionaron estudiantes de cuarto año de educación primaria en una escuela de Nicaragua como grupo de observación. El objetivo fue examinar las estrategias didácticas empleadas en la enseñanza, tanto tradicional como innovadora, y evaluar su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Los resultados indicaron que algunos estudiantes prefirieron las estrategias innovadoras, como el uso de juegos educativos, mientras que otros mostraron desinterés en metodologías tradicionales como cuestionarios y dictados. La inclusión de juegos educativos se reveló como una forma eficaz de crear experiencias de aprendizaje dinámicas y atractivas.

En el marco de la investigación a nivel nacional, Ruano (2021) en su investigación “Análisis del método ‘viso-audio-gnósico-motor’ en la enseñanza de la ortografía”, investiga la problemática de la escritura inapropiada de palabras en el ámbito educativo de Ecuador, específicamente en la asignatura de Lengua y Literatura. La investigación se enfoca en la enseñanza de la ortografía precisa mediante el método "viso-audio-gnósico-motor". Este enfoque, también denominado VAGM, aborda la dificultad persistente en el aprendizaje de los estudiantes, se propone actividades que integran las fases visual, auditiva, cognoscitiva y motriz para lograr una escritura adecuada.

De igual manera, Loja et al. (2023), en su estudio titulado “Aprendizaje basado en juegos para la motivación en las clases de lengua y literatura”, buscan mejorar la motivación y participación de estudiantes de octavo año en Lengua y Literatura mediante el aprendizaje basado en juegos. Su investigación mixta, con observación participante y encuestas, identifica la monotonía en el enfoque tradicional. Implementan una intervención didáctica basada en juegos, en ella integran elementos pedagógicos y curriculares, lo cual resulta en un aumento del interés y la dinámica de las clases. La estrategia fomenta la participación activa de los estudiantes, un mayor interés en las clases, lo que enriquece el proceso educativo.

Por otra parte, Rodríguez (2023) investiga el impacto del "Juego de palabras" en el perfeccionamiento de la ortografía de estudiantes de séptimo año de EGB. Propone superar enfoques tradicionales mediante esta estrategia para una población de 30 personas en la Escuela de Educación Básica Particular “El Rocío” en Quito. El enfoque cuantitativo utiliza datos estadísticos y modalidad documental para mejorar la ortografía mediante juegos innovadores. El

objetivo es reducir errores ortográficos en los estudiantes, en la que se presenta una actividad específica aplicable por docentes institucionales.

En resumen, los autores destacan la importancia de integrar juegos en la educación, pues estos demuestran eficacia para mejorar las habilidades ortográficas y hacer el aprendizaje más atractivo. La aplicación del aprendizaje basado en juegos despierta el interés de los alumnos, fomenta su participación activa y promueve un aprendizaje profundo. El método VAMG, al involucrar los sentidos de los alumnos, vinculándolo con juegos de mesa, según los autores consultados, contribuye de manera significativa al proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía.

Reflexión teórica sobre perspectivas que aportan a estructurar este proyecto de investigación

La sección expone los fundamentos teóricos que conectan la teoría con la práctica en la enseñanza de normas ortográficas en Lengua y Literatura, se focaliza en las dificultades de acentuación y puntuación en la educación primaria. Se respalda el uso de metodologías activas como el Aprendizaje Basado en el Juego y el método VAMG en la ortografía. Además, se realiza un análisis de documentos clave como el Currículo Nacional del Ecuador y el libro de texto del séptimo año de Educación General Básica.

La enseñanza de Lengua y Literatura suele ser tradicional y centrada en la memorización, lo cual descuida la comprensión y apreciación de los textos, según Salazar (2016). La enseñanza de Lengua y Literatura a menudo adopta un enfoque tradicional, donde se transmiten conceptos dirigidos al desarrollo de competencias lingüísticas. Sin embargo, en muchas ocasiones, estas competencias no se llegan a desarrollar plenamente debido a la falta de estrategias que conecten

con el entorno, el aprecio o los conocimientos previos de los alumnos. La postura del autor subraya la necesidad de priorizar la apreciación y comprensión crítica de la literatura, se sugiere que la enseñanza actual debería alejarse del enfoque comunicativo para abordar procesos cognitivos complejos y evitar el desinterés de los educandos.

La enseñanza de la ortografía enfrenta desafíos, especialmente en la acentuación gráfica y los signos de puntuación. Los estudiantes presentan dificultades en comprender las normas de acentuación, tanto en palabras agudas, graves y esdrújulas, así como en el uso correcto de los signos de puntuación. Estas dificultades a menudo surgen por la enseñanza de contenidos abstractos y la falta de alineación de los planes de estudio con los procesos cognitivos necesarios para familiarizarse con los aprendizajes previos de los alumnos (Carriquí, 2015 y Santos, 2023). En definitiva, estas problemáticas se deben a factores escolares, relacionados con la falta de implementación de metodologías activas, en donde las estrategias de aprendizaje sean familiarizadas con las preconcepciones de los alumnos.

Los docentes deben integrar metodologías que se adapten a la realidad del aula y del estudiante para generar conocimientos significativos. Según Arias et al. (2020), el uso de metodologías activas facilita el aprendizaje con experiencias consolidadas en diversos contextos educativos. Asimismo, Asunción (2019) destaca que la metodología activa construye conocimiento y desarrolla habilidades en los estudiantes, como autonomía, trabajo en equipos, comunicación y resolución de problemas. En resumen, las metodologías activas forman habilidades clave y facilitan el aprendizaje con propuestas innovadoras.

El Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) es una metodología activa que aporta a diversas áreas de conocimiento. Reconocido por su eficacia en construir conocimiento y mantener la motivación, se destaca por vincular el juego con el descubrimiento y la experiencia emocional, la cual favorece la retención a largo plazo (Fundación Bosco Global, 2021; Chen y Wang, 2009). Macías (2021) resalta que el ABJ utiliza elementos lúdicos para generar interés, promover comportamientos específicos de aprendizaje y fomentar la participación, motivación, compañerismo y comunicación en el aula. Además, relaciona el juego a la metodología VAMG directamente para la enseñanza de la ortografía. En resumen, el ABJ representa una metodología activa que facilita el desarrollo de aprendizajes duraderos mediante el uso estratégico de elementos lúdicos.

Por último, en El Currículo Nacional ecuatoriano (2016) reconoce a los estudiantes como constructores activos de su conocimiento. Destaca la importancia de integrar la enseñanza de la lengua, especialmente la ortografía, promoviendo estrategias innovadoras adaptadas a la edad de los niños. En este sentido, el Currículo aboga por superar los métodos tradicionales para lograr un proceso educativo más efectivo y personalizado. De esta manera, se resalta la importancia de un enfoque educativo activo y la necesidad de superar métodos tradicionales en esta área. Además, se debe integrar estrategias innovadoras adaptadas a la edad de los niños para un proceso educativo más efectivo y personalizado.

Los apartados del marco teórico exponen las ideas de autores fundamentales que han impactado en este trabajo de investigación. Sin embargo, en el capítulo 1 se presenta un análisis más exhaustivo donde se reflexionan y profundizan las consideraciones teórico-prácticas que respaldan a la propuesta de intervención educativa.

Metodología de investigación

Este estudio se basa en el paradigma socio-crítico, porque este se centra en una problemática que requiere la intervención del investigador para provocar un cambio en la realidad. Maldonado (2018) argumenta que este enfoque facilita una relación que acopla la teoría y la práctica, esto propone la reflexión y transformación de la realidad educativa. Además, el paradigma socio-crítico implica un examen crítico del entorno social y cultural de los estudiantes, se reconoce el impacto significativo en el proceso de aprendizaje.

Este paradigma fue elegido por su enfoque integral, el cual combina teoría y práctica para mejorar continuamente los procesos educativos. Su perspectiva crítica y reflexiva permite analizar las dinámicas educativas, identificar problemas y proponer soluciones efectivas. La observación activa en el contexto real de la educación facilita una comprensión profunda de los desafíos, esto permite el desarrollo de estrategias más eficaces.

Se optó por un enfoque cualitativo para abordar la problemática del aprendizaje de la ortografía en esta investigación. Blasco y Pérez (2007) respaldan este enfoque al destacar su capacidad para estudiar la realidad en su ámbito innato, comprender fenómenos y recolectar e interpretar información mediante diversas herramientas. Este enfoque se consideró adecuado para obtener una comprensión profunda de los obstáculos en el aprendizaje de la ortografía al explorar detalladamente las experiencias y perspectivas de los estudiantes.

El enfoque cualitativo permite un registro narrativo detallado de la problemática de la ortografía, centrado en el contexto natural de los participantes. Se utiliza técnicas como la observación participante, grupos focales y entrevistas, que permiten obtener información detallada

que contribuye a una comprensión más completa de las experiencias y dificultades de los estudiantes en este aspecto.

Esta investigación adopta la metodología de Investigación Acción Participativa (IAP). Según la perspectiva de Martínez (2004), la IAP involucra activamente a los estudiantes no solo como receptores de aprendizaje, sino también como colaboradores que aportan sus conocimientos y experiencias. Este enfoque sigue un ciclo combinado de investigación y acción, que abarca la identificación del problema, la planificación e implementación de investigaciones, la toma de medidas basada en los hallazgos y la reflexión sobre los resultados para ajustar acciones futuras.

En este estudio se ha elegido utilizar la (IAP) para fomentar la colaboración activa y el diálogo con los participantes. Además, esta facilita el intercambio de conocimientos y experiencias, de modo que promueve soluciones más ajustadas al contexto. Se destaca que en esta investigación, no solo se analiza la situación, sino que también se trabaja en conjunto para resolver y mejorar los desafíos identificados.

En la siguiente tabla se muestra las fases de aplicación de la Investigación Acción:

Fases de la investigación-acción

Fases	Acciones	Descripción
1. Planificar	Elaborar el plan de intervención didáctica	Mediante la observación y el análisis del contexto, se diseñó una intervención educativa. La cual fue diseñada bajo la metodología del ABJ, esta responde a las dificultades que tienen los estudiantes en el PEA de normas de acentuación gráfica y el uso de signos de puntuación. La primera fase está plasmada en el Capítulo 1.
2. Aplicar	Efectuar el plan de acción	La intervención didáctica fue diseñada para 4 sesiones de 90 min. Esta fase se describe en el Capítulo 2.



3. Observar	Examinar las consecuencias al efectuar el plan de acción	Las consecuencias que provoco el ABJ en cada clase, fueron registrados en los capítulos 2 y 3 esta investigación.
4. Reflexionar	Reflexión de los resultados alcanzados.	Se reflexiona en base a los resultados de la aplicación del ABJ, se evaluó sus aspectos positivos y negativos. La reflexión revela mejoras tanto en el aprendizaje como en la disciplina en el aula, y estos hallazgos se detallan en el capítulo 3.

Además se utilizaron diversas técnicas e instrumentos para recolectar fundamentos en la investigación. Para ello se aplicó observación participante, entrevistas semiestructuradas, grupos focales y análisis documental, esto para entender la realidad áulica de los educandos en su PEA.

La observación participante es una técnica que permitió realizar una observación constante de todas las PP. Sobre todo, entender los obstáculos presentes en el entorno áulico, de esta manera analizarlos, describirlos y reflexionar. La observación participante se orienta hacia el estudio de los sujetos en su entorno cotidiano, se explora sus vivencias diarias. Esta técnica facilita la descripción de los aspectos vinculados al problema de investigación y sus particularidades (Pellicer et al., 2013). Los datos observados, fueron redactados en los diarios de campo los cuales fueron instrumentos de recolección de información. En estos se registra la información antecedente y procedente a la práctica del ABJ. En los diarios antecedentes se registra la problemática relacionada a la ortografía, mientras que en los procedentes se analiza y reflexiona la información en base a la aplicación de la propuesta. (véase anexo # 1).

La entrevista semiestructurada sirvió para recolectar la información en base al tema de investigación. Según Tejero, (2021) en esta técnica el entrevistador debe seguir un guion con temas a abordar. Estas preguntas, elaboradas por el entrevistador basándose en su experiencia y revisión de la literatura, deben ser abiertas y en número reducido para no obstaculizar el flujo de la

entrevista. En este estudio, se llevaron a cabo dos entrevistas con la docente. La primera se enfocó en obtener datos de la problemática desde la mirada de la educadora, mientras que la segunda recopiló información después de aplicar la propuesta. El análisis se basó en el diálogo establecido con la docente, se consideraron categorías referentes al presente estudio. (véase anexo # 2).

De igual manera, se aplicó grupos focales con los estudiantes. Hamui y Valera (2012) afirman que este método se focaliza en la variedad de actitudes, convicciones y vivencias de un breve período. La técnica es especialmente útil para explorar conocimientos y experiencias en un entorno interactivo, esta permite analizar cómo piensa la persona y por qué. Los conversatorios se organizaron en dos grupos de cinco estudiantes cada uno. Se utilizaron guías temáticas con 14 preguntas para recopilar información de los alumnos en base a su aprendizaje de la enseñanza de la acentuación gráfica y los signos de puntuación mediante el ABJ. El diálogo fue tranquilo, con opiniones diversas y libres (véase anexo # 3).

Finalmente, se empleó como técnica de investigación el análisis documental. Según Peña y Pirela (2007) define a este método como “la operación que consiste en seleccionar ideas informativamente relevantes de un documento, a fin de expresar su contenido sin ambigüedades para recuperar la información contenida en él” (p. 6). El análisis documental es esencial para obtener información precisa necesaria en una investigación. En este caso, examinar documentos posibilitó la comparación de información entre el Currículo Nacional de Educación 2016 y los textos escolares de Lengua y Literatura en los subniveles elemental y medio, para contrastarlos con la realidad.

El presente trabajo mantiene una estructura basada en tres capítulos. En el primer capítulo, se abordan las dificultades ortográficas en estudiantes de séptimo año de EGB, conectándolas con el currículo educativo. Se destaca la importancia de reglas ortográficas y signos de puntuación, para ello se propone el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) como metodología activa. Se analiza la relación del ABJ con el currículo ecuatoriano y se examinan contenidos académicos, como acentuación y puntuación, presentes en textos escolares. Se subraya la relevancia del ABJ para motivar, participar y lograr un aprendizaje duradero, además de ser un potencial innovador en el área de Lengua y Literatura.

En el segundo capítulo se aborda el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en el séptimo año de EGB, la implementación de actividades lúdicas y los pasos esenciales de esta metodología. Se resalta la importancia de los juegos de mesa, vinculándolos al método VAMG, el cual está relacionado a la enseñanza de la ortografía. Se analizan las destrezas abordadas, se presenta el diagnóstico de los estudiantes y se aborda la perspectiva de la docente sobre las dificultades identificadas. Finalmente, se describe la propuesta didáctica en cuatro sesiones, en la cual se integra el juego y el método VAMG para la enseñanza de la acentuación y puntuación.

El tercer capítulo destaca la mejora en el comportamiento y disciplina de los alumnos al emplear juegos con reglas, además se enfatiza la importancia de las normas de convivencia en el aula de clase. Se aborda la persistente dificultad en la enseñanza de Lengua y Literatura, resaltando la adaptación métodos que se relacionen a los estilos de aprendizaje y vincular estrategias lúdicas con el conocimiento previo de los estudiantes. La inclusión, propuesta a través del método VAMG, demostró resultados positivos en la comprensión de acentuación gráfica y signos de puntuación.



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
EDUCACIÓN**

Capítulo 1. Reflexiones teórico-prácticas sobre la enseñanza-aprendizaje de la acentuación y puntuación

Este capítulo se centra en las dificultades de aprendizaje de los estudiantes de séptimo año de EGB en la asignatura de Lengua y Literatura, especialmente en ortografía. El objetivo es reflexionar sobre problemas relacionados con acentuación, puntuación y uso correcto del lenguaje escrito, analizar su conexión con el currículo educativo. Además, se exploran metodologías activas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, los aspectos específicos de la ortografía y estrategias pedagógicas contextualizadas para consolidar los contenidos ortográficos.

En el primer apartado, se resalta la importancia de la correcta aplicación de las reglas ortográficas, tanto para el autor al redactar como para el lector al comprender. La precisión en la escritura demanda la aplicación práctica y consciente de dichas normas. En este contexto, se enfatiza la significativa función y propósito de los signos de puntuación y el acento gráfico en palabras agudas, graves y esdrújulas. Se busca subrayar su importancia en el marco de la ortografía.

En el segundo apartado se aborda la importancia del uso de una metodología activa en el proceso de enseñanza aprendizaje tanto para el docente como para el estudiante, es decir, dejar de lado aquella metodología tradicional para asumir –en este caso– el ABJ, una metodología que consolide conocimientos a largo plazo en el área de Lengua y Literatura. De tal forma que los escolares asuman un aprendizaje dinámico y cómodo para la retención de conocimientos y mayor afecto en el aprendizaje.

En este tercer apartado, se lleva a cabo un análisis del currículo ecuatoriano de 2016 en relación con la metodología activa del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). Se busca

comprender cómo ciertos elementos de esta metodología se relacionan con el currículo ecuatoriano. Además, se examinarán los contenidos académicos que serán abordados en este estudio como son: la acentuación gráfica y el uso de los signos de puntuación. Finalmente, se realizará un análisis sobre el contenido presente en los textos escolares en relación con los temas mencionados.

Finalmente, en el cuarto apartado, se examina la relevancia de la metodología activa, el aprendizaje basado en el juego (ABJ) en el proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos. Se considera la función que esta metodología propone en la educación según diversos autores, los cuales resaltan una mayor motivación, participación y un aprendizaje a largo plazo. Así mismo la falta de estas actividades en los alumnos que avanzan de un subnivel educativo u otro subnivel mayor. Finalmente, como estas actividades lúdicas pueden contribuir con un proceso de innovación y satisfacción en los alumnos y en el área de Lengua y Literatura.

1.1. La acentuación y puntuación: dificultades y relevancia en el desarrollo educativo

Este apartado resalta la importancia de la ortografía, la acentuación gráfica y los signos de puntuación en el desarrollo lingüístico de los estudiantes. Se examinan las reglas de acentuación, particularmente las dificultades de los estudiantes, observadas en las PPP, que están a menudo asociadas a la escritura de las palabras agudas, graves y esdrújulas, así como a los signos de puntuación como el punto final y el punto seguido y aparte. Además, se reflexionará sobre los desafíos de aprendizaje en el último subnivel medio y cómo esto puede afectar la formación en la educación básica superior.

La ortografía se considera un estándar crucial en la escritura, pues desatender su cumplimiento afecta negativamente la escritura y la percepción de un texto. La ortografía es una rama de la gramática que instaura normas que garantizan una escritura precisa. Según la Real Academia Española (RAE), la ortografía se define como el “conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua” (RAE, 2001 [definición 1]). Asimismo, la RAE (2001 [definición 2]) la describe como la “forma correcta de escribir respetando las normas de la ortografía”.

La ortografía se refiere a un conjunto de normas que incluyen las letras, acentos y puntuación. Su propósito fundamental es garantizar la claridad y uniformidad en la comunicación escrita. Aunque a veces subestimada en el ámbito académico, es crucial reconocer su utilidad para mejorar la escritura estudiantil y la comprensión de textos. Estas reglas, aplicables tanto a mayúsculas como minúsculas, así como a signos de puntuación y acentos, proporcionan pautas esenciales que facilitan una comunicación escrita efectiva y la comprensión de los textos.

Fernández (2015) señala que la ortografía se define como una faceta de la gramática destinada a facilitar la escritura mediante el uso adecuado de letras y signos de puntuación, guiada por reglas y normas específicas. Es fundamental comprender que un uso incorrecto de la ortografía dificulta la comprensión del texto, lo cual impide transmitir con claridad la intención del mensaje.

Según Cueva et al. (2023) afirman que las reglas ortográficas “permiten reconocer las irregularidades o excepciones de la escritura de las palabras, su aprendizaje dependerá de los ejercicios prácticos y el interés que muestre el estudiante, por ello, el docente debe lograr una variedad de ejercicios que aporten motivación constante” (p. 29).

En la actualidad, los docentes tienden a enseñar las reglas de acentuación y signos de puntuación de manera magistral, lo que genera una participación pasiva de los estudiantes. Estos suelen escuchar las reglas ortográficas sin comprender completamente su relevancia en la escritura. Es crucial abordar las dificultades en la enseñanza y el aprendizaje de estas normas, porque aunque muchos estudiantes están familiarizados con palabras agudas, graves y esdrújulas o algunos signos de puntuación, carecen de comprensión práctica de las reglas específicas de estos elementos, lo se traduce frecuentemente en errores ortográficos en su escritura.

Por ello se resalta la consideración de los signos de puntuación, pues son herramientas esenciales para mejorar la lectura, escritura y comprensión de un texto. Su uso adecuado garantiza la precisión para transmitir un mensaje escrito en el que se debe evitar ambigüedades y alteraciones en los enunciados (Rojas, 2022).

De igual forma, estos signos de puntuación sirven para señalar interrupciones, entonaciones, destacar aspectos importantes y asegurar una estructura cohesiva en un texto. Su propósito radica en ordenar los conceptos y mejorar la comprensión del contenido. Baquero (2020) menciona que “en primer lugar, el correcto uso de los signos de puntuación implica el dominio de la sintaxis y también de la gramática de la lengua en general” (p. 3). La misma autora menciona que “dentro del idioma español, los signos de puntuación que principalmente se utilizan son; el punto y aparte, la coma y el punto final” (p. 3).

Izquierdo (2011) menciona que el punto seguido “es un signo de puntuación que separa los enunciados que integran un párrafo. Se escribe al final de un enunciado y en el mismo renglón se inicia otro enunciado” (p. 58). Para desarrollar efectivamente una idea secundaria, es crucial

estructurar cada párrafo con unidades gramaticales diferenciadas por punto y seguido. Es esencial garantizar que el mensaje no sea fragmentado, de esa manera mantener un hilo conductor coherente entre enunciados independientes (Rojas, 2022).

El mismo autor Izquierdo (2011) menciona que el punto y aparte “se escribe al final de un párrafo y el siguiente enunciado abre un párrafo nuevo. Separa, por tanto, dos párrafos distintos, que suelen desarrollar, en la unidad del texto, ideas o contenidos diferentes” (p. 59).

La investigación se enfoca en mejorar el uso de los signos de puntuación, se destaca la importancia de este último para separar unidades gramaticales en un párrafo, facilitar el desarrollo de ideas secundarias y mantener la coherencia en el texto. Con frecuencia los educandos olvidan emplear este signo, lo que afecta la conexión entre ideas, genera problemas de ortografía y dificulta la comprensión del mensaje. Reforzar el uso de este signo de puntuación es crucial para mejorar la habilidad de los estudiantes en la articulación de ideas y mantener un sentido claro en sus escritos.

El punto final, según Ortiz (2009), “se emplea al concluir un escrito o una sección importante, así como después de abreviaturas” (p. 8). El uso adecuado de este elemento es fundamental para la claridad y comprensión del texto, así mismo de una formalidad y respeto hacia el lector al facilitar la asimilación de la información y evitar confusiones.

En las PPP, se destaca que la mayor parte de los educandos no usan adecuadamente el punto final en sus escritos. Este problema surge especialmente debido a la falta de práctica, tienden a omitir el punto final al finalizar una oración, sin recibir alguna corrección. Es esencial abordar

esta cuestión, porque la falta de claridad y precisión en la escritura puede generar confusiones adicionales con otros signos de puntuación.

Asimismo, existen otras dificultades de los estudiantes en los procesos de escritura, la necesidad de utilizar correctamente la tilde, en las palabras que la requieran. Este aspecto cobra relevancia, porque es común encontrar escritos donde se omite el acento gráfico y se altera el sentido de las expresiones, incluso en el ámbito tecnológico, donde escribir sin tildes es frecuente y no se recibe necesariamente alertas o correcciones ortográficas. Es crucial tener en cuenta las reglas de acentuación para palabras agudas, graves y esdrújulas, porque los educandos suelen olvidar las reglas correspondientes a su acentuación gráfica

En este sentido, Junco y Asencio (2011) mencionan que las reglas de acentuación gráfica consideran “la estructura silábica y acentual de las palabras, y se aplican en función del lugar que en ellas ocupa la sílaba tónica, esto es, de si se trata de palabras agudas, graves o esdrújulas” (p. 24). El estudio lingüístico del español destaca la importancia de la estructura silábica y acentual en la pronunciación y escritura. La acentuación gráfica, que incluye la separación silábica, señala la sílaba acentuada en una palabra. Esta acentuación varía según si las palabras son agudas, graves o esdrújulas.

A continuación, se describe las características de las palabras agudas, graves (llanas) y esdrújulas. Las palabras agudas tienen acento en la última sílaba y llevan acento ortográfico si terminan en n, o, s, o vocal. Las graves tienen acento en la penúltima sílaba y llevan acento ortográfico si terminan en consonantes distintas a n, o, s. Las esdrújulas siempre tienen acento en la antepenúltima sílaba y llevan acento ortográfico.

Es crucial que los estudiantes de séptimo año comprendan y practiquen constantemente las reglas de acentuación gráfica para mejorar la escritura y evitar errores comunes en su escritura. La enseñanza de estas reglas debe ser participativa y práctica, porque los métodos magistrales pueden resultar poco efectivos si no captan el interés del estudiante. Asimismo, corregir las faltas de ortografía de manera diferente a lo habitual es esencial para un aprendizaje exitoso.

La falta de interés y motivación en los escolares, dificulta el aprendizaje de las reglas ortográficas, especialmente la acentuación. Esto debido a la escasa práctica y la falta de percepción de la relevancia de adquirir estos conocimientos. Es esencial fomentar actividades prácticas que les ayuden a recordar las reglas de acentuación y a mejorar su ortografía a través de la práctica constante. Emplear estrategias que guíen al estudiante hacia la comprensión activa y práctica en situaciones concretas es fundamental para la creación de su propio aprendizaje.

Para mejorar el aprendizaje de las reglas ortográficas, los docentes deberían reforzar regularmente las reglas de acentuación gráfica en el aula mediante ejercicios prácticos para garantizar la comprensión y aplicación efectiva. Se sugiere abordar este desafío mediante recursos que sean visuales y auditivos en la enseñanza de la ortografía. Esta estrategia no solo mejora la comprensión, sino que también facilita la retención y aplicación de las reglas ortográficas.

En definitiva, desarrollar una ortografía precisa es esencial para cumplir con los estándares necesarios en cualquier forma de comunicación y expresión escrita. La ortografía consiste en reglas y convenciones que aseguran la claridad y coherencia en la comunicación escrita. Este estudio se enfoca en proponer alternativas de enseñanza-aprendizaje de las normas de acentuación y puntuación para consolidarlas mediante actividades prácticas. Se pone énfasis en comprender las

reglas de acentuación, su relación con la gramática y la sintaxis. Finalmente, se busca apoyar a los estudiantes a superar dificultades presentes para su formación académica exitosa.

1.2. Lengua y Literatura: una materia “compleja”, “monótona” y “desconectada de la vida cotidiana”

En el contexto educativo, el aprendizaje innovador y eficaz de los educandos está directamente vinculado a las estrategias aplicadas por el profesor. Para ello, desde la perspectiva formativa, es indispensable el uso de metodologías activas, que buscan superar la enseñanza tradicional, contribuir al desarrollo profesional del docente y ampliar la posibilidad de aprendizaje de los estudiantes al evitar prácticas rutinarias. Esta sección se enfoca en comprender gran parte de los elementos que estructuran el funcionamiento del contexto áulico en la asignatura de Lengua y Literatura, particularmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía.

Las metodologías de enseñanza juegan un papel fundamental en el ámbito pedagógico, pues facilitan la asimilación de conocimientos ante de las necesidades del contexto educativo. Las metodologías buscan contribuir al desarrollo académico del estudiante, a la apreciación y comprensión de las asignaturas. En ocasiones, en el área de la lengua y la literatura, los educandos perciben esta materia como una asignatura “monótona” o “poco atractiva” (Diario de campo, 8 de noviembre de 2013). Este fenómeno se refleja en las observaciones realizadas durante las PPP en el Aula, donde los escolares muestran una preferencia por otras actividades en lugar de dedicarse a esta asignatura (Diario de campo, 10 de noviembre de 2023).

En el transcurso de nuestras PPP, se identificó esta problemática en el aprendizaje de Lengua y Literatura relacionada con las reglas ortográficas. Los estudiantes parecieran haber

generado una aversión hacia el aprendizaje ortográfico, que impacta negativamente en las habilidades de escritura y lectura académicas. Este déficit en el dominio de las reglas ortográficas en el aula perpetúa a un aprendizaje deficiente, además, afecta la calidad general de la producción escrita y la comprensión lectora de los estudiantes. Abordar esta situación es crucial para mejorar la competencia lingüística y fortalecer las habilidades académicas; por esta razón, asumimos el desafío de cambiar su percepción sobre el aprendizaje de la ortografía.

Como un ejemplo que ilustre la percepción de los estudiantes se menciona que en las clases únicamente se dictan contenidos, debido a que los alumnos disponen únicamente del libro de trabajo y no cuentan con el libro de conceptos. En estas actividades se evidencia el uso incorrecto de los signos de puntuación y la acentuación gráfica. De manera similar, al revisar sus tareas, vuelven a surgir estos mismos problemas. La falta de un conocimiento oportuno de esta problemática, puede tener repercusiones en la adquisición de las nuevas reglas ortográficas a medida que se tecnifica los contenidos en los grados superiores (Diario de campo, 15 de noviembre de 2023).

En este sentido, el contenido relacionado con la acentuación y la puntuación fue abordado en años anteriores, probablemente mediante las clases magistrales, en las cuales el docente emite contenidos y los estudiantes los receptan. Durante este período, los alumnos participaron de manera limitada en el aprendizaje de las reglas ortográficas que se presentaron. Actualmente, no se ha implementado ningún refuerzo o tutoría para abordar las dificultades que presentan los estudiantes. Además, no se han llevado a cabo actividades, ya sea en clase o en la revisión de tareas, que permitan realizar recomendaciones o correcciones específicas en cuanto a la ortografía ni mucho menos estrategias metacognitivas.

Esta situación no es específica al contexto educativo donde desarrollamos las prácticas preprofesionales, Carriquí (2015), su tesis de pregrado en la Universidad de Jaén (España), investigó el bajo nivel ortográfico de estudiantes de educación primaria durante sus prácticas. Descubrió que las estrategias tradicionales como la repetición de palabras como castigo, aún están presentes lo que genera desinterés por el aprendizaje ortográfico. También identificó la falta de herramientas y el uso inadecuado de tecnologías que contribuyen al bajo conocimiento ortográfico. El autor propuso un enfoque basado en el trabajo en grupo, pronunciación adecuada y herramientas visuales, que demostró ser más motivador y efectivo, sobre todo para evitar los métodos tradicionales que generan apatía en los estudiantes.

Es decir, implementar una metodología activa aporta al desarrollo de habilidades como la autonomía, la cooperación y la participación, así como la comprensión de diferentes perspectivas en el aula. Esto no solo promueve habilidades y competencias, también tiene un impacto positivo en el aprendizaje para que sea consolidado mediante la práctica de actividades. Además, es esencial adaptar las estrategias de enseñanza al contexto del aula, sobre todo considerar las características individuales de los estudiantes y los factores que afectan su motivación, para mejorar su compromiso e interés.

De igual forma, el material didáctico adaptado al contexto es particularmente importante, pues representa el conjunto de recursos que intervienen en el PEA, ya sean tangibles o virtuales. Su objetivo principal es estimular el interés de los estudiantes y alcanzar conocimientos de manera clara y precisa (Morales, 2012). La autora Criollo (2018) destaca, por ejemplo, la importancia de que los docentes elijan cuidadosamente el material didáctico al enseñar literatura, asegurándose de comprender a fondo los principios y valores literarios. Se enfatiza la coherencia entre los objetivos

y el contenido, y se sugiere métodos creativos como el teatro o juegos para mejorar la efectividad del aprendizaje en el aula.

De esta manera, el docente desempeña un papel crucial al implementar metodologías adecuadas en el aula, convirtiéndose en un guía que motiva y facilita el aprendizaje significativo de sus estudiantes. Las metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas o en proyectos, así como el aprendizaje basado en el juego, fomentan la participación, el pensamiento crítico y el conocimiento escolar. El uso efectivo de materiales didácticos, ya sean visuales, tecnológicos o manipulables, complementa estas metodologías para proporcionar un aprendizaje motivador, dinámico y participativo.

En síntesis, el proceso de aprendizaje efectivo en el área la Lengua y Literatura debe ser una experiencia agradable y no originadora de frustración para los educandos. Cada aprendizaje y contenido relacionado a esta asignatura deben convertirse en enseñanzas adaptadas a la vida propia del estudiante. Esto mediante la participación activa, la comunicación con los miembros de la clase y el razonamiento autónomo. En este sentido, el uso de una metodología activa lúdica, permite generar una mejor atención del contexto en el que está involucrado el alumno y fomenta así el pensamiento crítico. El desafío que asume esta investigación es alcanzar o reforzar ciertos aprendizajes, en el cual el estudiante sea participe activo y logre un aprendizaje formador asociado a sus compañeros. Nuestra propuesta de intervención educativa integra –en efecto– el juego en el contexto educativo como herramienta pedagógica, como lo abordaremos más adelante.

1.3. La articulación curricular para el aprendizaje de las reglas ortográficas y las metodologías activas

En este apartado se analiza el Currículo Nacional de Educación 2016, especialmente en el subnivel medio de la EGB en el área de Lengua y Literatura con la finalidad de examinar el contenido que deben dominar los estudiantes en su etapa formativa. Además, se examinarán diversos textos escolares, tanto en el subnivel elemental como el medio. El propósito de este estudio es llevar a cabo una reflexión crítica del contenido en relación con los signos de puntuación y la acentuación gráfica.

El Currículo Nacional de Educación Obligatoria define objetivos, destrezas, indicadores de logro y contenidos para cada subnivel y asignatura de EGB. Este documento tiene la función de “informar a los docentes sobre qué se quiere conseguir y proporcionarles pautas de acción y orientaciones sobre cómo conseguirlo” (MINEDUC, 2016, p. 4). En este sentido, esta guía permite al educador elaborar sus planificaciones de clase, esta sirve como referencia para orientar sus acciones pedagógicas.

El Currículo de Educación (2016) en el área de Lengua y Literatura afirma que “concibe a los estudiantes como sujetos activos en la construcción de su propio conocimiento y aprendizaje, en un proceso complejo de construcción y reconstrucción, en interacción constante con el docente, con los compañeros y con los contenidos de aprendizaje” (p. 45). Los educandos deben ser considerados como participantes activos en la creación de su propio conocimiento, que resulta en un proceso formativo en el que construye y reconstruyen su comprensión a través de un aprendizaje colectivo (docente, compañeros de clase y el contenido de aprendizaje).

Nuevamente el Currículo de Educación (2016), en el área de Lengua y Literatura menciona que “escribir es uno de los actos más humanos y está encaminado a desarrollar diversas dimensiones del ser y del pensamiento. La dimensión, escritura creativa desarrolla la imaginación y la creatividad de los estudiantes como parte de su sensibilización estética” (p. 161). La escritura forma parte de una dimensión creativa, el Currículo resalta la importancia de fomentar la imaginación y la creatividad en los estudiantes. Además, su conexión con la “sensibilización estética” contribuye al desarrollo de la expresión artística.

Asimismo, el Currículo ecuatoriano (2016) enfatiza la integración de la enseñanza de la lengua, especialmente la ortografía. Se destaca la importancia de no limitarse a métodos tradicionales basados en la memorización, en su lugar se proponen nuevas estrategias que se adapten a la edad de los niños. Se aboga por presentar, explorar, analizar y aplicar métodos innovadores para asegurar un proceso educativo efectivo y personalizado, según las necesidades y capacidades de los estudiantes.

Es importante hacer mención tanto de la participación activa como de la dimensión de la escritura creativa, pues al abordar la metodología del ABJ se cumple con estos elementos funcionales que proclama el Currículo. En las clases observadas, la escritura está netamente ligada a copiar textos de manera cotidiana, sin reflexión alguna.

En este sentido, en el currículo de educación 2016 en el área de Lengua y Literatura declara objetivos que se deben cumplir en los subniveles medio y elemental. No se menciona directamente un objetivo para la acentuación gráfica y los signos de puntuación. Sin embargo, estos objetivos se encuentran relacionados con los temas mencionados:

O.LL.2.9. Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas. (MINEDUC, 2016, p. 86)

O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos. (MINEDUC, 2016, p. 112)

Los estudiantes, al completar el subnivel elemental y avanzar al nivel medio, deben desarrollar habilidades de escritura, crear textos descriptivos y narrativos. Estos escritos serán utilizados para expresar ideas en el entorno académico. Se busca que los estudiantes reflexionen sobre sus habilidades, centrándose en el uso adecuado del vocabulario, la construcción de oraciones correctas, la aplicación de reglas ortográficas y la organización coherente del contenido. En el subnivel medio, se espera que apliquen estas habilidades tanto en la creación como en la revisión de textos escritos.

Estos objetivos de aprendizaje están integrados en los textos escolares desde el tercer hasta el séptimo año de EGB. En ellos se destacan actividades relacionadas con la acentuación gráfica, un tema que se aborda a partir del cuarto año. En este contexto, se introduce el concepto de sílabas tónicas y átonas, así como la aplicación del acento gráfico en palabras agudas, graves y esdrújulas. Este conocimiento se amplía en el quinto año con la presentación de ejemplos concretos.

Por otro lado, la enseñanza de los signos de puntuación comienza en el tercer año. En esta etapa, se enfatiza la importancia y el uso adecuado del punto final y el punto y aparte. Este conocimiento se consolida a lo largo de los años siguientes, hasta el sexto año de EGB, donde se

proporcionan ejemplos adicionales. Estos ejemplos buscan clarificar la relevancia que tienen los signos de puntuación en la estructura de las unidades gramaticales.

La acentuación gráfica y el uso de signos de puntuación son abordados a través de diversas destrezas con criterio de desempeño (DCD). Estas destrezas están incorporadas en los textos escolares desde el tercer hasta el sexto año de EGB, y se detallan a continuación:

LL.3.4.9. Organizar las ideas con unidad de sentido a partir de la construcción de párrafos. (MINEDUC, 2016, p. 113)

LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde. (MINEDUC, 2016, p. 114)

La propuesta curricular del Ministerio de Educación (2016) no aborda directamente una (DCD) relacionadas con la acentuación gráfica y los signos de puntuación. A pesar de esto, estas dos DCD –en el subnivel medio– son apropiadas para integrarse con estos temas. El objetivo es que los estudiantes desarrollen la capacidad de comprender y aplicar las reglas de acentuación y puntuación. Para consolidar estas destrezas, se propone utilizar estrategias lúdicas que mediante su uso produzcan cambios eficaces en el PEA.

Asimismo, el Ministerio de Educación crea textos escolares que abarcan los contenidos específicos de cada subnivel de la Educación General Básica y las diferentes áreas de conocimiento. Estos recursos proporcionan información detallada, ejemplos claros e imágenes ilustrativas para facilitar su comprensión. Además, los libros de cuarto y quinto año abordan la

acentuación gráfica, en ellos se refleja reglas generales y ejercicios prácticos sobre el uso de la tilde en palabras agudas, graves y esdrújulas.

Por otra parte, el tema de los signos de puntuación se aborda explicaciones en base a su uso, especialmente el punto final y el punto y coma. Además, los textos proporcionan ejercicios prácticos desde el cuarto hasta el sexto año de EGB. No obstante, se destaca que el texto de séptimo año no incluye actividades relacionadas con estos contenidos, lo que induce a pensar que estos temas no son necesariamente tratados en el séptimo año, porque se asume que los estudiantes ya los dominan.

Desde el análisis del Currículo Nacional y de los textos escolares se revela que su intención es proporcionar una educación de calidad, basada en el desarrollo de habilidades prácticas para la vida diaria. Sin embargo, se observa también que las instituciones educativas siguen los contenidos de los textos escolares sin adaptarlos al entorno y necesidades de aprendizaje de los estudiantes, en quienes los vacíos de aprendizaje son evidenciados. Esto resulta en un cumplimiento parcial de los objetivos educativos institucionales, esto al no implementar metodologías activas propuestas en los documentos, las cuales facilitarían que los estudiantes construyeran su aprendizaje de manera autónoma y pertinente.

1.4. El Aprendizaje Basado en el Juego en el área de Lengua y Literatura para la innovación del proceso de enseñanza aprendizaje

Previamente se subrayó la importancia de usar métodos activos para mejorar la efectividad del aprendizaje del estudiante. Uno de estos métodos es el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), especialmente eficaz para fortalecer la enseñanza de Lengua y Literatura. En la actualidad, la

educación busca un desarrollo íntegro en los alumnos, ya sea en el aprendizaje, habilidades y pensamiento crítico para contribuir a una sociedad informada. Por lo tanto, es crucial que los docentes proporcionen diversas metodologías y herramientas para lograr objetivos comunes. A continuación, se resaltan aspectos clave del ABJ como una metodología activa que fomenta la adquisición de conocimientos y habilidades a través de experiencias lúdicas y participativas.

El uso de metodologías activas, como el aprendizaje basado en juegos (ABJ), es fundamental para fomentar la innovación educativa y cultivar habilidades esenciales en los estudiantes. Las actividades lúdicas diseñadas para conectar con el conocimiento previo y el entorno personal de los estudiantes, han demostrado producir resultados positivos en el proceso de aprendizaje. La participación activa de los estudiantes en estas actividades fortalece su aprendizaje y contribuye a la consolidación de contenidos.

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), según indican Moral et al. (2016), representa una metodología educativa innovadora que aprovecha una amplia gama de juegos, desde los tradicionales juegos de mesa hasta las aplicaciones interactivas, con el propósito de alcanzar objetivos educativos de manera efectiva. Esta metodología se destaca por su capacidad para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje, al considerar los juegos como herramientas educativas valiosas que hacen que el aprendizaje sea más atractivo y eficaz para los estudiantes.

Chen y Wang (2009) mencionan que, “el aprendizaje basado en juegos generalmente se considera como un medio eficaz para permitir que los alumnos construyan conocimiento jugando, mantengan una mayor motivación y apliquen el conocimiento adquirido para resolver problemas de la vida real” (p. 15). El ABJ integra juego y aprendizaje para impulsar el desarrollo integral de

los estudiantes, de esta manera fomenta su participación activa y habilidades para resolver problemas de manera motivadora, creativa y lúdica.

Asimismo, el manual de aprendizaje basado en juegos de la Fundación Bosco Global (2021) respalda que el juego sirve para “descubrir, aprender historias, comprendernos y experimentar emociones. La vivencia emocional activa la memoria a largo plazo, facilitando el anclaje de aprendizajes duraderos” (p. 22).

De tal forma, se sugiere que el acto de jugar es fundamental para satisfacer diversas necesidades humanas, como la exploración, el conocimiento y el entendimiento mutuo. Además, se destaca la importancia de experimentar emociones –sobre todo emotivas– durante el juego, lo que contribuye a activar la memoria a largo plazo y la retención de aprendizajes significativos.

Vergara (2020), el ABJ es una “estrategia en la que hay una interrelación entre pares, fomenta un proceso de comunicación entre los participantes de las experiencias gamificadas, esto quiere decir que las actividades de los estudiantes se convierten con posibilidades para proporcionar experiencias de juego” (p. 29). La metodología activa mejora la comunicación del aula al estimular la participación grupal. Esto permite al docente comprender mejor las necesidades de los alumnos y ajustar sus estrategias de enseñanza en consecuencia. Además, el uso de actividades lúdicas ayuda a consolidar el aprendizaje a largo plazo, al convertir las experiencias de juego en oportunidades de aprendizaje significativas.

Según Serrano y Rangel (2012), “Los centros de educación son un contexto de desarrollo y socialización básico para el alumnado, es así que las actividades áulicas deben generar mayor dinámica, activación y motivación para los alumnos” (p. 11). Serrano y Rangel (2012) aluden que

“el profesorado debe estar preparado para adaptar sus prácticas didácticas a las necesidades de los adolescentes que demanda variar su ambiente de trabajo y cambiar las estrategias que no permiten alcanzar aprendizajes significativos” (p. 5).

Por ende, los centros escolares deben ajustarse a las edades e intereses de los estudiantes, pero a veces los profesores no comprenden las necesidades individuales, enfocándose en sus propios intereses. Es crucial tener en cuenta la edad de los educandos para evitar actividades repetitivas de manera que estas lleguen a ser innovadoras y efectivas para su aprendizaje.

Los juegos son actividades flexibles que se pueden adaptar fácilmente a cualquier etapa de la vida y han demostrado ser beneficiosos para el aprendizaje. Al incorporar la diversión en la educación, se logra apreciar la atención y motivación de los estudiantes, animándolos a intervenir activamente de modo que comprendan los temas abordados. Además, los juegos también ayudan al desarrollo completo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales.

En relación con las clases de Lengua y Literatura, a menudo resultan aburridas para muchos estudiantes debido al uso repetido de la metodología tradicional, que frecuentemente se traduce en clases magistrales. La instrucción de tipo tradicional, donde los alumnos simplemente escuchan, reproducen y memorizan, puede resultar en un proceso poco participativo. Como se refleja en las observaciones en este estudio, que derivan en una pérdida de conocimiento en aspectos importantes como los signos de puntuación y la acentuación gráfica en la escritura.

Por otra parte, Calles (2005), menciona que “en Lengua y Literatura, al avanzar de nivel escolar, se descuida la expresión lúdica y el disfrute interactivo con la literatura. Esta omisión

contribuye al declive del interés en la lectura y la escritura, afectando negativamente las destrezas escolares” (p. 12).

En la actualidad, la forma en que se enseña la asignatura de la Lengua y Literatura varía de acuerdo con las normativas educativas, las políticas escolares y las elecciones de los educadores. Con el progreso educativo de los escolares, las actividades recreativas pierden importancia, limitándose a la primera infancia. Esto puede afectar la estimulación cognitiva, porque los alumnos se involucran más en actividades de aprendizaje magistrales en niveles superiores.

Albornoz Y Guzmán (2016) destaca que “el desarrollo cognitivo es un proceso por el cual el niño categoriza la información que recibe a través de los sistemas sensoriales, le permite comprender mejor el mundo que lo rodea y actuar acorde a las percepciones recibidas” (p. 2). Barragán (2021) destaca que el juego en edades tempranas beneficia el alcance de “conocimientos y habilidades básicas, por lo tanto, las oportunidades de juego y los entornos que apoyan la exploración, desarrollo cognitivo, motriz, social y el aprendizaje son la base de un programa de educación preescolar eficaz” (p. 16).

En la infancia, el desarrollo cognitivo es crucial para que los niños organicen la información que obtienen a través de sus sentidos, comprendan su entorno y tomen decisiones. Durante esta etapa, los niños tienen una capacidad significativa para aprender mediante actividades lúdicas se promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, motoras y sociales. Barragán (2021) destaca la importancia de un programa preescolar que se centre en el juego y en entornos que fomentan la exploración, porque esto proporciona experiencias educativas divertidas y favorece al desarrollo integral infantil.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), artículo 2, literal w), respalda la implementación de estrategias innovadoras en la educación. Se asegura el derecho a una educación de calidad y calidez, pertinente, contextualizada, actualizada y articulada en todos los niveles, con énfasis en la evaluación continua. Se destaca la consideración del estudiante como el eje central, con flexibilidad y propiedad en contenidos, procesos y metodologías adaptados a sus necesidades. Se promueven condiciones de respeto, tolerancia y afecto para crear un ambiente escolar propicio para el aprendizaje

Para alcanzar una calidad y calidez educativa se debe proporcionar una enseñanza relevante y actualizada, adaptada a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, incluir sus actividades preferidas como los juegos, con un enfoque en su desarrollo integral. Es crucial fomentar un entorno escolar respetuoso y afectuoso mejora el aprendizaje y el bienestar de todos.

En resumen, es esencial innovar en la educación actual, mediante cambios centrados en mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Una estrategia destacada es el uso del aprendizaje basado en juegos, que considera las características individuales de los estudiantes para aumentar su participación. En el ámbito de la Lengua y la Literatura, se propone incorporar actividades lúdicas vinculadas a la realidad educativa para mejorar los procesos de escritura, cruciales para el desarrollo cognitivo, lingüístico y emocional de los estudiantes.

1.5. Conclusión del capítulo

Este capítulo recopila y analiza información clave para diseñar una intervención educativa en las dificultades ortográficas de estudiantes de (EGB). Las investigaciones destacan desafíos en el reconocimiento de reglas de puntuación y acentuación, posiblemente relacionados con la

complejidad de adaptar una metodología de aprendizaje pertinente. Estos hallazgos reflexivos de varios autores coinciden con la observación durante las PPP, en las cuales los estudiantes tienden a omitir normas ortográficas, posiblemente debido a la metodología aplicada por la docente o la falta de tutorías específicas para abordar estas dificultades, esto ha obstaculizado la consolidación de estos aprendizajes.

Asimismo, se exponen como el ABJ, puede apoyar en la superación de las dificultades que se observan en el aprendizaje y dominio de la ortografía. Aplicar esta metodología en el aula no solo aumenta la motivación y el compromiso, también fomenta la colaboración, el aprendizaje experiencial, la creatividad y la personalización del proceso educativo. Aunque los documentos ministeriales buscan metas innovadoras en la educación, persisten obstáculos anclados a los contextos socioeducativos. Por lo tanto, adoptar metodologías activas, como el ABJ, se vislumbran como estrategias efectivas para abordar ciertas barreras y potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes como trataremos de demostrarlo en los siguientes capítulos.

Capítulo 2. Juega con palabras: estrategias divertidas e innovadoras para reforzar la ortografía en el aula

Este capítulo examina el ABJ como una metodología activa para mejorar la acentuación y la puntuación en estudiantes de séptimo año de EGB. Se presenta una propuesta didáctica en el área de Lengua y Literatura, destacando un enfoque afectivo y diferenciado para el aprendizaje.

El primer apartado destaca la incorporación de actividades lúdicas para fomentar la innovación en el séptimo año. Así mismo, los distintos pasos esenciales de la metodología del ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos) para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje, desde la definición de objetivos hasta la adaptación de juegos al entorno educativo para promover una experiencia dinámica y motivadora.

El segundo apartado destaca la calidad de integrar juegos de mesa en la propuesta educativa, vinculándolos con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Estos juegos reglados establecen normas para que los educandos participen activamente en su aprendizaje. Se recomienda relacionar estos juegos con el método VAMG (viso, audio, motor, gnósico), diseñado para enseñar ortografía a través de cuatro fases: visual, auditiva, cognoscitiva y motora.

En el tercer apartado se realiza un análisis crítico acerca de las destrezas que serán abordadas en la propuesta, de igual manera se abordarán los resultados del diagnóstico realizado a los estudiantes del séptimo año esto con respecto a la acentuación gráfica y signos de puntuación. Finalmente se dará a conocer el punto de vista de la docente del porque este contenido no fue consolidado totalmente.

En el último apartado, se presenta una propuesta didáctica con cuatro sesiones. Tres de ellas se centran en el aprendizaje y consolidación de la acentuación gráfica en palabras agudas, graves y esdrújulas, y la última sesión aborda el uso de signos de puntuación (punto seguido, aparte y final). Cada sesión integra una relación entre el juego y el método VAMG.

2.1. Ludificación educativa: pasos para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego

En este apartado se realiza un análisis acerca de las actividades lúdicas en el entorno áulico, es decir si se generan actividades o dinámicas enfocadas en el juego que contribuyan a la enseñanza-aprendizaje de los escolares. Macías (2021) destaca la ludificación como “una estrategia metodológica que toma elementos de un juego para despertar el interés de los alumnos, provocando un comportamiento específico de aprendizaje y promoviendo beneficios como la participación, motivación compañerismo, comunicación todo esto dentro del aula” (p. 36). De esta manera, la ludificación permite una mejor relación entre el contenido académico y los alumnos; además, permite el desarrollo integral y social de los alumnos.

En el aula séptimo año de EGB se observó que generalmente suelen presentarse actividades poco participativas, muy relacionadas a lo tradicional. Al mantener poca participación, los estudiantes tienden a perder fácilmente la atención y el contenido académico netamente es olvidado, por ello la enseñanza magistral aparece como una alternativa facilitadora. Esta propuesta de intervención busca romper con la metodología tradicional al adoptar el ABJ, por medio de esta metodología se busca fomentar mayor motivación, participación activa, desarrollo de habilidades, personalización del aprendizaje, reducción del estrés y aumento de la creatividad. El juego se utiliza como soporte para la retención de información y apoyo en el proceso de aprendizaje.

Ahora el uso de esta metodología implica la incorporación de distintos elementos que están presentes en el juego. De esta manera, se desarrollan distintas habilidades que son factor clave para que los alumnos se involucren de forma activa, esto mediante actividades lúdicas que fomentan el aprendizaje.

Figura 1

Como aplicar en el aula el aprendizaje basado en el juego



Nota: La siguiente imagen muestra los siete pasos o consejos que se deben ser aplicados en la metodología del Aprendizaje basado en el juego (ABJ) Fuente: aulaPlaneta

Para implementar el ABJ en el área de Lengua y Literatura se tomará como referencia la figura 1, la cual presenta distintos pasos que se deben tomar en consideración para llevar a cabo esta metodología y a su vez adaptarla al contenido que se va a consolidar:

1. Define un objetivo claro: iniciamos con este primer paso en el cual se debe elegir un objetivo de la clase, el cual debe relacionarse a los conocimientos que los alumnos deben

adquirir y practicar mediante el juego; ya sea esta una destreza o contenido relacionado a una asignatura.

2. Transformar el aprendizaje a conocimientos en juego: lo que se busca en este paso es ser creativos con el proceso de aprendizaje mediante una propuesta lúdica y recreativa. Para ello, es importante recrear juegos que los educandos conozcan y hayan practicado con anterioridad. Lo importante es relacionarlo con sus preconcepciones.
3. Propón un reto específico: Proponer un reto funciona para comprender que es lo que se busca conseguir con el juego. Para ello, el juego debe tener un objetivo lúdico, el cual debe ser comprendido por los alumnos y sobre todo es necesario comprender que deben realizar para lograrlo. En este caso, el objetivo debe emitir motivación y estar presente en cada acción del juego.
4. Establece normas del juego: las reglas fortifican el objetivo del juego y evitan o disminuyen el caos que se puede producir al iniciar el juego. Con las normas se deben delimitar comportamientos, exigir respeto para todos los miembros, de modo que sea una competición honrada.
5. Crea un sistema de recompensas: las recompensas son un elemento fundamental del juego pues valora la adquisición del contenido de aprendizaje, y mejora el comportamiento de la clase ya sea de manera grupal o individual.
6. Propón una competición motivante: el juego no debe ser una actividad de enfrentamientos; por ello es mejor la opción del juego cooperativo, en donde mediante la colaboración lleguen a encontrar la respuesta a dicha actividad. Aun así, se deberá guiar al grupo para que no existan inconvenientes.

7. Establecer niveles de dificultad crecientes: para que el juego funcione debe existir un equilibrio entre reto y satisfacción. Por ello, el nivel de dificultad para los alumnos debe ir incrementándose a medida que se ha adquirido parte del conocimiento.

En conclusión, implementar un juego educativo requiere considerar siete pasos esenciales, además de reconocer el tiempo disponible para que los alumnos se comprometan conscientemente y construyan su propio aprendizaje. Estos pasos, como el establecimiento de objetivos, reglas y desafíos, son fundamentales para motivar el proceso de aprendizaje. Estos serán aplicados en los juegos de mesa diseñados para enseñar los conceptos y usos de los signos de puntuación y acentuación gráfica, de esta manera se busca asegurar motivación y recreación del contenido educativo.

2.2. Creando vínculos educativos: juegos de mesa y método VAMG en la enseñanza de ortografía

En este apartado se aborda el relieve de los juegos de mesa en la educación. La justificación para emplear este recurso, fue la relación directa que estos juegos tienen con los alumnos del séptimo año, esto en su uso habitual en el aula. Para adaptar este recurso, se tendrá en consideración los siete pasos del ABJ y relacionarlo con los juegos de mesa previstos en este estudio.

Los autores Huamán *et al.* (2021) mencionan que el uso de los juegos de mesa son recursos de gran importancia en el ámbito pedagógico, los cuales permiten un descubrimiento armónico, recreativo y reflexivo para razonar nuestras acciones. Así mismo permite una mayor comunicación y que el compañerismo sea constante en cada actividad.

De esta manera, los juegos de mesa representan actividades recreativas que permite al estudiante aventurarse en nuevos desafíos. Además, estos juegos deben mantener una diversión constante y permitir una reflexión sobre las acciones que realiza el estudiante. De igual manera, el trabajo grupal se deberá priorizar para así obtener resultados eficientes en el uso de estos juegos.

De igual manera, Guzmán (2016) afirma que “los juegos de mesa proporcionan una retroalimentación y recompensas inmediatas, lo que implica como resultado ganar o capturar la atención de los alumnos” (p. 19). Asimismo, para mantener una armonía y respeto en el ambiente áulico a momento de implementar el juego se deberá proponer reglas claras y precisas. Al respecto, las autoras Lera *et al.* (2012) manifiestan lo siguiente: “los juegos reglados se basan en el cumplimiento de unas reglas en el que los jugadores potencian sus relaciones personales y ven la importancia de respetar unas normas porque algunos de los juegos penalizan al no cumplirlas” (p. 11).

De esta manera, se justifica el uso de los juegos de mesa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que en este caso llegan a ser 4 adaptaciones a los que se conoce como el juego del jenga, el bingo, y dos juegos de tablero muy similar al de serpientes y escaleras. Estos juegos reglados permiten adecuar reglas y normas que los escolares deberán seguir para cumplir con los objetivos planteados, además que estos juegos se familiarizan con su conocimiento.

Aunque si bien, con estos juegos se busca fundamentar un proceso que asegure que los educandos presenten un aprendizaje de las norma de ortografía, por ello se optó emplear el método VAMG (por sus siglas de viso, audio, motor, gnósico), su uso se enfoca en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía. Para ello se dará a conocer cada uno de los pasos que conforman este

método, desde lo visual, auditivo y cognoscitivo y motor con el presente estudio que se piensa implementar.

El uso de este método nace por lo observado en las PPP, la mala ortografía es un tema que se ve presente casi en todo el entorno educativo correspondiente a la básica general y –en varias ocasiones– esto empeora por el uso de métodos tradicionales como los dictados u otros métodos que no brindan buenos resultados en la escritura. Tal como menciona Sánchez (2006) “los docentes deben estar en constante preparación e innovación de estrategias y métodos en el aprendizaje de la ortografía” (p. 76). La innovación educativa debe estar presente en cada circunstancia como en la enseñanza ortográfica, por ello se propone el método VAMG, el cual se relaciona con la afectividad del estilo de aprendizaje de los alumnos, esto en lo visual y auditivo.

El método VAMG fue elaborado por José Forgione (1925), el cual menciona que “este método fue creado para realizar un trabajo en el que se incorpora el observar, escuchar, comprender y reproducir la escritura de palabras correctamente. Al realizar este proceso, los educandos expresan correctamente la escritura de textos” (p. 15). Carratalá (2014) afirma que “este método conlleva al repaso constante y pronunciación de palabras, para crear una “imagen auditiva”. Así este método dará una enseñanza donde el estudiante relacione lo que mira y escucha para posteriormente comprenderlo y plasmarlo en la escritura” (p. 25).

En consideración a estas dos citas, el método VAMG recrea actividades en las que se ven inmersos los sentidos como percepción sensorial para el aprendizaje ortográfico, en este caso para mejorar la escritura de palabras con acentuación gráfica y signos de puntuación. Para ello, se deberán aplicar palabras que estén relacionadas con el contexto de los alumnos, ellos deberán ver,

oír, entender y escribir dicha palabra, porque los alumnos poseen una participación activa durante el proceso de aprendizaje para participar en cada una de estas fases sensoriales.

Fase visual

Para contemplar de una forma clara el método VAMG, se abordaran las fases que lo representan, desde lo visual. En esta fase se reconocen los grafemas, para poder trabajarlos es importante conocer el significado de los grafemas. La Real Academia de la Lengua Española (RAE), define a este término como “la unidad mínima e invisible de la escritura de una lengua” (RAE, 2001 [definición 1]). Lo que se conoce normalmente como “letra”.

Esta fase se basa desempeña un papel fundamental en la lectoescritura, para aprender a decodificar mensajes y desarrollar habilidades cognitivas en los niños durante los primeros años. Asimismo, es crucial comprender porque un grafema presenta similitudes en la escritura o en la pronunciación para comprender su diferencia.

Fase auditiva

En la segunda fase, el estudiante debe escuchar el sonido que representa el grafema, la palabra o en este estudio la sílaba de acentuación. Según Blair (2017), el escuchar permite una retención del 30% hasta el 90%, esto depende de cómo el alumno procese los datos. La mayor parte de lo que aprende el educando es por medio de la audición. Asimismo, en esta fase no solo se hace referencia a lo que el alumno escucha, también debe realizar pronunciar lo aprendido.

Puratambi (2019) afirma que los fonemas son sonidos que emiten las personas y la unión de estos forman las palabras. Ahora, para una adecuada relación entre grafemas y fonemas se debe entonar la palabra adecuadamente, esto da como resultado las imágenes auditivas a partir de

imágenes visuales. El refuerzo que se trabaja en esta fase de enseñanza de la ortografía es la pronunciación, la claridad de dicción en las palabras al instante de mencionarlas en voz alta. En este proceso se debe pronunciar claramente las palabras, es decir, tomar en cuenta la sílaba de acentuación de cada palabra al pronunciarla.

Fase cognoscitiva

La siguiente fase hace referencia a lo cognoscitivo, Puratambi (2019) afirma que “esta fase muestra la capacidad del pensamiento que posee y desarrolla el ser humano en su vida continua. Esta representa la parte importante en la que se asimila y se comprenden las reglas de ortografía por parte de los estudiantes” (p. 7). De igual manera, en la pirámide de aprendizaje, el autor Prieto (2017) afirma que en esta fase el educando comprende, argumenta o puede debatir los temas revisados. Mediante esta asimilación, el alumno puede retener hasta el 50% de información, aunque si lo entendido lo comparte con otros compañeros, la retención de información puede llegar hasta un 90%.

En este sentido, en esta fase es fundamental priorizar el trabajo de la contextualización de las palabras que se han trabajado y relacionar las palabras con el entorno de los alumnos. De esta manera, se relaciona el significado de dicha palabra con la realidad de la persona. Al momento de representar gráficamente las palabras se establecen igualmente las conexiones que se han creado, que contribuyen a articular una correcta escritura.

Fase motriz

En esta última fase se representa la palabra y básicamente se resume todo el proceso del método VAMG. Aquí se evidencia el aprendizaje alcanzado con respecto al contenido que fue

trabajado. Según Prieto et al. (2017), la representación de palabras depende de la motricidad fina y la conexión entre la imagen acústica-visual. Según la pirámide de aprendizajes, realizar actividades prácticas, especialmente de escritura, puede permitir al alumno retener hasta un 75% del contenido.

En resumen, el método VAMG se presenta como una alternativa para abordar la ortografía en los estudiantes, mediante sus diversas etapas: visual, auditiva, cognitiva y motora. Representa una propuesta innovadora para alcanzar el éxito en el aprendizaje de la lecto-escritura. La clave de este enfoque radica en la profunda comprensión de cada fase por parte del alumno. Además, las actividades diseñadas deben ser adaptadas tanto con los juegos de mesa, el método VAMG y el entorno tanto escolar como familiar de los estudiantes.

2.3. El aprendizaje basado en el juego como propuesta didáctica en la enseñanza de la acentuación gráfica y los signos de puntuación

La propuesta didáctica que se describe en los siguientes apartados asume la problemática mencionada en el área de la Lengua y Literatura. Estas dificultades de aprendizaje se observan en el desarrollo de dos destrezas: LL.3.4.9. que se refiere al uso adecuado de los signos de puntuación para la construcción de párrafos y la LL.3.4.12. que se refiere a la aplicación y uso de la acentuación gráfica. (MINEDUC, 2016, p. 114)

Ante las dificultades mencionadas, se aplicó un diagnóstico en el que se observó un nivel deficiente, con un promedio de 4,5/10. La cifra muestra que los aprendizajes no fueron consolidados correctamente. En la prueba se aplicó preguntas sobre la comprensión de los signos de puntuación (punto seguido, punto aparte y punto final) como de la acentuación gráfica (en

palabras agudas, graves y esdrújulas). Asimismo, se aplicaron preguntas en las cuales se tendría que poner en práctica este tipo de conceptos. Los estudiantes presentaron mayor dificultad en el uso de la acentuación gráfica, particularmente en reconocer y diferenciar las palabras agudas, graves y esdrújulas.

Del mismo modo se aplicó una entrevista a la docente acerca de las dificultades mencionadas que presentan los educandos. La respuesta de la docente fue la siguiente: “consideró que presentan muchas dificultades porque en años anteriores a causa de la virtualidad y la falta de un refuerzo, los estudiantes no alcanzaron estos aprendizajes, por ende no hacen uso de las tildes y signos de puntuación” (J. Ochoa, comunicación personal, 7 de noviembre de 2023). Ante esto, se ideó una propuesta didáctica para mejorar la comprensión de la acentuación gráfica y los signos de puntuación. Esta propuesta adapta actividades de juegos de mesa, estableciendo una conexión con el método VAMG.

La propuesta didáctica fue elaborada en un contexto presencial, lo que facilitó a la observación de manera directa sobre la participación de los estudiantes en la aplicación de la metodología. La propuesta cuenta con cuatro sesiones en la que el ABJ funciona como una metodología en la cual los juegos de mesa y el método VAMG se adaptan a esta. El ABJ sirve como una metodología para mejorar en los estudiantes la parte motivacional, el aprendizaje práctico, la colaboración en grupo, desarrollo de habilidades cognitivas, entre otras.

En el siguiente apartado se detallan las 4 secciones del ABJ, con una duración de 90 minutos (dos períodos de clase). Los temas incluyen el reconocimiento y aplicación de la

acentuación gráfica en palabras agudas, graves y esdrújulas, así como el manejo adecuado de los signos de puntuación, incluyendo el punto seguido, punto aparte y punto final.

2.3.1 El aprendizaje basado en el juego para fortalecer las reglas de acentuación gráfica en palabras agudas

La primera guía aborda la acentuación gráfica en palabras agudas. Esta inició con la presentación del objetivo central, que busca que los estudiantes recuerden y practiquen el uso de la tilde en palabras agudas. La sesión se centra en desarrollar la destreza LL.2.4.12 y el objetivo de la clase, según la DCD, es que los educandos comuniquen ideas eficientemente mediante el uso de la tilde.

En la primera parte de la clase se planteó una actividad que se denominó como “salto agudo”. La actividad se basó en mencionar distintas palabras y en el momento que se nombren palabras finalizadas en vocales o en las consonantes (N o S) los estudiantes deberán dar un salto, para la dinámica se utilizará un fondo musical. Las palabras empleadas fueron canción, oración, sofá, bebés, entre otras. El objetivo de esta actividad recreativa es relacionarlo con el contenido de las normas de las palabras agudas a tratar en esta clase.

Terminada la dinámica inicial se dio inicio con el primer momento de la clase, la anticipación. En la cual se inició con la estrategia rutina del pensamiento, en la cual se busca conocer las preconcepciones de los alumnos referente a la acentuación gráfica. Antes de iniciar con las preguntas se entregó una hoja de trabajo, la cual contenía dos subdivisiones. En esta hoja colocaron la palabra canción, es decir, separaron la palabra en dos sílabas y en ella debían colocar la tilde en la letra O.

A partir de la realización de esta actividad surgieron tres interrogantes ¿Cuántas sílabas presenta la palabra canción?, ¿Qué fue lo que colocamos encima de la letra O, de la palabra canción? ¿Por qué colocamos la tilde o acento gráfico en la letra O? Las interrogantes buscan conocer si los alumnos separaran correctamente las sílabas, luego si comprenden que la palabra canción lleva tilde y finalmente si conocen que esta palabra es aguda. Para el caso de separar las sílabas no tuvieron ningún inconveniente, en el caso del porque lleva tilde esta palabra, los escolares asimilaban que toda palabra terminada en el la sílaba (ción) lleva tilde. Terminada esta primera etapa de la clase se dio a conocer el objetivo a desarrollar.

En la etapa de la construcción de la clase, se inició con la definición de la palabra aguda. Se tomó en consideración la sílaba de acentuación, es decir, la última sílaba debe ser acentuada en las palabras agudas. De igual forma, las normas para conocer que aquella palabra aguda debe llevar el acento gráfico. Para mantener una participación activa se repartió hojas de trabajo en la que debían completar el concepto de la palabra aguda, para que sean partícipes activos de su propio conocimiento, pues de eso se trata romper el hecho de mantener una enseñanza verbal. Se hizo hincapié en que algunas de estas palabras llevan tilde en casos de hiato, como en el ejemplo de "raíz", para corregir posibles errores comunes en la escritura de los estudiantes.

Luego, se dio inicio al juego, el cual consistía en el juego del jenga, para esto se decidió utilizar un jenga de seis colores (amarillo, azul, rojo, verde, tomate, celeste). Cada color representaba un caso distinto en el que se emplea las palabras agudas. Además, cada ficha de color se relacionó con una tarjeta del color correspondiente, es decir, que cada tarjeta contenía una imagen. Las tarjetas de color amarillo contenían imágenes con palabras agudas terminadas en vocales, el color azul contenía imágenes con palabras agudas que presentan el hiato, el color rojo

contenía imágenes de palabras agudas que no llevan tilde, en el caso del color verde eran imágenes de palabras agudas que terminaban en la consonante N, en el caso del color tomate contenía imágenes con palabras agudas que terminan en la consonante S y finalmente el color celeste que contenía preguntas referentes a las palabras aguda y ciertos comodines.

La clase se desarrolló de la siguiente manera, se explicó el objetivo del juego, luego las reglas a seguir y cómo se conformarían los grupos de trabajo, además de que las tarjetas de color celeste tienen recompensas al grupo. Para ello, se decidió trabajar por filas, en este caso 5 filas de trabajo, cada fila empezaba con 20 puntos. Este puntaje podría ampliarse si respondían correctamente a la imagen o pregunta y de igual manera podría reducirse si no respondían correctamente. Es decir que conforme sacaron una ficha del jenga, posteriormente tomaron una tarjeta correspondiente al color de la ficha. La cual contenía una imagen que debía ser descifrada, la imagen correspondía a una palabra aguda, de esa manera se desarrolló la primera fase del método VAMG.

Posteriormente se dio paso a la fase de la audición, el educando al descifrar la palabra debía primero pronunciarla para sí mismo de tal manera que comprenda si la acentuación está presente en la última sílaba y luego pronunciarla para toda la clase, con la finalidad de que todos comprendan si está en lo correcto o de qué manera se le puede ayudar. Para reforzar esta fase, se empleó un separador online de sílabas, esta herramienta permitió conocer la división de sílabas y cuál de ellas. De esta manera sabía que estaba en lo correcto, aparte que este recurso emitió la palabra con la acentuación en la última sílaba.

De esta manera, al ver las imágenes y escuchar su nombre, los escolares comprendieron que toda palabra aguda lleva su acento en la última sílaba. Y el acento gráfico debe ser colocado según las normas que fueron mencionadas y que en el juego se observaban. Justamente se cumplió con la tercera fase cognoscitiva, pues desarrollaron un pensamiento crítico para comprender y asimilar la forma en cómo se compone una palabra aguda y por qué lleva la tilde.

Finalmente llegó el proceso de la cuarta fase la parte motora, en esta fase los educandos escribieron la palabra en el pizarrón y de igual manera en una hoja de trabajo que fue repartida. La intención fue conocer el grado de comprensión a partir de la escritura. En los primeros momentos del juego aun cometían ciertas equivocaciones, sin embargo al finalizar el juego se presentaron resultados eficientes en la escritura de las palabras agudas.

Por último, utilizaron una ficha de trabajo, la cual es la máquina de acentuación. Para esto se empleó una ruleta con imágenes correspondientes a las palabras agudas. En esta ficha debían separar las sílabas de distintas palabras y verificar si la palabra es aguda. Así mismo con las palabras que salían de la ruleta debían crear de manera creativa un texto narrativo que contenga dichas palabras agudas. Finalmente, realizaron oraciones con las palabras agudas que se mencionaron en esta actividad.

2.3.2 El aprendizaje basado en el juego para fortalecer las reglas de acentuación gráfica en palabras graves

En esta guía se abordó la identificación y el uso de las palabras graves por medio de un juego de tablero. El objetivo que se planteó en esta sesión es identificar las palabras graves, cuándo estas llevan la acentuación gráfica, la sílaba en la que debe acentuarse y en tal caso diferenciarlas

de las palabras agudas, pues este tema ya se observó. Para esta sesión se utilizará la misma destreza LL.3.4.12 y se relacionó las distintas palabras graves con el contexto de los alumnos.

Antes de iniciar con la clase se realizó una pequeña canción llamada aventura de las palabras graves, en esta actividad mientras se escuchaba la melodía de la canción se le dio mayor acentuación a ciertas palabras graves. Esto con la finalidad se la relacionó posteriormente con el momento de la construcción de la clase.

La anticipación de la clase se trabajó mediante la estrategia de la rutina del pensamiento, básicamente algo similar a lo que se realizó en la primera sesión; esto para conocer los aprendizajes previos de los estudiantes con respecto al conocimiento de las palabras graves. Enfocándose esta actividad relacionarlo con lo que aprendieron en la anterior sesión, las palabras agudas. En este caso las palabras agudas. ¿Qué fue lo que se observó en la anterior clase?, a más de las palabras agudas que ¿Qué otro tipo de palabras conocen, que llevan el acento gráfico? ¿Qué es una palabra grave? ¿Creen que las palabras que se mencionaron en la canción con palabras graves? Cada respuesta que fue mencionada por los estudiantes, fue colocada en el pizarrón y se formó un esquema con las ideas mencionadas.

El segundo momento de la clase se inició con la definición de las palabras graves, de la misma manera se pidió la participación de los alumnos para que completaran una la hoja de trabajo con respecto al concepto de una palabra grave. Para una mejor comprensión se utilizaron las palabras de la canción como apoyo para su aprendizaje. Luego, se dio inicio al juego, el cual fue una adaptación del juego serpientes y escaleras. Para esta actividad se trabajó nuevamente por 5 filas, que en este caso, los alumnos formaron por su gusto propio. Se utilizaron reglas que se debían

cumplir en el juego, sobre todo para plasmar el respeto entre compañeros. Cada fila comenzó con el puntaje de 20 puntos y de igual manera, si responden correctamente a la imagen se les acreditará 2 puntos, caso contrario se les restará 2 puntos. Existían también tarjetas con comodines o recompensas.

Esta actividad es una adaptación del juego serpientes y escaleras, cada grupo pasa al frente lanza un dado y según el número que marque el dado, posiciona una ficha en ese número que está en el tablero, para luego tomar una tarjeta correspondiente a la posición de la ficha. La temática del juego se vuelve similar a la de la primera sesión al momento de tomar la tarjeta e identificar que palabra es, para ello se tomó en consideración que esta es una palabra grave, así se cumplió la primera fase visual en el juego.

Luego se pasó a la fase auditiva, nuevamente los alumnos realizaron una pronunciación propia y luego la pronunciación fue realizada a toda la clase. Asimismo se empleó el recurso del separador de sílabas online, esto para justificar si la palabra mencionada es una palabra grave, cuál es la sílaba tónica y si esta palabra lleva tilde. De esta manera tanto el alumno como el recurso tecnológico emitían la palabra, toda la clase escuchó y analizó si es una palabra grave.

Al cumplir con estos dos pasos, surgió la fase cognoscitiva. Pues mediante la observación de la imagen y el análisis al escucharla, los alumnos comprendían si es una palabra grave, si esta cumple con la regla gramatical para acentuarla, y si es una palabra grave con hiato. Pues en el juego existieron nuevamente estos casos, para darle mayor dificultad al juego, además de que estas palabras son empleadas normalmente por los educandos.

Finalmente, el juego terminó cuando el primer grupo llegó a la meta y triunfa el grupo con mayor puntaje. Además se tomó en consideración si el grupo colocó correctamente las palabras con su acentuación gráfica, de esta manera se cumplió todas las fases del método VAMG.

Para el cierre de la clase, se pidió a los escolares que realicen la escritura de un texto narrativo de manera creativa, para esto se empleó un recurso llamado la caja musical misteriosa, este recurso emitió distintos sonidos y palabras correspondientes a varias palabras graves empleadas en el juego. Un ejemplo con la palabra policía, la palabra la podían escuchar los alumnos, mientras que en el caso de la palabra caballo, escuchaban el sonido y la empleaban dentro de su escritura. De esa manera dio por finalizada la segunda sesión.

2.3.3 El aprendizaje basado en el juego para fortalecer las reglas de acentuación gráfica en palabras esdrújulas

En la tercera guía se abordó la identificación y el uso de las palabras esdrújulas por medio del juego de mesa “el bingo”. El objetivo busca identificar las palabras esdrújulas, cuándo estas deben llevar la acentuación gráfica, la sílaba en la que debe acentuarse y en tal caso diferenciarlas de las palabras agudas y graves. Para esta sesión se utilizó la misma destreza LL.3.4.12 con esta se trabajó las palabras esdrújulas en consideración al contexto áulico de los alumnos.

Antes de iniciar con la clase, se empleó una canción llamada marcharemos al compás, la actividad propuso una actitud divertida y activa a la vez. Además que esta actividad traía consigo palabras esdrújulas como rápido, números entre otras palabras las cuales sirvieron para trabajarla posteriormente.

Para la anticipación de la clase se trabajó mediante la estrategia de la rutina del pensamiento, básicamente algo similar a lo que se realizó en las dos primeras sesiones. Esto para conocer los aprendizajes previos de los estudiantes con respecto al conocimiento de las palabras esdrújulas. ¿A más de las palabras agudas y graves, qué otro tipo de palabra con acentuación conocen? ¿Qué creen o que recuerdan de las palabras esdrújulas? ¿Creen que en la canción marcharemos al compás existieron palabras esdrújulas? Cada respuesta generada por los estudiantes se coloca en el pizarrón y se forma un esquema con las ideas mencionadas. Para ello, se entregó una pegatina a cada estudiante, en ella colocaron la respuesta y posteriormente en la pegaron en el pizarrón; de esa manera se ordena las ideas y se forma el esquema de ideas con la intención de que todos los educandos las observen.

Para la construcción de la clase, se mencionó la definición de las palabras esdrújulas, de la misma manera los estudiantes completaron la hoja de trabajo con respecto al concepto de una palabra esdrújula. Luego, se dio inicio al juego, el cual fue una adaptación del juego tradicional de mesa el bingo. Esta actividad se trabajó de forma individual, a cada estudiante se le entregó una tabla en la que marcarán los números. Se utilizó una pancarta con números e imágenes correspondientes a palabras esdrújulas que eran empleadas, según vayan descubriéndose los números del bolillero del bingo. De igual manera, el juego presenta reglas para manejar el respeto y la serenidad en la clase.

El juego se trabajó mediante una pancarta con palabras esdrújulas y a medida que fueron descubriéndose cada imagen, todos los estudiantes descifrarán la imagen. De esta manera se cumplió la primera fase visual. Luego, se dio paso a la pronunciación en este caso fue de manera colectiva. Así mismo se empleó el separador de sílabas online, el cual mostró si es correcta la

palabra que los educandos mencionaron y de igual manera la palabra fue pronunciada por este recurso tal como se realizó en las anteriores sesiones

Una vez tomada en cuentas las dos primeras fases del método VAMG, la tercera fase cognoscitiva fue trabajándose a media que observaron la imagen y pronunciaban la palabra, consideraron que esta palabra debe llevar su acento de voz en la antepenúltima sílaba, en algunos casos se ayudaban con palmas y de esa manera se logró construir gran parte del aprendizaje.

Conforme los alumnos avanzaban en el juego del bingo, debían escribir la palabra que se mencionaba en una hoja de trabajo. De esta manera mediante los escolares se divertían, se avanzó con gran parte del juego, las fases del método VAMG y sobre todo comprender las distintas palabras esdrújulas. El juego finalizó con 5 estudiantes que completaron tanto la tabla de los números como la hoja de trabajo, para ello se tomó en cuenta la escritura correcta de la palabra esdrújula.

Para el tercer momento de la clase, se realizó la escritura de un texto narrativo, en esta actividad debían narrar una historia y a su vez relacionar las palabras esdrújulas que se trabajaron en el juego. Esto con la finalidad de trabajar las palabras esdrújulas ya mediante la fase motriz. Para ello se iban sacando las distintas palabras desde una caja animada, esto para hacer una forma más creativa el proceso de escritura. De esta manera, se da por terminada las tres sesiones de la acentuación gráfica, para luego –en la última sesión– trabajar con el uso de los signos de puntuación.

2.3.4 El aprendizaje basado en el juego para fortalecer la escritura mediante la aplicación correcta de signos de puntuación

Esta fue la última sesión, en la que se aborda la definición y el uso de los signos de puntuación en un escrito, los signos a tratar en esta clase son el punto seguido, punto aparte y punto final. La sesión fue trabajada bajo la siguiente estructura: como inicio de la clase, se presentó el objetivo central la cual se basó en la comprensión y la práctica de los signos de puntuación mencionados en la escritura de textos. En esta sesión se busca desarrollar la destreza LL.2.4.9, según la DCD, el objetivo de la clase es que los alumnos logren organizar ideas con unidad de sentido a través de la construcción de párrafos.

Se inició con una dinámica llamada nuevo el cuerpo, la función de esta actividad fue dar inicio con una mentalidad y actitud activa por parte de los escolares. En la anticipación se trabajó mediante la estrategia rutina del pensamiento, de esta manera se busca conocer las preconcepciones de los alumnos referente al conocimiento que tiene con respecto a los signos de puntuación. A partir de la realización de esta actividad surgieron tres interrogantes: ¿Qué signos de puntuación conocen? ¿Cuál creen que es la importancia de emplear signos de puntuación? ¿Cuál es el signo de puntuación que empleamos continuamente en la escritura? Las interrogantes buscan conocer si los alumnos conocen los distintos signos de puntuación y la importancia que brindan estos signos a la escritura.

En el segundo momento de la clase se mencionó la definición de los signos de puntuación es decir, el punto seguido, aparte y final. Además, se busca relacionar estos conceptos con las actividades prácticas que realizan día a día los alumnos en la clase, para ello se proponen ejemplos en los que se plasmen estos tres tipos de signos de puntuación. Así mismo se decidió crear una

historia en donde el punto es un súper héroe, y este puede ser empleado de diversas maneras. La intención fue elaborar oración que contengan el punto final, aparte y seguido con la temática de un súper héroe, de esta forma se captó en gran parte la atención de los alumnos.

Terminada esta explicación, se dio paso al juego de mesa, el cual es un juego similar al de serpientes y escaleras, que contiene 20 casilleros con distintos iconos que marcan diferencias en los casilleros del juego. La intención del juego fue llamar la atención de los alumnos al tener distintas preguntas que deben responder. Para esta actividad, nuevamente se trabajó en 5 grupos que fueron formados de manera aleatoria. El juego cuenta con reglas para mantener la tranquilidad y el respeto entre compañeros y distintos comodines y recompensas conforme avancen en el tablero.

El juego cuenta con 6 íconos diferentes, entre ellos se presentan preguntas referentes al uso de cada signo de puntuación mencionado. Asimismo, contienen tarjetas con preguntas referentes a, qué es lo que se debe hacer cuándo se emplea dicho signo de puntuación. Otra de las tarjetas contiene oraciones con pequeños párrafos, los cuales deben ser completados con los signos de puntuación correspondientes. Dos de los iconos muestran rostros de felicidad y tristeza, en el caso de la felicidad avanza un casillero, caso contrario retrocede y finalmente el icono que muestra un lápiz, indica la escritura de un párrafo en el que se emplee un signo de puntuación, esto debe ser elegido por un dado.

Para el tercer momento de la clase se realiza la escritura de un texto narrativo en el que deberán narrar todas las actividades lúdicas realizadas en estas cuatro sesiones. Para ello se entregará una hoja de trabajo para realizar mínimo tres párrafos por cada sesión, en total doce

párrafos. Para esta actividad se relata la experiencia que obtuvieron con cada actividad lúdica, además se debe hacer uso de los signos de puntuación. De esta manera, se da por terminada las cuatro sesiones propuestas para recordar y consolidar tanto la acentuación gráfica como los signos de puntuación.

2.4 Conclusión del capítulo

En este capítulo se realizó una reflexión pedagógica sobre la aplicación del ABJ y el método VAMG, así mismo el juego como un recurso que representa una actividad enriquecedora para la motivación y participación activa en los alumnos, mientras que el método VAMG mediante su implementación, propone una enseñanza distinta a abordar el tema de la enseñanza de la ortografía esto mediante distintas fases. Para ello, se crearon distintas sesiones para consolidar aprendizajes relacionados a la escritura que todo estudiante debe poseer, de esta manera puedan dominar las destrezas que se plantean en cada sesión.

El primer apartado destaca la importancia de introducir actividades lúdicas en el entorno educativo para mejorar la atención de los alumnos y desarrollar un comportamiento favorable que respalda su aprendizaje al mantenerlos motivados. Además, se analizan los pasos esenciales de la metodología activa del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), y estructurarlos en cada sesión ya sea el objetivo del juego, los retos entre compañeros, las normas, las recompensas y el tiempo.

Por otro lado, se analizó de manera reflexiva el uso de metodologías activas como el ABJ, sin embargo, se debe emplear metodologías enfocadas directamente en un contenido de aprendizaje, como es el caso se abordó el método VAMG, el cual cuenta con cuatro sesiones: visual, auditivo, cognoscitivo y motor. Esto aporta un beneficio complementario en el PEA.



En el último apartado, se detalla la aplicación de la propuesta con actividades basadas en el ABJ, diseñadas para desarrollar las destrezas LL.3.4.9 y LL.3.4.12. El objetivo es que los estudiantes de séptimo año consoliden sus aprendizajes y alcancen un nivel de logro para avanzar en el área de lengua y literatura. La implementación de la propuesta también resultó en una mayor colaboración, respeto y solidaridad entre los estudiantes en el aula.

Capítulo 3. Ludificación en el aula: desarrollando aprendizajes, habilidades y valores

Este capítulo reflexiona sobre los hallazgos de la investigación, centrándose en la información obtenida de los instrumentos y la propuesta de intervención educativa. El objetivo principal es evaluar el nivel de logro de aprendizaje en acentuación gráfica y signos de puntuación, así como analizar los resultados del ABJ. Se divide en tres partes: la importancia de actividades con reglas para la disciplina, los factores que dificultan las clases de Lengua y Literatura, y el análisis de la inclusión educativa en el entorno social y aula.

En el primer apartado se presenta los hallazgos que mostraron un resultado favorable con respecto al comportamiento de los alumnos. La intención de usar juegos con reglas y normas permitieron mejorar la disciplina de los educandos; además, se resaltan las opiniones de la docente tutora y los estudiantes en base a este cambio básico que se logró en el espacio áulico. De igual manera, se enfatiza en la importancia de las normas de convivencia para lograr hábitos un entorno educativo.

En el segundo apartado se aborda la persistente dificultad presente en el proceso de enseñanza en el área de Lengua y Literatura. Esta dificultad se relaciona con los métodos de enseñanza que los educadores incorporan en sus planificaciones, a menudo sin tomar plena consciencia de los diversos estilos de aprendizaje presentes entre sus estudiantes. Se destaca la importancia de vincular estrategias y actividades lúdicas con el conocimiento previo de los escolares, así como implementar actividades lúdicas que generen un impacto afectivo positivo en el proceso de aprendizaje.

Finalmente, el tercer apartado enfatiza el análisis sobre la inclusión como una acción fundamental y constante en cada entorno social y áulico. Para lograr una inclusión colectiva con los educandos, se propuso la implementación del método VAMG. A partir de este método se rescatan los resultados que fueron experimentados, especialmente con la inclusión y aprendizaje de la acentuación gráfica y los signos de puntuación.

3.1. Cultivar una armonía educativa: estrategias lúdicas para fortalecer la disciplina en el aula

En un ambiente áulico favorable para el aprendizaje, debe existir ciertas normas para el respeto mutuo y cierta disciplina, un hábito que debe estar inmerso en reglas y normas para mantener un ambiente educativo ordenado, respetuoso y seguro. Esto implica que las normas sean enseñadas a los estudiantes, incluso debería ser elaboradas con ellos, para que luego las cumplan y asuman sus responsabilidades por alguna acción que realicen. Con la disciplina se busca recrear un ambiente propicio para el aprendizaje y desarrollo personal de los educandos.

Con respecto a la disciplina, que fue experimentada en el ambiente áulico del séptimo año de EGB, esta fue un acto que muchas ocasiones reflejaba lo opuesto, una conducta disruptiva. Esto a causa del incumplimiento de las reglas o normas que la docente proponía, lo cual afectaba directamente al ambiente de enseñanza aprendizaje de los alumnos. En estas situaciones, la docente realizaba frecuentes llamados de atención; sin embargo, se mantenía el mismo comportamiento por parte de los escolares, esto obstaculizaba el buen desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Con relación a las cuatro sesiones que se abordaron en de la propuesta didáctica, la primera sesión correspondía al refuerzo de la acentuación gráfica en las palabras agudas, en la cual apareció este tipo de conducta disruptiva en las primeras actividades de la clase. Sin embargo, al momento de realizar el juego del jenga, se propusieron distintas reglas y normas que fueron mencionadas antes de iniciar con la actividad, lo cual es un paso fundamental a cumplir en un juego. De esta manera, a partir del desarrollo del juego, paulatinamente se lograba crear un ambiente tranquilo, en el que se notaba una conducta mejorada. En el desarrollo de los juegos, se impulsó la idea de que para tener éxito en las actividades se debían cumplir las normas del juego, caso contrario, existían distintas penalizaciones para el grupo que no las cumplía.

Estas normas fueron diseñadas con el objetivo de preservar la tranquilidad durante la realización de actividades lúdicas. Muchas veces, los estudiantes no estaban familiarizados con la idea de incorporar juegos en el entorno educativo, lo que puede dar lugar a comportamientos disruptivos. Por tanto, se establecieron estas pautas para facilitar la introducción de juegos en el aula y asegurar un ambiente propicio para el aprendizaje.

De la misma manera, apareció este tipo de conducta inadecuada al inicio de la segunda sesión que correspondía al refuerzo de la acentuación gráfica de las palabras graves. En las primeras actividades hubo indisciplina en las clases. Sin embargo, al momento de realizar el segundo juego, se explicó nuevamente las normas a cumplir; en ese momento los educandos tomaron en consideración las normas de manera reflexiva para cumplirlas. En este sentido, la disciplina permitió un ambiente de respeto entre cada grupo de trabajo.

El respeto, la solidaridad y la disciplina son aspectos que se mejoraron mediante la aplicación de normas que fueron implementadas en los juegos. De esa manera, conforme avanzaron las dinámicas, las actividades lúdicas y ciertas tareas prácticas habituales de cada clase, los alumnos mostraron una conducta mejorada. Así, el juego aporta no solo en la adquisición de contenido académico, al mismo tiempo facilita la enseñanza de valores y fomenta la interacción social con cada compañero.

(Piaget como se citó en Garvey 1985, p.157) en el libro el juego infantil, argumenta que: El Juego reglado mantiene normas que deben ser comunicadas de manera precisa, esto para su fácil enseñanza, lo cual demanda que estas actividades merecen una aceptación y cumplimiento de dichas normas que los alumnos reconocen como necesarias para su desarrollo. Estas actividades pueden realizarse de manera competitiva o en equipo, además se detallan los participantes y la dinámica de trabajo en el juego, ya sea de manera autónoma o supervisada por los docentes.

Desde esta misma perspectiva, Piaget (como se citó en Zacañino, 1932) afirma que “Los juegos reglados son juegos populares socialmente transmitidos que se caracterizan por seguir un conjunto de normas que los jugadores consideran que deben obedecer” (p. 3). De esta manera, a través de las reglas, los participantes asumen roles específicos, siguen normas e instrucciones, ya sea creadas por el docente o por ellos mismos, lo que permite flexibilidad según sus intereses. Estos juegos promueven valores y habilidades como atención, razonamiento, cooperación, y respeto mutuo, contribuyendo a que los niños construyan conocimientos, se diviertan y aprendan a aceptar normas en la clase.

En el caso de haber implementado reglas y normas en los juegos, se consultó con los educandos que es lo que sintieron al tener que realizar estas actividades que conllevaban reglas a cumplir. A partir del grupo focal se obtuvo la siguiente respuesta a medida que se introducían las reglas en los juegos de mesa, se volvieron una práctica común seguirlas. Esta rutina no solo nos facilitó jugar de manera justa, sino que también promovió la escucha activa entre los compañeros de clase, una sana diversión y contribuyó al aprendizaje de la tilde y los signos de puntuación. (Grupo focal, 12 de diciembre de 2023).

Aunque si bien, el posible índice de esta conducta disruptiva sugiere que los estudiantes no han desarrollado gradualmente normas y valores a medida que avanzan en los diferentes niveles educativos. Esto se asemeja a las normas de convivencia que deben estar presentes en cada ambiente áulico, un proceso de elaboración que involucra a miembros que forman una entidad educativa. Sin embargo, el líder en el aula de clase es el docente, el cual desempeña un papel clave como facilitador de este proceso.

Respecto a la conducta de los educandos en el aula, la docente señaló que “es posible mantener la disciplina en el aula de manera firme o en un estado de paz durante los primeros minutos, pero observa que los estudiantes tienden a perder esa serenidad a medida que avanzan en las actividades propuestas” (J. Ochoa, comunicación personal, 13 de diciembre de 2023). En tales circunstancias, suele realizar llamados de atención con el fin de restablecer la tranquilidad en el ambiente de la clase.

En cuanto a las normas de convivencia, la docente menciona que se considera prioritario su presentación al inicio de cada año lectivo. Se puede optar por manifestarlas verbalmente,

exhibirlas mediante un cartel en el aula de clase o incluso dictarlas para que los alumnos las anoten en sus cuadernos. Sin embargo, se ha observado que en los diversos subniveles de la educación elemental no se fomenta su aprendizaje o comprensión de manera adecuada. Esta situación ha propiciado el surgimiento de hábitos que no concuerdan con un ambiente educativo saludable (J. Ochoa, comunicación personal, 13 de diciembre de 2023). De esta manera, la institución debe abordar colectivamente la construcción y aplicación efectiva de normas de convivencia para asegurar su cumplimiento general, lo que impactaría positivamente en los procesos de aprendizaje en el aula.

La docente también compartió su perspectiva sobre la conducta observada en la clase con respecto al desarrollo de las actividades lúdicas, al respecto menciona lo siguiente, “inicialmente, se evidenció cierta conducta disruptiva en las primeras clases. No obstante, se notó que la introducción de juegos con reglas contribuyó positivamente tanto a la conducta como al aprendizaje de los alumnos” (J. Ochoa, comunicación personal, 13 de diciembre de 2023).

Los juegos demostraron ser una herramienta valiosa, porque no solo establecieron reglas que debían seguirse, también fomentaron el respeto hacia aquellos estudiantes que participaban activamente. Este aspecto se reflejó al momento que los alumnos debían tomar la iniciativa y pasar al frente. En este sentido, los juegos no solo resultaron beneficiosos desde el punto de vista académico, sino que también tuvieron un impacto positivo en la interacción social en el aula.

Según García (2005), la institución educativa, en forma de escuela y clase, requiere normas de convivencia para funcionar adecuadamente y mantener una existencia armoniosa. Establecer reglas efectivas es esencial para controlar el cumplimiento de estas normas, especialmente dado

que los deseos individuales de cada educando llegan a menudo a chocar con otros. En este caso, la institución debe, por tanto, fomentar reglas que promuevan el bien común, al que cada miembro del grupo debe adherirse.

De esta manera, la disciplina en el entorno escolar es un elemento esencial en la educación, pues esto promueve la adquisición de valores y aptitudes sociales. Además, a través de su aplicación se destaca la importancia de fomentar el respeto y la convivencia. Estos aspectos se consideran como objetivos y contenidos fundamentales en el sistema educativo, pues contribuyen a la comprensión de un orden moral en el mundo e impulsan al desarrollo del autocontrol, autonomía y habilidades para una convivencia saludable, que se pueden aprender mediante el juego.

3.2. De la rutina a la creatividad: estrategias lúdicas para enriquecer el aprendizaje de Lengua y Literatura

Este apartado aborda uno de los problemas que se observó en el proceso educativo con respecto al área de Lengua y Literatura, el constante uso de enfoques tradicionales o métodos de enseñanza que no logran captar el interés y la participación de los estudiantes de manera efectiva. Lo que dificulta que los estudiantes logren mantener un proceso significativo de aprendizaje con respecto a los contenidos que se aborda en esta asignatura, esto a causa de un permanente abuso de uso de la clase magistral.

En esta área, se experimenta con frecuencia el conflicto de los alumnos al perder rápidamente la atención o la motivación en el desarrollo de distintas actividades. Este fenómeno suele ser una preocupación constante, porque afecta negativamente el proceso educativo. En los

diarios de campo se registra esta problemática, con mayor coocurrencia en circunstancias en las que la docente daba a conocer el contenido nuevo en esta asignatura. En este contexto, los escolares tienden a perder rápidamente el interés en comprender los temas que la docente expone. De igual manera, se observó que la presentación de estos contenidos se limitaba a la exposición verbal, sin proporcionar ejemplos prácticos que permitieran a los estudiantes comprender de manera concreta lo expuesto en la clase.

Asimismo, mediante la aplicación de grupos focales se obtuvo también las perspectivas de los alumnos. Estos se llevaron a cabo en dos momentos, uno previo a la implementación de la propuesta y otro posterior a su desarrollo. En la primera, los educandos expresaron su desagrado hacia la asignatura debido a la percepción de que los contenidos eran excesivamente complejos y aburridos. Manifestaron que surge esta dificultad por falta de actividades prácticas que llamarán su atención.

Por ejemplo, un niño expuso su opinión sobre el porqué tienden a perder rápidamente la atención de la clase, en algunas ocasiones las clases de Lengua y Literatura llegan a ser aburridas porque la docente expone verbalmente el contenido de dicho tema, “nosotros únicamente la escuchamos y hay veces que no entendemos lo que la docente nos trata de enseñar, porque gran parte de lo que menciona tiene distintas palabras que no conocemos. Nos gustaría que realice clases en las que existan actividades, como ejemplos prácticos para comprender el tema de una mejor manera” (Grupo focal, 12 de diciembre del 2023).

Mientras que en los grupos focales que se realizaron después de haber realizado las distintas sesiones en base del ABJ, se evidenció que los estudiantes prefieren realizar actividades prácticas,

las cuales les permitan estar constantemente conectado a un proceso de aprendizaje como lo fue con el juego. También formularon la idea de que los contenidos de las clases deben ser expuestos de manera sintetizada y clara, sin confundirlos con explicaciones de largos conceptos que no lleguen a comprender.

En base a esta información, se observa que la asignatura frecuentemente aborda diversos temas en el PEA, presentándolos de forma tradicional, sin incorporar formas de innovación o creatividad en las clases que puedan respaldar el aprendizaje de los estudiantes. Santos (2023) menciona que los docentes son parte principal de este dilema, pues “la raíz del problema radica en sus planes de estudio, [que] no toman en cuenta los procesos cognitivos de esta asignatura, procesos como la familiarización con el tipo de lengua, las temáticas abordadas o la identificación con los personajes” (p. 9).

A lo largo del tiempo, la forma en que se enseña la Literatura se ha centrado mucho en aspectos históricos y biográficos, es decir, es correcto tomar en cuenta los aspectos históricos de la literatura; sin embargo, estos deben ser contextualizados con las preconcepciones de los alumnos. Es crucial que los docentes ayuden a disfrutar de la Literatura, para ello deben elegir textos que nos desafíen a entender y analizar los contenidos de esta asignatura (Salazar, 2016).

A partir de estas dos citas, la Lengua y Literatura actualmente presenta un problema reflejado en los planes de estudio que elaboran los docentes, pues en estos no se consideran los procesos cognitivos que permitan comprender los distintos conceptos que se exponen en la clase. Además, la enseñanza debe ir más allá de la comprensión histórica, incluir textos que permitan

una comprensión profunda mediante ejercicios prácticos. En definitiva, se aboga por un cambio metodológico en la enseñanza de los educandos.

Una de las principales razones por las cuales los estudiantes tienden a perder rápidamente el interés durante las clases de Lengua y Literatura, radica en que los educadores centran su atención exclusivamente en los aspectos históricos de la materia, presentándolos de manera verbal; sin incorporar elementos que contribuyan a una comprensión más profunda por parte de los escolares. Esta práctica, aunque común, pasa a ser una actividad rutinaria que contribuye a la monotonía del desarrollo de la asignatura.

Esta dificultad se hizo evidente durante la cuarta sesión, dedicada al refuerzo de los signos de puntuación. En este caso, se optó por presentar el contenido de forma verbal y en la pizarra. En este momento, se observó cómo los estudiantes perdieron interés en la clase, al convertirse en receptores pasivos de conceptos que, aunque ya los habían escuchado anteriormente, carecía de aplicación práctica. Esta actividad lamentablemente aportó a una pérdida total de la atención de los educandos.

De manera similar, a pesar de que las tres primeras sesiones estuvieron destinadas al refuerzo de la acentuación gráfica, las actividades realizadas involucraron a los escolares en una participación activa en la que debían completar las hojas de trabajo. Sin embargo, al momento de exponer los conceptos de palabras agudas, graves o esdrújulas, se evidenció una actitud abrumada por parte de los estudiantes. En contraste, durante la explicación de las palabras agudas, se implementó una dinámica llamada “salto agudo”. Esta estrategia permitió relacionar el concepto, facilitó la comprensión y mejoró la conducta de los alumnos.

Según este análisis, es evidente que la enseñanza de Lengua y Literatura puede generar cierta incomodidad en la conducta de los alumnos. Por este motivo, los docentes deben implementar actividades afectivas que faciliten la conexión con estos conceptos. A medida que se expongan dichos contenidos, es fundamental fomentar la comprensión a través de las experiencias personales de los educandos. Además, se observó la importancia de utilizar un lenguaje y ejemplos que se alineen con las preconcepciones de los estudiantes. Por último, es necesario considerar un cambio metodológico que adapte estas actividades a las nuevas formas de aprender de los estudiantes.

En efecto, en respuesta a las experiencias previas, se decidió adoptar el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como cambio metodológico. Esta elección se fundamenta en la conexión directa que se estableció con los intereses de los alumnos, quienes disfrutaban de juegos de mesa en su tiempo libre. Al integrar el juego de mesa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura, se ha logrado crear dinámicas de aprendizaje activas que fortalecen simultáneamente los conceptos de acentuación gráfica y signos de puntuación.

Sin embargo, ante la falta de uso del ABJ, se consultó con la docente tutora del séptimo año sobre la razón por la cual no se implementa en el aula de clases. La respuesta fue que prefiere realizar las actividades lúdicas para edades tempranas, es decir, en el subnivel elemental. Considera que utilizar juegos en el subnivel medio en ocasiones no llega a ser seguro, porque los estudiantes podrían percibir esto como actividades en las que se genere una pérdida de control y se dificulte la gestión de la conducta en el aula (J. Ochoa, comunicación personal, 13 de diciembre de 2023).

La enseñanza de la Lengua y Literatura requiere actividades lúdicas para fomentar un aprendizaje placentero y proporcionar diversas perspectivas del mundo. Sin embargo, lograr este objetivo depende de un enfoque adecuado a las capacidades cognitivas, culturales y lingüísticas de los alumnos en cada etapa educativa (Santos, 2023).

En este sentido, se sostiene que la implementación de actividades lúdicas puede superar las barreras que a menudo surgen en el ámbito de Lengua y Literatura. Estas actividades no solo deben ser creadas o adaptadas, sino también diseñadas para potenciar el desarrollo de las capacidades cognitivas de los escolares. Además, se considera imperativo que en la actualidad los docentes revalúen el papel del juego, porque no debería limitarse únicamente al subnivel elemental. El juego, al ofrecer una experiencia placentera, se revela como una herramienta valiosa para el aprendizaje en cualquier etapa del desarrollo.

En conclusión, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua y la literatura enfrenta a menudo desafíos significativos, caracterizados por el uso excesivo de la clase magistral, que dificulta la comprensión de contenidos. Por tanto, es fundamental realizar un cambio en este proceso, en el cual los contenidos se vinculen con actividades recreativas que establezcan conexiones significativas con las preconcepciones de los escolares. En este contexto, la introducción de juegos y dinámicas se presenta como una estrategia efectiva para generar cambios positivos y placenteros en los estudiantes.

3.3. La integración de elementos visuales y auditivos para fomentar la inclusión en la enseñanza de ortografía

En este apartado se examina la importancia de desarrollar estrategias innovadoras para la enseñanza de diversas reglas ortográficas, cuyo dominio contribuye significativamente a la correcta ortografía. Con el propósito de alcanzar este objetivo, se destaca la utilización del método VAMG (viso, audio, motor, gnósico) y se analiza los resultados de cada una de sus fases de manera integral. Asimismo, se examina la adopción de nuevos métodos pedagógicos que contribuyan a la superación de la problemática analizada en esta investigación, relacionada con el uso correcto de las normas ortográficas, que persiste de manera recurrente entre los estudiantes de educación primaria.

Como ya se mencionó, el foco de este estudio se centra en la mejora de la ortografía y la consolidación de las reglas de acentuación gráfica y los signos de puntuación. La premisa inicial de este estudio consistió en la incorporación de una metodología activa que se adapte al entorno y a los estilos de aprendizaje de los estudiantes. Por esta razón, se decidió incluir el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ). No obstante, se ideó la vinculación de un método directamente relacionado con la ortografía, en este caso el método VAMG, el cual se involucró con la dimensión lúdica, de esta manera se generaron resultados positivos en el aprendizaje de los alumnos.

La implementación del método VAMG también se orienta hacia la inclusión total en el aula, pues mediante su aplicación se logró la participación activa de todos los alumnos, especialmente de aquellos que presentan Necesidades Educativas Especiales (NEE). Esta inclusión integral es el principal objetivo al incorporar este método, porque en lo observado, los estudiantes

con NEE solían recurrir con frecuencia al Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) en busca de apoyo académico adicional para avanzar en sus aprendizajes.

En el DECE, los estudiantes solían participar en actividades que involucraban el uso de imágenes, videos y música, donde el aprendizaje se basaba en la interpretación y comprensión de lo que observaban y escuchaban. A partir de esta experiencia, se decidió adoptar el método VAMG para la inclusión total de los alumnos y la enseñanza de la acentuación gráfica en palabra agudas graves y esdrújulas.

Booth y Ainscow (2002) en relación a la inclusión educativa, afirman que “es un conjunto de procesos orientados a eliminar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación de todos los estudiantes. Estos procesos aseguran efectivamente la presencia, participación y logro pedagógico de todos los niños y niñas” (p. 31). Del mismo modo, Vélez *et al.* (2020) mencionan que la inclusión puede ser “concebida como un proceso que permite abordar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los educandos a través de una mayor participación en el aprendizaje y reducir la exclusión dentro y fuera del sistema educativo” (p. 5).

La inclusión educativa busca eliminar barreras para que todos los estudiantes, incluidos aquellos con NEE, puedan participar y aprender plenamente. Esto implica abordar activamente las diversas necesidades para fomentar una participación integral en el aula, de esta manera eliminar gradualmente la exclusión en el sistema educativo. Además, mediante este cambio se recrea un entorno educativo equitativo y enriquecedor.

Al considerar la innovación en la educación, es esencial cultivar un entorno en el aula que sea equitativo e inclusivo. En este sentido, destaca el método VAMG, el cual se ha adaptado de

manera fluida tanto a los juegos de mesa como al proceso de enseñanza de los escolares. Este enfoque no solo busca fomentar la innovación, sino también garantizar igualdad en la participación de los escolares en el proceso de aprendizaje.

El método "viso-audio-gnóstico-motor" fue una herramienta integral que mejoró la enseñanza ortográfica, para ello se empleó varios sentidos y habilidades del alumno. Establece una relación entre la visualización de una palabra y la comprensión de su significado para lograr una escritura precisa. Se recomienda subrayar y buscar el significado de palabras difíciles durante la lectura. Además, el método implica el repaso constante de la pronunciación para crear una "imagen auditiva", en ella se asocia lo visualizado, entendido y escuchado acerca de una palabra. Este enfoque permite a la persona comprender y expresar la palabra por escrito sin cometer errores ortográficos (Carratalá, 2014).

Al emplear este método, se relacionan diversas fases sensoriales de manera general para lograr efectos positivos en el aprendizaje. Además, en la intervención propuesta se recurrió a la pirámide de aprendizajes de Cody Blair, que destaca el porcentaje de aprendizaje asociado a cada sentido y habilidad cognitiva. Prieto (2017) destaca la importancia del uso de este enfoque para obtener resultados de calidad, e innovadores que fomente la comprensión plena del aprendizaje.

Así, el resultado de la aplicación de este método se centró en establecer una conexión con los sentidos de los alumnos, se inició por el sentido de la vista. En esta fase, se utilizaron tarjetas con imágenes vinculadas al entorno de los estudiantes, las cuales representaban palabras agudas, graves o esdrújulas. Durante el desarrollo de esta actividad, no se presentaron dificultades; las imágenes fueron fácilmente descifradas por cada alumno y posteriormente mencionadas. Sin

embargo, se dificultó su aplicación por la falta de un proyector para que todos los alumnos logren apreciar claramente la imagen.

En la segunda fase, dedicada a la audición, los alumnos que previamente habían descifrado la palabra, se encontraban ahora ante la tarea de escucharla. Durante este proceso, se puso especial atención en la pronunciación correcta, seguida de una pronunciación al resto de la clase. En esta actividad se debía respetar la sílaba tónica, es decir la sílaba que lleva acentuación gráfica, esto al momento de ser leídas y repetidas. Este paso se reveló como crucial para la retención y comprensión a largo plazo, especialmente al fundamentar el motivo por el cual una palabra es considerada aguda, grave o esdrújula.

En relación con la tercera fase, el proceso cognitivo se convierte en un elemento fundamental. A partir de la observación y la audición, los estudiantes avanzaron hacia el desarrollo de un pensamiento crítico para comprender y asimilar las diferentes palabras previamente mencionadas. En la fase anterior, se estableció el fundamento de por qué dicha palabra o imagen se clasifica como aguda, grave o esdrújula.

En este proceso, se incorporó el uso de un separador de sílabas en línea, esta fue una herramienta valiosa para fortalecer las respuestas generadas por los alumnos. Mediante esta herramienta, se identificó la sílaba tónica o acentuada de cada palabra; además, contribuyó a la asimilación y comprensión de conceptos para lograr un aprendizaje significativo. De esta manera se preparó a los estudiantes para la fase motora: la adecuada redacción de palabras.

Finalmente, en la cuarta fase, se destacan los resultados obtenidos en todo el proceso, porque es aquí donde se revelan los logros del aprendizaje. Es importante resaltar que a lo largo

de este proceso, los estudiantes lograron dominar la escritura correcta de cada palabra. Este avance se evidenció de manera significativa en la efectuación de las actividades lúdicas planeadas, así como en el desarrollo de una prueba propuesta para evaluar sus conocimientos.

De esta manera, se logró evidenciar un cambio radical con respecto a las normas de acentuación y puntuación que fueron desarrolladas en esta propuesta. La intención claramente fue innovar el PEA del área de la Lengua y Literatura, a partir de una consolidación de las normas ortográficas en los procesos de escritura de los educando e incluir a todos los alumnos en las actividades lúdicas propuestas. Se buscó eliminar aquella barrera de exclusión que en ocasiones se ve presente en los entornos áulicos.

Asimismo, al finalizar con las cuatro sesiones propuestas se consultó con los educandos cómo se sintieron al trabajar las normas ortográficas mediante un método distinto. La respuesta de los alumnos fue la siguiente, “vivimos clases nuevas, clases que nos llamaron la atención, pues a más de los juegos, las imágenes y las herramientas virtuales permitieron que comprendamos el uso adecuado de la acentuación gráfica, de igual manera la constancia de los signos de puntuación al momento de redactar un texto” (Grupo focal, 12 de diciembre del 2023).

Por otra parte, se consultó con la docente tutora su opinión en base a lo que observo en cada actividad y fase propuesta en la clase. Su comentario destacó la constante lucha de los educadores contra los desafíos ortográficos, enfatizó la necesidad de adoptar nuevas metodologías que generen un impacto positivo en los estudiantes. La docente consideró que las actividades propuestas serán de utilidad para el desarrollo futuro. En relación con el método VAMG, aunque la docente no estaba familiarizada con este enfoque, percibió que podría ser una solución viable y

estaría dispuesta a explorarlo junto con otros colegas de la institución (J. Ochoa, comunicación personal, 13 de diciembre de 2023).

En conclusión a este apartado, la inclusión emerge como un concepto y una práctica esencial, que deben impregnar cada faceta de la escuela y la sociedad. Para lograr esto, es imperativo comprender los conocimientos previos, estilos de aprendizaje y entorno social de cada alumno, pues estos factores son fundamentales para diseñar estrategias centradas en el grupo en su conjunto, en lugar de abordarlos de forma individual. De esta experiencia formativa, se sugiere que la educación, además de innovar, debe abrazar la inclusión y derribar las barreras de exclusión que persisten en diversos entornos sociales.

3.4. Conclusión del capítulo

En resumen, este último capítulo analiza cómo la metodología activa del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) mejoró el aprendizaje de los estudiantes del séptimo año en la correcta utilización de la acentuación gráfica y los signos de puntuación. La propuesta resultó en aprendizajes más sólidos y promovió habilidades sociales y de trabajo en grupo, reforzando valores afectivos como el respeto en el aula.

En la fase inicial, la introducción de juegos de mesa con reglas claras facilitó que los escolares, de manera progresiva, adoptaran distintas normas y respetaran las reglas propuestas por las actividades lúdicas. Este enfoque contribuyó positivamente a mejorar las normas de convivencia en el aula, evidenciándose en el respeto constante a las reglas del juego. Además, normas y valores como el respeto, la solidaridad y la cooperación se integraron de manera positiva en el cambio de comportamiento observado en los alumnos.

En cuanto a la reflexión sobre la enseñanza de nuevos contenidos en Lengua y Literatura, se identificó la tendencia a caer en la monotonía de explicaciones verbales, lo cual se percibe como una debilidad en el área. Esta práctica puede resultar en la pérdida de atención de los estudiantes. Para contrarrestar este desafío, se destaca la importancia de contextualizar las clases mediante enfoques y estrategias que se relacionen con los conocimientos previos de los alumnos, de esa manera se recrea un marco sólido para la asimilación del nuevo conocimiento.

En última instancia, la inclusión educativa es un factor que debe estar presente en cada ambiente áulico y social. Sobre todo contemplar y respetar la diversidad de aprendizajes que está presente en el aula, porque proporcionar un entorno equitativo debe ser prioritario en cualquier centro educativo, donde todos los alumnos puedan aprender juntos, desarrollar espacio de reflexión para que cada educando comprenda que la inclusión y el respeto son valores fundamentales en nuestras sociedades.

Conclusiones

La aplicación del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) en la enseñanza de acentuación y puntuación muestra mejoras notables en la comprensión ortográfica. El ABJ, con su enfoque activo, fomenta la participación y comunicación colectiva, lo que facilitó a un aprendizaje enriquecedor y contribuyó al logro de objetivos en la ortografía. A pesar de enfrentar conflictos iniciales con la novedosa metodología, se superaron con el tiempo, en esto se destaca la importancia de considerar ajustes al introducir cambios en las rutinas del aula.

En este estudio se reflexionó sobre la importancia de abordar a fondo la acentuación gráfica y los signos de puntuación en el subnivel medio, en consonancia con el Currículo Nacional de Educación. En esto se consideró los objetivos y las destrezas correspondientes a los temas mencionados en el subnivel medio. Es evidente que si los estudiantes no dominan estas normas ortográficas en el subnivel establecido, pueden enfrentar dificultades ortográficas en grados superiores.

Además, Es esencial integrar metodologías activas en la enseñanza de lengua y literatura en la institución educativa. Actualmente, estas metodologías no se aplican en la asignatura, y se observa una falta de conexiones entre los contenidos escolares y el contexto real de los alumnos. Esta limitación dificulta la posibilidad de lograr un aprendizaje autónomo y significativo.

En el segundo capítulo, se desarrolló y aplicó una propuesta educativa basada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para mejorar la enseñanza de acentuación gráfica y signos de puntuación. Esta metodología facilitó procesos cognitivos, resultando en un aprendizaje exitoso de las normas ortográficas y una escritura sin dificultades mayores. La eficacia de la metodología

fue confirmada por la docente y los estudiantes, quienes destacaron la explicación, observación, audición, comprensión y redacción como componentes clave. Además, las actividades propuestas fortalecieron la disciplina y motivación en el aula.

La aplicación de la propuesta pedagógica mejoró el aprendizaje de reglas ortográficas, tanto en la acentuación como en la puntuación. Se fomentó una participación activa, comunicación en el aula y un ambiente más solidario y disciplinado. Aunque surgieron conflictos por la novedosa metodología de juegos, se superaron a medida que avanzaba la propuesta. De esta manera, se debe destacar la importancia de considerar ajustes al introducir cambios en las rutinas del aula

El proceso de investigación me ha permitido reflexionar sobre la enseñanza en Lengua y Literatura. Se evidencia que el método tradicional, con temas no vinculados a la realidad de los estudiantes y contenidos irrelevantes, genera persistentes dificultades, especialmente en ortografía. Es crucial implementar un cambio educativo que conecte los temas con la vida de los estudiantes. Aunque es válido impartir contenido gramatical, se sugiere presentarlo de manera innovadora, ajustándose a los intereses de los educandos y utilizando ejemplos relacionados con su entorno.

En otra perspectiva, se resalta la necesidad de que la institución promueva la inclusión de todos los estudiantes, especialmente aquellos con Necesidades Educativas Especiales (NEE). La investigación destaca que a menudo, estos estudiantes no son considerados en actividades académicas debido a la falta de comprensión sobre cómo adaptarlas a sus estilos de aprendizaje. Se subraya que la diversidad en el aula no es una debilidad, sino una fortaleza que debe gestionarse de manera favorable para todos los miembros del grupo.



La implementación del ABJ en un proyecto de integración curricular que mostró desafíos iniciales, pero con los respectivos ajustes en su aplicación generaron resultados positivos en la enseñanza-aprendizaje. Se observaron mejoras en la participación, motivación y desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes en diversas asignaturas. La investigación destacó la autonomía en la toma de decisiones, el respeto mutuo y la estimulación cognitiva en los estudiantes como contribuciones valiosas que transformaron el contexto educativo. La experiencia personal refleja una evolución positiva, pues el ABJ no solo mejoró el rendimiento académico, sino también el desarrollo integral de los estudiantes, lo que evidencia una versatilidad de esta metodología para enriquecer el proceso educativo.

Recomendaciones

En el proceso investigativo de la aplicación de la propuesta, es recomendable proporcionar una explicación previa clara sobre el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), en la que se detalle su significado y objetivo. Esto permite que los estudiantes comprendan que las actividades lúdicas estarán destinadas a abordar temas de Lengua y Literatura. Al emplear juegos, se busca fomentar la participación, motivación y colaboración en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Comunicar el propósito de utilizar esta metodología ayuda a evitar posibles inconformidades por parte de los escolares y a establecer el papel que desempeñarán en dichas actividades.

También es importante que las actividades lúdicas propuestas incluyan reglas y normas que promuevan un comportamiento respetuoso y disciplinado por parte de los escolares. Esto para evitar una posible conducta disruptiva al momento de implementar los juegos. Estas normativas contribuyen a mantener la normalidad durante la actividad lúdica, lo cual facilita la construcción fructífera del aprendizaje y fomenta una interacción armoniosa en el aula.

Por último, se recomienda adaptar las actividades lúdicas a aquellas que los educandos conocen, es decir, a aquellas que los suelen realizar. Para ello, en el proceso investigativo, se debe observar conscientemente las actividades lúdicas del aula y seleccionar juegos atractivos y conocidos por todo el grupo, pues esto puede ser beneficioso; por ejemplo, los juegos de mesa que los estudiantes ya practican. Además, al familiarizar las estrategias de aprendizaje con juegos previamente conocidos, se evita la sensación de desconcierto y se promueve un aprendizaje más efectivo, porque los estudiantes se sentirán más cómodos y familiarizados con la dinámica.

Referencias bibliográficas

- Albornoz E. J. y Guzmán, M. C. (2016). *Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. Centro desarrollo infantil Nuevos Horizontes. Quito, Ecuador*, 8(4), 186-192. <https://n9.cl/uvu5>
- Alcántara, M. (2010). *La importancia de atender las faltas ortográficas*. Obtenido de Innovación y Experiencias Educativas: <https://n9.cl/a2jgnf>
- AulaPlaneta. (2015). *¿Cómo aplicar el Aprendizaje Baso en el Juego en el aula?*. <https://n9.cl/n3zeb>
- Baquero, A. (2020). *Signos de puntuación y conectores de cohesión*. [Monografía, Licenciatura en Educación Infantil]. Universidad Europea Canarias.
- Blair, C. (2017), Estudio de la pirámide del aprendizaje. <https://www.koideas.com/post/la-piramide-del-aprendizaje>
- Blasco, J., & Pérez, J. (2007). *Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: Ampliando horizontes*. <https://n9.cl/dpeh4>
- Barragán, C. (2021). *La actividad lúdica como potenciadora del desarrollo cognitivo de los niños en edad preescolar: una aproximación cualitativa* [Trabajo de pregrado, Trabajo de Titulación para la obtención del título de Psicólogo General de la Universidad Tecnológica Indoamérica]. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Booth, T. & Ainscow, M. (2015). *Guía para la Educación Inclusiva: desarrollando el aprendizaje y la participación en los centros escolares*, 21-52, Madrid, OEI- UHEM.
- Calles, J. (2005). *La literatura infantil desarrolla la función imaginativa del lenguaje*, 1(20), 144-155. <https://n9.cl/3o2s4>
- Carratalá, F. (2014). *Tratado de didáctica de la ortografía de la lengua española: La competencia ortográfica* (1.^a ed.). Octaedro.
- Carriquí, L. (2015). *La ortografía en el aula de Educación Primaria: propuesta didáctica* [Trabajo de grado, Grado en Educación Primaria]. Universidad de Jaén.
- Criollo, N. R. (2018). *Influencia del uso de los materiales didácticos en el aprendizaje del área de lengua y literatura de los estudiantes del 5to. Grado c de educación general básica de la unidad educativa tres de noviembre año lectivo 2017-2018* [Trabajo de pregrado, Trabajo



- de titulación previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación]. Universidad Politécnica Salesiana.
- Chen, M. P. y Wang, L. C. (2009). Los efectos del tipo de interactividad en el aprendizaje experiencial basado en juegos. *En Aprender jugando: diseño y desarrollo de sistemas educativos basados en juegos*, 56(70), 273-282. <https://n9.cl/zsvhg>
- Cueva, K. J., Ramos, B. A., Capa, S. E., Villacís, J. A. y Jiménez, T. R. (2023). Las estrategias metodológicas y su aporte en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía de los estudiantes de quinto grado. *Polo del Conocimiento*, 8(6), 1673-1713. <https://n9.cl/m962c>
- Díaz, A. (2019). Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales. *Revista electrónica de conocimientos, saberes y prácticas*, 2(1), 21-35. <https://n9.cl/1ch9n>
- Echauri, J. M. (2010). ¿Reformar la ortografía o reformar la enseñanza de la ortografía? *Cuadernos de Cervantes*, 6 (30), 22-27. <https://n9.cl/wresx>
- Fernández-Rufete N. (2015). Enseñanza de la ortografía, tratamiento didáctico y consideraciones de los docentes de Educación Primaria de la provincia de Almería. *Investigaciones sobre Lectura*, 4, 7-24. <https://n9.cl/nif9t>
- Forgione, J. (1925). *Ortografía Intuitiva*. Kapelusz.
- Fondo de las Naciones Unidas para los Niños (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://lc.cx/1wC2RT>
- Fundación Bosco Global, (2021). *Manual de aprendizaje Basado en el juego*. <https://lc.cx/JLsO8K>
- García, A. (2005). La convivencia escolar en las aulas. *INFAD*, 2(1), 163-183. <https://lc.cx/FT7fvV>
- García-Martín, N., Pinedo-González, R., Caballero-San José, C y Cañas-Encimas, M. (2020). Inclusión educativa a través del aprendizaje basado en juegos de mesa. *OCTAEDRO, S.L.*, 823-854. <https://lc.cx/3ymell>
- Garvey, C (1985). *El juego infantil* (4.ª ed.). MORATA
- Guzmán, N. (2016). Propuesta de innovación educativa para desarrollar competencias del alumnado (ABJ). Barcelona: Dharma Factory. <https://lc.cx/GIPfqv>
- Hamui-Sutton, A, Varela-Ruiz M. (2012) La técnica de grupos focales. *Investigación en educación médica*, 2(5), 55-60. <https://lc.cx/BlvXKj>

- Herreros, D y Sanz, M. (2020). Estadística en educación primaria a través del aprendizaje basado en juegos. *Matemáticas, educación Y Sociedad*, 3(1), 33–47. <https://lc.cx/RKZU3r>
- Huamán, G., Morales, D. y Amado, M. (2021). Los juegos de mesa escolares en el logro de la competencia gestión de datos e incertidumbre del área de matemática en los estudiantes del sexto grado de educación primaria de la institución educativa José Carlos Mariátegui [Trabajo de pregrado]. Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.
- Izquierdo, M. A. (2011). *Signos ortográficos, ortotipografía y normas actuales* (1.^a ed.).
- Junco, O. M. y Asencio, A. N. (2011). *Estrategias metodológicas que permiten diferenciar el uso de la tilde en las palabras según el acento* [Trabajo de pregrado, proyecto previo a la obtención del título de licenciadas en ciencias de la educación, mención: educación básica]. Universidad Estatal de Milagro.
- Lera, J., Ganaza, I., Gutiérrez M. y Garcia, S. (2012). A jugar que de todo aprenderás. Consejería de educación y ciencia instituto andaluz de la mujer.
- Loja-Loja, C., Quito, L., Castillo, K y Castillo, B. (2023). Aprendizaje Basado en Juegos para la Motivación en las Clases de Lengua y Literatura. *Ciencia Latina Internacional*, 7(5), 463-475. <https://lc.cx/HYtgOt>
- Macías, M. (2021). La ludificación como estrategia de aprendizaje en el área de matemática para cuarto año de Educación General Básica [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil] <https://lc.cx/xlegdt>
- Maldonado, E. (2018). *Metodología de la investigación social: Paradigmas: Cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario*. Ediciones de la U. <https://lc.cx/CXmY5E>
- Martínez, M. (2004). *La investigación acción participativa. Introducción a la psicología comunitaria*, 135-165. <https://lc.cx/0gkryr>
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de Educación 2016. Quito-Ecuador. <https://lc.cx/EgkHcA>
- Morales, P (2012). *Elaboración de Material Didáctico*. Red Tercer Milenio. Tlalnepantla. México: <https://lc.cx/5EfPXo>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI]. Art 2. (31 de marzo de 2011). <https://lc.cx/5vXL4j>
- Ortiz, M. (2009). *Manual de los signos de puntuación*. <https://lc.cx/XdO2iG>

- Peña-Vera, T. y Pirela-Morillo, J. (2007). La complejidad del análisis documental Información, cultura y sociedad. *Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas*, 16, 55-8. <https://lc.cx/em3Yj6>
- Peñalver, E. (2019). La ortografía en redes sociales: ¿Una nueva carta de presentación?. *Revista de Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 8(2), 156-177. <https://lc.cx/GkCk7N>
- Prieto, A. (2017). La pirámide del aprendizaje. E-Innova-Revista Digital. Universidad Complutense de Madrid. España. <https://lc.cx/koEbw5>
- Puratambi, P. (2019). El desarrollo de la competencia escrita a través de estrategias visio-audiomotor-gnósicas para la ortografía en los estudiantes de Octavo “C” del Ciclo Básico Acelerado de la Unidad Educativa “Primicias de la Cultura de Quito” [Trabajo de pregrado]. Universidad Central del Ecuador.
- Real Academia Española [RAE]. (2001). *Diccionario de la lengua española*. 22ª edición. Consultado el 21 de junio de 2023 <https://lc.cx/EiO36W>
- Real Academia Española [RAE]. (2001). *Diccionario de la lengua española*. 22ª edición. Consultado el 21 de diciembre de 2023 <https://dle.rae.es/grafema>
- Reglas ortográficas. (s.f.). Mundoprimary. Consultado el 11 de octubre de 2023, de <https://lc.cx/QMocWF>
- Rojas, J. (2022). *Signos de puntuación*. <https://lc.cx/Nbj3Ae>
- Rodríguez, A. (2023). *El Juego de palabras para el perfeccionamiento de la Ortografía en los Estudiantes de Séptimo Año de Educación Básica en la Escuela de Educación Básica Particular “El Rocío” año lectivo 2022-2023* [Tesis de pregrado]. Universidad Central del Ecuador.
- Ruano, Y. A. (2021). *Análisis del método “Viso-audio-gnósico-motor” en la enseñanza de la ortografía* [Trabajo de pregrado]. Universidad Central del Ecuador.
- Salazar, E. (2016). Enseñanza de la literatura: perspectivas, desafíos y competencias. *Crítica.cl*, (1). <https://lc.cx/BbIOcb>
- Sánchez, C. A. (2006). *¿Cómo tener ortografía?* (2.ª ed.). Alfaomega Grupo Editor.
- Santos-Rovira, J. (2023). Una reflexión sobre la enseñanza de la literatura y una propuesta renovadora. *Educação e Pesquisa*, 49, 1-19. <https://lc.cx/usncms>



- Serrano, J. y Rangel, E. (2012). *La transición adolescente y la educación*. <https://lc.cx/2hyNij>
- Tejero, J. M. (2021). *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario* (171.ª ed.). Universidad de Castilla-La Mancha
- Vélez, M., Laz, E y Pazmiño, M. (2020). Inclusión y su importancia en las instituciones educativas desde los mecanismos de integración del alumnado. *Koinonia*, 5(9), 5-27. <https://lc.cx/rwtsb3>
- Vergara, A. E. (2020). *Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: una propuesta didáctica para bachillerato general unificado* [Trabajo de grado de maestría, Trabajo de titulación como requisito previo para la obtención del título de: magister en innovación en educación]. Pontificia Universidad Católica del Ecuador
- Zacañino. L. (2008, 15 de noviembre) *El lugar del juego reglado en las prácticas de crianza (congreso)*. *Repensar la niñez en el siglo XXI*, Argentina. <https://lc.cx/t5xrWD>

ANEXOS

ANEXO 1: DIARIOS DE CAMPO PREVIO A LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

DIARIOS DE CAMPO PREVIO A LA APLICACIÓN DEL ABJ

En el siguiente link podrán encontrar toda la información obtenida de la observación participante:

https://drive.google.com/file/d/1SVENzrTnlM9jDRtzs_snlVjiMpI64W6m/view?usp=sharing

DIARIOS DE CAMPO POSTERIOR A LA APLICACIÓN DEL ABJ

En el siguiente link podrán encontrar toda la información obtenida de la observación participante:

https://docs.google.com/document/d/1Z_oWWSkb_OkG7oQyQaJbMy3OVtuMR-G5klqB1WDRJnw/edit

ANEXO 2: GUÍAS DE ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADA A LA DOCENTE

GUÍA DE ENTREVISTA 1

ENTREVISTA ABIERTA SOBRE ORTOGRAFÍA

DIRIGIDA A LA DOCENTE _____ DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISAAC A.
CHICO

Saludos:

Estimada Licenciada _____, yo Antonio García, practicante de la Universidad Nacional de Educación, he sido parte del aula de clases, desde octubre del 2023. Ud. Como tutora del séptimo año del paralelo A, de la manera más comedida se sirva llenar la siguiente entrevista. La misma se da con el fin de respaldar mi proyecto de tesis, La primera entrevista está desarrollada atendiendo la ortografía de los alumnos, mientras que la segunda entrevista atenderá la metodología del aprendizaje basado en el juego desde su propia experiencia. Le anticipo mis sinceros agradecimientos.

• **Explicación introductoria:** Solicitar la autorización para grabar la entrevista, la misma que tendrá fines académicos.

Primera entrevista

1. ¿Ha notado que los estudiantes escriben textos con faltas de ortografía?
2. ¿Con qué frecuencia encuentra faltas de ortografía en los trabajos escritos de sus alumnos?
3. ¿Qué suele realizar usted cuando encuentra faltas de ortografía en los trabajos de sus estudiantes?
4. ¿Ha notado que los estudiantes olvidan colocar el punto seguido, aparte y final en una oración o un párrafo?
5. ¿Ha notado que los estudiantes olvidan colocar la acentuación gráfica o tilde en las palabras agudas, graves y esdrújulas?

6. ¿Por qué cree que se lleguen a dar este tipo de errores ortográficos?
7. Al ver estas dificultades ortográficas ¿Cómo trabaja la ortografía en el aula, suele emplear materiales para trabajar la ortografía?
8. ¿Con qué frecuencia utiliza el diccionario en clase?
9. ¿Con qué frecuencia realiza dictados en el aula?
10. ¿Permite a los estudiantes realizar escritos propios, revisarlos y corregirlos para que presenten una versión mejorada?
11. ¿Cómo evalúa el conocimiento ortográfico del estudiante?

Segunda entrevista

1. ¿Qué conoce sobre el Aprendizaje Basado en Juegos?
2. ¿Ha utilizado y/o utiliza el Aprendizaje Basado en juegos?
3. ¿Cuáles criterios le permiten seleccionar un tipo de juego para el aprendizaje de sus alumnos?
4. Los aprendizajes pueden ser de diferentes tipos: conocimientos, destrezas, actitudes, valores ¿cuáles de estos aprendizajes pueden lograrse a través del juego y por qué?
5. Según su opinión ¿cómo debe ser la participación del docente en la actividad de juego?
6. Según su opinión ¿cuál es el rol que deben cumplir los estudiantes en la actividad de juego?
7. ¿Cómo usted definiría la participación protagónica de los estudiantes en la actividad del juego?

NOTA: En el siguiente link podrán encontrar toda la información obtenida de la primera entrevista realizada a la docente del séptimo año de EGB

<https://drive.google.com/file/d/1Knp5fPvTfZoHESSdfzWt8fSxJ8gPB22w/view?usp=sharing>

GUÍA DE ENTREVISTA 2

GUIA DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA

Segunda Entrevista semiestructurada a la docente del séptimo de EGB

Objetivo: Conocer la opinión de la docente a cerca de la aplicación del Aprendizaje Basado en el Juego en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de la acentuación gráfica y los signos de puntuación (punto seguido, aparte y final) en el séptimo de EGB en el área de lengua y literatura.

DATOS GENERAS

NOMBRES COMPLETOS:

- **Presentación**
- **Explicación introductoria:** Solicitar la autorización para grabar la entrevista, la misma

que tendrá fines académicos.

PREGUNTAS

1. Luego de aplicar el Aprendizaje Basado en el Juego como método de enseñanza-aprendizaje de la acentuación gráfica en palabras agudas, graves y esdrújulas y de igual manera los signos de puntuación tanto en el punto seguido, aparte y final ¿Qué opinión tiene sobre esta metodología?
2. ¿Considera que el Aprendizaje Basado en el juego permite un aprendizaje motivador y activo tanto en la participación como en la atención de los alumnos? ¿De qué manera?
3. ¿Cómo evidenció usted que se producía la interacción entre los estudiantes al aplicar Aprendizaje Basado en el juego?
4. Después de aplicar el Aprendizaje Basado en el juego ¿Qué habilidades sociales cree usted que desarrollaron los estudiantes?
5. ¿Cuáles fueron las debilidades y fortalezas que pudo evidenciar en la aplicación del Aprendizaje Basado en el Juego?
6. A partir de la aplicación del Aprendizaje Basado en el Juego en la enseñanza-aprendizaje de la acentuación gráfica y los signos de puntuación ¿considera usted que se ha conseguido el objetivo de los temas abordados?
7. Además, ¿ha evidenciado mejoras en la comprensión sobre los conceptos de los temas abordados en la clase, con respecto a la acentuación y puntuación?
8. Finalmente, ¿ha evidenciado que los estudiantes apliquen estos nuevos conocimientos no solo en el área de Lengua y Literatura, si no en otras áreas del conocimiento?
9. Posterior a las 5 sesiones de clases basadas en el Aprendizaje Basado en el Juego ¿utilizaría el ABJ para enseñar otros temas referentes a la Lengua y Literatura? ¿En qué otros temas literarios utilizarían esta metodología activa?

NOTA: En el siguiente link podrán encontrar toda la información obtenida de la segunda entrevista realizada a la docente:

<https://drive.google.com/file/d/1E2IpCZP72xDQp7i6E2ADNo1o2pnBGyqU/view?usp=sharing>

ANEXO 3: GUÍA TEMÁTICA DE GRUPO FOCAL

GUÍA TEMÁTICA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISAAC A. CHICO

Objetivo: Recabar información acerca del Aprendizaje Basado en el Juego en proceso de enseñanza-aprendizaje de la acentuación gráfica y los signos de puntuación a través del encuentro de 2 grupos participantes a fin de contrastar sus opiniones.

Datos generales:

Fecha _____ Hora de inicia _____ Hora de fin _____

Lugar _____

Datos de identificación de la pareja de investigadores:

Moderador _____

Observador _____

Transcriptor _____

Inicio

- Presentación: Buenos días/tardes mi nombre es _____ soy estudiante de la Universidad Nacional de Educación UNAE. Estoy realizando una investigación acerca del Aprendizaje Basado en el

Juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las normas de acentuación gráfica y signos de puntuación. El día de hoy vamos a realizar un conversatorio con todos ustedes. Siéntanse en la confianza de expresar lo que ustedes piensan u opinan de las preguntas que se van a presentar. Recuerden que no existen respuestas correctas o incorrectas. Siéntanse en la libertad de expresar lo que piensa.

- Se grabará la entrevista, para revisar sus respuestas luego, siéntanse cómodos.
- Por favor para entender mejor sus opiniones se pide que hable uno a la vez.
- ¿Tienen alguna pregunta?

Transcurso:

Introducción por parte del moderador sobre la importancia de la Lengua y Literatura.

1. ¿Qué opinan acerca de las clases de Lengua y Literatura?
2. ¿Ustedes han trabajado antes en con juegos de mesa en las clases de Lengua y Literatura?
3. ¿Cuénteme de la experiencia de trabajar mediante juegos de mesa?

Introducción por parte del moderador sobre el Aprendizaje Basado en el Juego

4. ¿De qué forma las actividades lúdicas que realicé en las clases les han ayudado a comprender mejor el tema de la acentuación gráfica y el uso de los signos de puntuación?
SI ¿Por qué?
NO ¿Por qué?
5. Con respecto al uso de los juegos de mesa utilizados en cada sesión ¿Qué inconvenientes consideran ustedes que presentaron dentro de estas actividades?
 - 5.1 ¿Qué dificultades o fortalezas experimentaron al momento con el juego de mesa el jenga?
 - 5.2 ¿Qué dificultades o fortalezas se presentaron al momento de trabajar con el juego de mesa de serpientes y escaleras?
 - 5.3 ¿Qué inconvenientes o fortalezas tuvieron al momento de trabajar con el juego de mesa del bingo?
 - 5.4 ¿Qué inconvenientes o fortalezas tuvieron al momento de trabajar con el tablero de signos de puntuación?
6. ¿Cómo asumieron las reglas o normas de los juegos de mesa empleados en cada sesión?
7. ¿Qué habilidades (respeto, disciplina en el aula, comunicación colectiva y empatía) pudieron demostrar mientras trabajaban mediante los juegos implementados?
8. ¿Realizar actividades mediante juegos de mesa les sirvió para que se sientan motivados, tengan interés por aprender Lengua y Literatura? SI, NO ¿Por qué?
9. ¿Qué aspectos no les gustó cuando desarrollaban las actividades lúdicas?

Cierre

¿Quieren agregar algún otro comentario sobre el tema?

Agradecimiento por el equipo de investigadores

NOTA: En el siguiente link se encuentran el desarrollo de las respuestas de los grupos focales:

<https://docs.google.com/document/d/1y0kFOPMoGpuOTya70DZp7xPus8EHQsygRIH7-ZepFeI/edit?usp=sharing>

ANEXO 4: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN CURRICULAR



Título de la propuesta: Jugando Unidos: Fortaleciendo el Conocimiento a través de Juegos de Mesa

Objetivo de la propuesta:

- Elaborar una guía con actividades de Aprendizaje Basado en el Juego para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de la acentuación gráfica y los signos de puntuación en estudiantes del séptimo año de EGB.

GUÍA DE ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

ANEXO 5: GUÍA DE ACTIVIDADES 1


1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Antonio Sebastián García Álvarez	ÁREA / ASIG-NATURA:	Lengua y Literatura	GRADO / CUR-SO:	Sexto de básica	PARALELO:	A
N° DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	1	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	Acento Gráfico de las palabras agudas	N° DE PERÍODOS:	2 periodos de 40 minutos	SEMANA DE INICIO:	1
OBJETIVOS DE LA CLASE:	Consolidar el aprendizaje del uso de la acento gráfico en palabras agudas						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.						


2. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVAUACIÓN	
			INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS



<p>Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de la tilde. (Ref. LL.3.4.12.)</p>	<p style="text-align: center;">ANTICIPACIÓN (20 minutos)</p> <p>Dinámica: Antes de iniciar con la clase realizaremos una pequeña dinámica llamada el “salto agudo”, en esta actividad se pedirá a los estudiantes que se coloquen de pie. Se irán nombrando distintas palabras, y en el momento que se nombre palabras que terminen en las vocales (a-e-i-o-u) o en las consonantes n o s, los estudiantes darán un salto, para este juego se utilizará un fondo musical para que se relacione con una dinámica recreativa. https://www.youtube.com/watch?v=tSQiG2Qfkel</p> <p>El objetivo de esta dinámica es relacionarla con el contenido de las normas de las palabras agudas, pues al mismo tiempo de relacionarla, los estudiantes se divertirán al realizarla.</p> <p>Terminada la dinámica se iniciará con el primer momento de la clase, para esto se buscará conocer las preconcepciones de los alumnos referente a la acentuación gráfica. Esto se trabajará mediante la estrategia de la rutina del pensamiento, para ello se realizarán las siguientes preguntas.</p> <p>Antes de iniciar con las preguntas se les entregará una hoja a los estudiantes, la hoja tendrá dos subdivisiones para que en ella coloquen una palabra, la cual será “canción”. Este ejercicio busca separar la palabra en sílabas correctamente y a su vez colocar el signo gráfico en la letra O.</p> <p>En tal caso que los estudiantes no coloquen el signo, no hay problema puesto que esto se trabajará en esta clase.</p>  <p>¿Cuántas sílabas están presentes en la palabra</p>	<p>-Pizarrón -Parlante -Marcadores -Hojas impresas. -Bolígrafos o lápices. (útiles escolares)</p>	<p>Produce textos narrativos, autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de materiales. (I.2., I.4.) (Ref. I.LL.3.6.1.)</p>	<p>Observación /Lista de Cotejo</p> <p>https://docs.google.com/document/d/1nEU0JgxGoIW8j_WLXYLjUUy8aqzIXItQyLLb-HPwm4/edit?usp=sharing</p>
--	---	--	--	--



	<p>canción?</p> <p>¿Qué fue lo que colocamos encima de la letra O, de la palabra canción?</p> <p>¿Por qué colocamos la tilde o acento gráfico en la letra O?</p> <p>Realizada estas tres preguntas se buscará formar un esquema con las ideas que mencionaron los alumnos. Ahora de una forma ordenada para una clara comprensión.</p>  <p>Finalmente se mencionará el objetivo de la clase y la destreza a trabajar dentro de esta, de igual manera se dará a conocer que se implementará un juego y que dentro de esta actividad se deberán seguir distintas reglas.</p>			
	<p>CONSTRUCCIÓN (40 minutos)</p> <p>Para este segundo momento de la clase se iniciará mencionando la definición de lo que representa una palabra aguda con sus respectivas normas. Para esto se entregará una pequeña hoja la cual deberá ser completada en base a la definición y normas para aplicar el uso del acento gráfico en una palabra aguda que se mencionará, esto con la finalidad de procrear una participación activa en los alumnos.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Jenga de colores- Tarjetas de colores- Marcadores- Hojas de trabajo.- Computador- Parlante- Útiles escolares		



¿QUÉ ES UNA PALABRA AGUDA?

Una palabra aguda es un tipo de palabra en español que se clasifica según su acentuación y la posición del acento ortográfico en la última sílaba. Un acento ortográfico es una tilde que se coloca sobre una vocal para indicar que esa sílaba debe pronunciarse con mayor fuerza o intensidad.

Es importante tener en cuenta que en español, si una palabra aguda termina en vocal (a, e, i, o, u) o en la consonante "n" o "s", se le coloca una tilde para indicar su acentuación. Por ejemplo: canción, sofá, reloj, comió, cantó, etc.

Una vez terminada la explicación de lo que es una palabra aguda y sus respectivas reglas, se realizará una adaptación del juego "Jenga" para el aprendizaje de las palabras agudas. En este juego se tomarán en cuenta distintas reglas, comodines, recompensas, penalizaciones y la puntuación con la que va a empezar cada grupo.



Luego, se dio inicio al juego, el cual consistía en el juego del jenga, para esto se decidió utilizar un jenga de seis colores (amarillo, azul, rojo, verde, tomate, celeste). Cada color representaba un caso distinto en el que se emplea las palabras agudas. Además, cada ficha de color se relacionó con una tarjeta del color correspondiente, es decir, que cada tarjeta contenía una imagen.

Las tarjetas de color amarillo contenían imágenes con palabras agudas terminadas en vocales.

El color azul contenía imágenes con palabras agudas que presentan el hiato.

El color rojo contenía imágenes de palabras agudas que no llevan tilde.

En el caso del color verde eran imágenes de palabras agudas que terminaban en la consonante N.

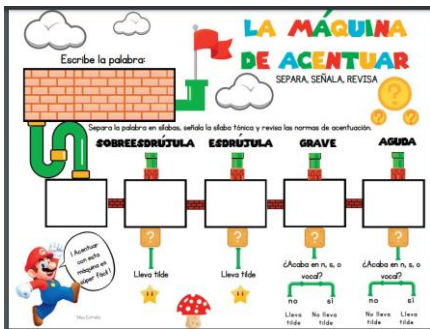
En el caso del color tomate contenía imágenes con palabras agudas que terminan en la consonante S.



	<p>Finalmente el color celeste que contenía preguntas referentes a las palabras aguda y ciertos comodines.</p> <p>La intención de este juego es que cada estudiante pase al frente, saque una ficha del jenga, conforme al color tome una tarjeta y debe descifrar que imagen es, prácticamente mencionar su nombre, tomando en cuenta que debe ser una palabra aguda respondiendo a la regla del color asignado.</p> <p>Luego deberá pronunciar el mismo esa palabra y luego al resto de la clase, para estar seguros de que es una palabra aguda, emplearemos un separador de sílabas online. Mediante este recurso podemos conocer el número de sílabas y sobre todo la sílaba tónica de dicha palabra. Esto nos sirve para nombrar correctamente aquella palabra al momento de leerla.</p> <p>Seguidamente al visualizar la imagen y escucharla, el estudiante al resto de la clase menciona que esta es una palabra aguda porque lleva el acento en la última sílaba, en el caso que lleve tilde de igual manera deberá mencionar por qué lleva la tilde.</p> <p>Finalmente deberá escribir una oración con aquella palabra, esta oración debe ser relacionada con el contexto del aula de clase o de forma familiar, sobre todo que el resto de la clase comprenda la oración.</p> <p>El juego finaliza con el grupo de estudiantes que obtengan mayor número de puntaje, además se consideró una participación total de la clase.</p>			
	<p>CONSOLIDACIÓN (20 minutos)</p> <p>Finalmente para este tercer momento de la clase se entregará a los estudiantes dos hojas de trabajo, y con la ayuda de una ruleta la cual contará con distintas imágenes de objetos. Los estudiantes deberán elaborar un texto narrativo, esto mediante los objetos que se presentan al girar la ruleta. Estos objetos corresponden a palabras agudas.</p>	<p>- - Ruleta Hojas de trabajo</p>		<p>Análisis de desempeño/Rúbrica de evaluación</p> <p>https://docs.google.com/document/d/1CeJ-B-hcDKfKjzPsYQyl4Cl-NjXeTipLBSARrJmkUWo/edit?usp=sharing</p>



Además en la otra hoja de trabajo deberán colocar la palabra que corresponde a dicho objeto, en esta hoja la palabra debe separarse considerando el número de sílabas correspondientes. Así mismo en el último casillero estará colocada una descripción si es esta palabra termina en vocal, o en consonante n o s, es una palabra aguda y por lo tanto lleva tilde.



Al finalizar esta actividad, se dio por cerrada esta primera sesión de la clase.

ANEXO 6: GUÍA DE ACTIVIDADES 2

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Antonio Sebastián García Álvarez	ÁREA / ASIGNATURA:	Lengua y Literatura	GRADO / CURSO:	Séptimo de básica	PARALELO:	A
----------------------------	----------------------------------	---------------------------	---------------------	-----------------------	-------------------	------------------	---



N° DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	1	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	Acento Gráfico de las palabras graves	N° DE PERÍODOS:	2 periodos de 40 minutos	SEMANA DE INICIO:	2
OBJETIVOS DE LA CLASE:	Consolidar el aprendizaje del uso de la acento gráfico en palabras graves o llanas						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.						

2. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVANUACIÓN	
			INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de la tilde. (Ref. LL.3.4.12.)	<p>Anticipación (20 minutos)</p> <p>Dinámica: Antes de iniciar con la clase realizaremos una pequeña dinámica llamada aventura de las palabras graves, en esta actividad los alumnos debían cantar una canción en la cual se le dio mayor acentuación o fuerza de voz a las palabras graves. Cabe recalcar que es una canción en la que deben mover las partes del cuerpo lo cual sirvió para la motivación de los alumnos.</p> <p>link de la canción https://youtu.be/oVUTaA5Jmvc</p> <p>Terminada la dinámica se iniciará con el primer momento de la clase, para esto se buscará conocer las preconcepciones de los alumnos referente a la acentuación gráfica. Esto se trabajará mediante la</p> <p>estrategia de la rutina del pensamiento, para ello se realizarán las siguientes preguntas. Para esta</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Parlante - Computador - Hojas de trabajo - Útiles escolares - Pizarrón - Marcadores 	Produce textos narrativos, autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de materiales. (I.2., I.4.) (Ref. I.LL.3.6.1.)	Observación /Lista de Cotejo https://docs.google.com/document/d/1SqUOT8wL6qB857cM_vZ25d7xOyCaHHBKkJIq5_901M/edit?usp=sharing



actividad se empleará una nube con gotas de lluvia asimilando que esas serán las ideas que los niños irán realizando conforme se realicen las distintas preguntas. Esto con la finalidad de que los



alumnos participen de una manera más activa en el transcurso de las preguntas y sobre todo de colocar sus distintas ideas.

Antes de iniciar con las preguntas se les entregará una hoja a los estudiantes, la hoja tendrá dos subdivisiones para que en ella coloque una palabra, la cual será "lápiz-árbol". Estas palabras tendrán relación con la dinámica que se realizó en un inicio. Además, este ejercicio busca separar la palabra en sílabas correctamente y a su vez colocar el signo gráfico en la letra que le corresponde.


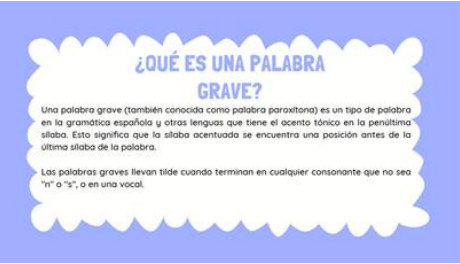


En tal caso que los estudiantes no coloquen el signo, no hay problema puesto que esto se trabajará en esta clase.

¿Cuántas sílabas tienen las palabras árbol, lápiz?

¿Qué fue lo que colocamos encima de la letra A



	<p>de lapalabra árbol y de la letra A de la palabra lápiz?</p> <p>¿Por qué colocamos la tilde o acento gráfico en la letra A?</p> <p>Realizada estas tres preguntas se buscará formar un esquema con las ideas tomando de referencia las distintas ideas que los estudiantes coloquen en la lluvia de ideas. Ahora de una forma ordenada para una clara comprensión.</p>  <p>Finalmente se mencionará el objetivo de la clase y la destreza a trabajar dentro de esta.</p>			
	<p>CONSTRUCCIÓN (40 minutos)</p> <p>Para este segundo momento de la clase se iniciará mencionando la definición de lo que representa una palabra grave o llana. Para esto se entregará una pequeña hoja la cual deberá ser completada en base a la definición y reglas para aplicar el uso del acento gráfico en una palabra grave que se mencionará, esto con la finalidad de procrear una participación activa en los alumnos.</p>  <p>Una vez terminada la explicación de lo que es una palabra grave y sus respectivas reglas, se realizará una adaptación del juego "Serpientes y escaleras" para el aprendizaje de las palabras graves el cual cuenta con distintas imágenes y preguntas, comodines de puntuación, penalizaciones y de igual manera reglas a seguir en el transcurso del juego. En este juego formarán cinco grupos de trabajo que en este caso serán formados por los propios estudiantes, cada grupo deberá participar en el</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tablero del juego serpientes y escaleras - Dado - Fichas con imágenes Útiles escolares - Hojas de trabajo - Parlante - Computador - Pizarrón - Marcadores 		



siguiente tablero el cual contará con preguntas y palabras en las que se deberá descifrar la imagen correspondiente a una palabra grave, mencionarla a la clase, explicar el porque es una palabra grave y finalmente escribirla.

Este juego se desarrollará por tiempo el cual deberá ser completado por todo el grupo de alumnos. Existirán 4 grupos con 7 estudiantes y un grupo de 8 estudiantes, cada participante del grupo deberá responder una a la tarjeta seleccionada. En el transcurso del juego el otro grupo deberá guardar silencio y esperar su turno.




Cada grupo pasa al frente lanza un dado y según el número que marque el dado, posiciona una ficha en ese número que está en el tablero, para luego tomar una tarjeta correspondiente a la posición de la ficha. La temática del juego se vuelve similar a la de la primera sesión al momento de tomar la tarjeta e identificar que palabra es, para ello se tomó en consideración que esta es una palabra grave, así se cumplió la primera fase visual en el juego.

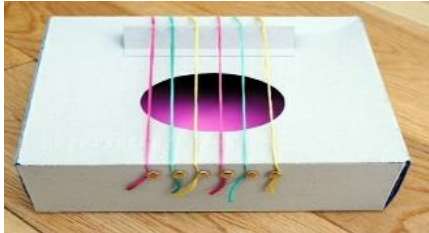
Luego se pasó a la fase auditiva, nuevamente los alumnos realizarán una pronunciación propia y luego la pronunciación a toda la clase. Asimismo se empleará el recurso del separador de sílabas online, esto para justificar si la palabra mencionada es una palabra grave, cuál es la sílaba tónica y si esta palabra lleva tilde. De esta manera tanto el alumno como el recurso tecnológico emitían la palabra, toda la clase escuchó y analizó si es una palabra grave.

Al cumplir con estos dos pasos, surgió la fase cognoscitiva. Pues mediante la observación de la imagen y el análisis al escucharla, los alumnos comprendían si es una palabra grave, si esta cumple con la regla gramatical para acentuarla, y si es una palabra grave con hiato. Pues en el juego existieron nuevamente estos casos, para darle mayor dificultad al juego, además de que estas palabras son empleadas normalmente por



	<p>los educandos.</p> <p>Finalmente en la última fase, se pidió que los alumnos escriban en su cuaderno oraciones con las palabras graves que fueron descifradas a medida que se desarrollaba el juego.</p> <p>El juego finaliza cuando un grupo llegue a la meta, en tal caso que reste algo de tiempo se seguirá complementando las fichas que aún no han sido seleccionadas. Además el grupo ganador será quien mayor puntaje tenga al finalizar el juego.</p>			
	<p style="text-align: center;">CONSOLIDACIÓN (10 minutos)</p> <p>Finalmente para este tercer momento de la clase se entregará a los estudiantes dos hojas de trabajo, las cuales deberán ser completadas de acuerdo a la siguiente actividad.</p> <p>La primera hoja de trabajo es similar a la de la primera sesión, en donde deberán escribir las palabras graves que van a presentarse en esta actividad.</p>  <p>Máquina de acentuar</p> <p>SEPARA, SEÑALA, REVISAS</p> <p>SEPARA LA PALABRA EN SILABAS, SEÑALA LA SILABA TÓNICA Y REVISAS LAS NORMAS DE ACENTUACIÓN.</p> <p>Silabas: Subestribujula, Estribujula, Grave, Aguda</p> <p>Reglas de acentuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Antepenúltima sílaba: Lleva tilde (sí) Penúltima sílaba: ¿Acaba en n, s, o vocal? (No) / ¿Acaba en r, l, o vocal? (Sí) Última sílaba: ¿Acaba en n, s, o vocal? (No) / ¿Acaba en r, l, o vocal? (Sí) <p>¡Acentuar con esta máquina es super fácil!</p> <p>Mira Estribujula</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Parlante - Computador - Hojas de trabajo - Útiles escolares - Caja musical 		<p>Análisis de desempeño/Rúbrica de evaluación</p> <p>https://docs.google.com/document/d/1YiqRj3SekdCAiG_Cn2gRw0aEQ2wp_hGFHonRpKoPBVWs/edit?usp=sharing</p>



	<p>La actividad se denomina la casa musical misteriosa, la actividad consiste en escuchar sonidos y palabras que corresponden a palabras con acentuación grave. A medida que descifran y escuchan, deberán elaborar un párrafo narrativo en el que se plasme su creatividad.</p>  <p>Finalizada esta actividad, se dará por terminada esta segunda sesión.</p>			
--	---	--	--	--

ANEXO 7: GUÍA DE ACTIVIDADES 3

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Antonio Sebastián García Álvarez	ÁREA / ASIGNATURA:	Lengua y Literatura	GRADO / CURSO:	Séptimo de básica	PARALELO:	A
N° DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	1	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	Acento Gráfico de las palabras esdrújulas	N° DE PERÍODOS:	2 periodos de 40 minutos	SEMANA DE INICIO:	3
OBJETIVOS DE LA CLASE:	Consolidar el aprendizaje del uso del acento gráfico en palabras esdrújulas.						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.						



2. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN




<p>Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de la tilde. (Ref. LL.3.4.12.)</p>	<p style="text-align: center;">ANTICIPACIÓN (20 minutos)</p> <p>Dinámica: Antes de iniciar con la clase realizaremos una pequeña dinámica llamada el “marcharemos al compás” esta es una canción que contiene ciertas palabras esdrújulas en la cual se levantará la voz cuando estas suenen en la canción. Así mismo es una dinámica que permite el movimiento del cuerpo, esto con la intención de motivar a los estudiantes.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=chRxPHgdW7k&list=OLAK5uy_nrvAPi7aEW4gUj8iDWb3hZTlIGL2sHoA&index=6</p> <p>El objetivo de esta dinámica es relacionarla con el primer momento de la clase, puesto que se tomará en cuenta las palabras y ejemplos que suenan en esta canción, referentes a las palabras esdrújulas.</p> <p>Terminada la dinámica se iniciará con el primer momento de la clase, para esto se buscará conocer las preconcepciones de los alumnos referente a la acentuación gráfica. Esto se trabajará mediante la estrategia de la rutina del pensamiento, para ello se realizarán las siguientes preguntas.</p>  <p>Antes de iniciar con las preguntas se les entregará una hoja a los estudiantes, la hoja tendrá dos subdivisiones para que en ella coloquen tres distintas palabras, las cuales serán “cálido, rápida y última”. Estas son palabras que fueron escuchadas en la dinámica. Este ejercicio busca separar la palabra en sílabas correctamente y a su vez colocar el signo gráfico en la antepenúltima sílaba.</p> <p>En tal caso que los estudiantes no coloquen el signo, no hay problema puesto que esto se trabajará en esta clase.</p> <p>¿Cuántas sílabas tienen la palabra cálida, rápida y última?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Parlante - Computador - Hojas de trabajo - Útiles escolares - Pizarrón - Marcadores 	<p>Produce textos narrativos, autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de materiales. (I.2., I.4.) (Ref. I.LL.3.6.1.)</p>	<p>Observación /Lista de Cotejo</p> <p>https://lc.cx/mvnglt</p>
--	---	--	--	--

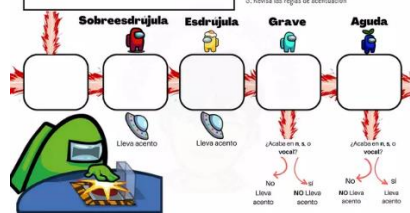


	<p><i>¿Cómo se llama a una palabra cuando tiene tres sílabas?</i></p> <p><i>¿Qué es lo que colocamos en la antepenúltima sílaba?</i></p> <p><i>si colocamos la tilde en la antepenúltima sílaba ¿Cómo creen que se llaman estas palabras?</i></p> <p>Realizada estas tres preguntas se buscará formar un esquema con las ideas que mencionaron los alumnos. Ahora de una forma ordenada para una clara comprensión.</p>  <p>Finalmente se mencionará el objetivo de la clase y la destreza a trabajar dentro de esta.</p>			
	<p style="text-align: center;">CONSTRUCCIÓN (40 minutos)</p> <p>Para este segundo momento de la clase se iniciará mencionando la definición de lo que representa una palabra esdrújula. Para esto se entregará una pequeña hoja la cual deberá ser completada en base a la definición y reglas para aplicar el uso del acento gráfico en una palabra grave que se mencionará, esto con la finalidad de procrear una participación activa en los alumnos.</p>  <p>Una vez terminada la explicación de a definición de las palabras esdrújulas, se dará paso a la actividad lúdica la cual se trata de un juego de mesa conocido por los educandos, este es el juego del bingo.</p> <p>Esta actividad se trabajará de forma individual, a cada</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Juego del bingo - Tableros del bingo - Pancarta con imágenes - Parlante - Computador - Pizarrón - Marcadores - Útiles escolares 		



	<p>estudiante se le entregará una tabla en la que marcarán los números. Se utilizará una pancarta con números e imágenes correspondientes a palabras esdrújulas que serán empleadas, según vayan descubriéndose los números del bolillero del bingo. De igual manera, el juego presenta reglas para manejar el respeto y la serenidad en la clase.</p> <p>Además se les entregó una hoja en la que los alumnos deberán colocar la palabra esdrújula y con ella deberán elaborar una oración.</p> <p>Dentro de esta actividad también se tomará en consideración tanto la fase visual, auditiva cognoscitiva y motora</p> <p>Es así que mediante la pancarta con palabras esdrújulas, serán descubiertas a medida que avanza el juego, en esto todos los estudiantes descifrarán la imagen. De esta manera se cumplirá la primera fase visual.</p> <p>Luego, se dará paso a la pronunciación de manera colectiva. Así mismo se empleará el separador de sílabas online, el cual servirá para conocer la sílaba tónica de la palabra.</p> <p>Seguidamente, se preguntará por qué dicha palabra es esdrújula, con esto se cumplirá la fase cognoscitiva en la que deberán los alumnos justificar dicha palabra.</p> <p>Finalmente deberán escribir la palabra, en este caso deberán armar una oración con dicha palabra.</p> <p>El juego finaliza cuando un estudiante complete la tabla del bingo, en tal caso de que nos reste el tiempo se dará continuación con el juego.</p>			
	<p style="text-align: center;">Consolidación (20 minutos)</p> <p>Para este tercer momento de la clase se pedirá a los estudiantes que realicen un escrito de manera narrativa en la que plasmen su creatividad, puesto que como en las anteriores sesiones, se emplearán imágenes con palabras esdrújulas las cuales serán designadas de manera aleatoria de acuerdo como vayan saliendo de la caja animada.</p>  <p>Así mismo en esta actividad los alumnos contarán con la</p>	<ul style="list-style-type: none">- Caja animada- Hoja de trabajo- Hoja de acentuación- Útiles escolares- Imágenes		<p>Análisis de desempeño/Rúbrica de evaluación</p> <p>https://lc.cx/b2EDIH</p>



	<p>hoja de la separación de sílabas en donde deberán separar cada sílaba de las palabras seleccionadas.</p> <p style="text-align: center;">MÁQUINA DE ACENTUACIÓN</p> <p>Escribe tu palabra: <input type="text"/></p> <p>Separa, señala y revisa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Separa la palabra por sílabas 2. Señala la sílaba tónica (la que suena más fuerte) 3. Revisa las reglas de acentuación  <p>De esta al terminar la actividad seleccionada a los alumnos, dio por finalizada esta tercera sesión.</p>			
--	---	--	--	--

ANEXO 8: GUÍA DE ACTIVIDADES 4

1. DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DEL DOCENTE:	Antonio Sebastián García Álvarez	ÁREA / ASIGNATURA:	Lengua y Literatura	GRADO / CURSO:	Séptimo de básica	PARALELO:	A
N° DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN:	1	TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:	Consolidación de los signos de puntuación (punto seguido, aparte y final)	N° DE PERÍODOS:	2 periodos de 40 minutos	SEMANA DE INICIO:	4
OBJETIVOS DE LA CLASE:	Consolidar el aprendizaje del uso de los signos de puntuación ya sea con el punto seguido, aparte y final.						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.						

3. PLANIFICACIÓN:

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
LL.3.4.9. Organizar las ideas con	ANTICIPACIÓN (20 minutos) Dinámica: Antes de iniciar con la clase realizaremos una pequeña dinámica llamada el “muevo el cuerpo”	- Parlante - Computador	Produce textos narrativos, autorregula la	Observación /Lista de Cotejo



<p>unidad de sentido a partir de la construcción de párrafos.</p>	<p>esto con la finalidad de empezar la clase de una amera motivada y activa a la vez. No se relaciona con el tema a tratar en la clase, sin embargo vale la pena realizar dinámicas que despierten el interés de los alumnos en el transcurso de la clase.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oVUTaA5Jmyc</p> <p>Terminada la dinámica se iniciará con el primer momento de la clase, para esto se buscará conocer las preconcepciones de los alumnos referente al conocimiento que ellos presentan con los signos de puntuación. Esto se trabajará mediante la estrategia de la rutina del pensamiento, para ello se realizarán las siguientes preguntas. Así mismo se trabajará con la nube de ideas para que todos los alumnos participen y coloquen su idea en las gotas de agua.</p>  <p><i>¿Qué signos de puntuación conocen?</i></p> <p><i>¿Cuál creen que es la importancia de emplear signos de puntuación?</i></p> <p><i>¿Cuál es el signo de puntuación que empleamos continuamente en la escritura?</i></p> <p>Realizada estas tres preguntas se buscará formar un esquema con las ideas que mencionaron los alumnos. Ahora de una forma ordenada para una clara comprensión.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Hojas de trabajo- Útiles escolares- Pizarrón- Marcadores	<p>escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de materiales. (I.2., I.4.) (Ref. I.LL.3.6.1.)</p>	<p>https://lc.cx/K2umrz</p>
---	---	---	--	--



Finalmente se mencionará el objetivo de la clase y la destreza a trabajar dentro de esta.

CONSTRUCCIÓN (40 minutos)

Para este segundo momento de la clase se iniciará mencionando la definición de los signos de puntuación en específico con el punto seguido, aparte y final.

Para la explicación de estos signos de puntuación, se creó una historia en la que el punto es un superhéroe y este signo va por el mundo corrigiendo de manera correcta cuando una oración, párrafo o un texto debe considerar el uso del punto seguido, aparte y final.

Además para una mejor comprensión del tema, se realizarán ejemplos con actividades habituales que los alumnos suelen hacer día a día. Cada alumno deberá pasar al pizarrón y elaborar una oración, en esta deberán emplear el uso correcto del punto ya sea seguido, aparte o final.

Una vez terminada la explicación de la definición de los signos de puntuación, se dará paso al juego de mesa, un juego que en este caso es creado algo similar al juego serpientes y escaleras.



Este juego contará con 20 casilleros con distintos iconos que marcan diferencias en los casilleros del juego. La intención del juego fue llamar la atención de los alumnos al tener distintas preguntas que deben responder.

Para esta actividad, nuevamente se trabajó en 5 grupos que serán formados de manera aleatoria. El juego

- Hojas de trabajo
- Tablero del juego
- Dados
- Pizarrón
- Marcadores
- Útiles escolares



	<p>cuenta con reglas para mantener la tranquilidad y el respeto entre compañeros y distintos comodines y recompensas conforme avancen en el tablero.</p> <p>El juego cuenta con 6 íconos diferentes, entre ellos se presentan preguntas referentes al uso de cada signo de puntuación mencionado. Asimismo, contienen tarjetas con preguntas referentes a, qué es lo que se debe hacer cuándo se emplea dicho signo de puntuación. Otra de las tarjetas contiene oraciones con pequeños párrafos, los cuales deben ser completados con los signos de puntuación correspondientes. Dos de los iconos muestran rostros de felicidad y tristeza, en el caso de la felicidad avanza un casillero, caso contrario retrocede y finalmente el icono que muestra un lápiz, indica la escritura de un párrafo en el que se emplee un signo de puntuación, esto debe ser elegido por un dado.</p> <p>Paulatinamente los alumnos pasarán al frente del pizarrón, deberán lanzar el dado y respecto a l casillero dando se posicione la ficha de juego deberán cumplir con el ícono que se muestra en el juego.</p> <p>El juego finaliza cuando un grupo llegue a la meta del juego, y de igual manera el grupo ganador será quien mayor puntaje presente en el juego. Así finalizará el juego</p>			
	<p style="text-align: center;">Consolidación (20 minutos)</p> <p>Para este tercer momento de la clase se pedirá a los estudiantes que realicen un escrito de manera narrativa en la que plasmen estas sesiones del juego que ellos han experimentado tanto con la acentuación y la puntuación. Para ello se les entregará una hoja con cuatro divisiones y en esta hoja deberán colocar las diferentes experiencias que ellos sintieron y aprendieron, aspectos que les causaron gustos y disgustos. Siendo esta la actividad final con la cual se cerrarán estas sesiones.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Hoja de trabajo- Útiles escolares		<p>Análisis de desempeño/Rúbrica de evaluación</p> <p>https://lc.cx/1SPqtk</p>



	<p>Mi diario personal Nombre : _____ Fecha : _____ L M M J V</p> <p>Primera clase, enseñanza de las palabras agudas</p> <p>Segunda clase, enseñanza de las palabras graves</p> <p>Tercera clase, enseñanza de las palabras esdrújulas</p> <p>Cuarta clase, enseñanza de los signos de puntuación</p>			
--	---	--	--	--

De esta al terminar la actividad seleccionada a los alumnos, dio por finalizada esta tercera sesión.

**DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN DEL
TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA**

Yo, Antonio Sebastián García Álvarez, portador de la cedula de ciudadanía nro. 0105343545, estudiante de la carrera de Educación Básica Itinerario Académico en: Educación General Básica en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada El aprendizaje basado en el juego para reforzar la escritura de signos de puntuación y de acentuación gráfica en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y 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 académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE, la utilización de los datos e información que forme parte del contenido del Trabajo de Integración Curricular que se encuentren disponibles en base de datos o repositorios y otras formas de almacenamiento, en el marco establecido en el artículo 141 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación.

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación – UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado El aprendizaje basado en el juego para reforzar la escritura de signos de puntuación y de acentuación gráfica en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica, en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Ratifico con mi suscripción la presente declaración, en todo su contenido.

Azogues, 1 de Marzo de 2024



(Antonio Sebastián García Álvarez)
C.L.: 0105343545

**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR Y COTUTOR PARA TRABAJO DE
INTEGRACIÓN CURRICULAR DIRECCIONES DE CARRERA DE GRADO
PRESENCIALES**

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Luis Mauricio Bustamante Fajardo tutor y María del Carmen García Cárdenas cotutora del Trabajo de Integración Curricular denominado “El aprendizaje basado en el juego para reforzar la escritura de signos de puntuación y de acentuación gráfica en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica” perteneciente al estudiante: Antonio Sebastián García Álvarez con C.I. 0105343545. Damos fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informamos que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 4% de coincidencia en fuentes de internet, apeándose a la normativa académica vigente de la Universidad Nacional de Educación.

Azogues, 1 de Marzo de 2024



Docente Tutor/a
Luis Mauricio Bustamante Fajardo C.I:
1714136692



Docente Cotutor/a
María del Carmen García Cárdenas C.I:
0302534516