Universidad Nacional de Educación

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en Educación General Básica

Enseñanza aprendizaje de los fonemas b-v-c-s-z, a través de una plataforma virtual interactiva para el sexto año de EGB de la escuela “Ignacio Escandón”

Trabajo de Integración Curricular
previo a la obtención del título
de Licenciada en Ciencias de
Educación General Básica

Autoras:

Daysi Maricela Inguil Lazo

CI. 0302701578

Victoria Katherine Martínez Ortiz

CI: 0302369541

Tutora:

PhD. Gisela Consolación Quintero de Chacón

CI: 0151467354

Azogues-Ecuador

Abril, 2022

Agradecimiento

Primeramente, le agradezco a Dios por ayudarme a conseguir todas mis metas y objetivos bendiciéndome con salud y su amor incondicional. Durante este periodo académico varias unidades educativas me permitieron vivir muchas experiencias que me ayudaron en mi formación académica y personal, por este motivo quiero expresarles mi mas sincera gratitud, debido a que todos estos acontecimientos me han sido de gran apoyo. Agradezco a la Universidad Nacional de Educación (UNAE), por los conocimientos adquiridos y permitirme cumplir mi sueño de ser una profesional en docencia. A la tutora del Trabajo de Integración Curricular, PhD. Gisela Quintero, por su ayuda y colaboración para el desarrollo de este trabajo investigativo. Agradezco también a cada uno de los docentes de la Universidad que con su particular método de trabajar me han permito reflexionar y brindarme una educación de calidad. Le brindo mi sincero agradecimiento a nuestro tutor profesional Lic. Gustavo Auquilla y al 6to año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Ignacio Escandón", puesto que este trabajo se realizó para ellos y gracias a su colaboración, participación, acogida. Por ultimo y en especial quiero agradecer a mi familia, por el apoyo y motivación incondicional que siempre me brindaron durante todo este periodo.

Daysi M. Inguil Lazo

Agradecimiento

Al finalizar esta etapa de mi vida lo primero que hago es mirar hacia atrás y recordar a todas las personar que caminaron junto a mí en esta etapa tan importante.

Quiero empezar con un agradecimiento grandioso a la Universidad Nacional de Educación (UNAE) por darme la oportunidad de cumplir con mi gran sueño el ser docente.

Quiero agradecer también a mi tutora de TIC Phd. Gisela Quintero que gracias a su sabiduría y dedicación me ha orientado en todo este proceso.

A cada uno de los docentes que me compartieron sus conocimientos, experiencias y valores que ayudaron a mi formación profesional.

De manera especial quiero agradecer a mi compañera, pareja pedagógica y mejor amiga Daysi Inguil por caminar junto a mi desde el día uno en la Universidad, por ser ese apoyo incondicional tanto en mi vida estudiantil como en mi vida personal.

Mil gracias a mis padres por el apoyo brindado en cada ciclo universitario sin ustedes este logro no habría sido posible, gracias por sus consejos, regaños y amor incondicional.

Victoria K. Martínez Ortíz

Dedicatoria

El presente trabajo de Integración Curricular va dedicado a mi querida madre, pues ha sido mi fortaleza todos los para no rendirme, por sus consejos y amor infinito. A mis hermanas que fueron mi apoyo primordial y gracias a su colaboración pude cumplir con todos las obligaciones académicas. A mis tíos que han sido como mis segundos padres y siempre han estado conmigo brindándome su apoyo, cariño y confianza para conseguir mis sueños. A mi prometido que siempre me ha ayuda, apoya y me motiva a seguir luchando por mis metas de manera incondicional. A mi pareja pedagógica, que siempre me ha apoyado académicamente y más que eso se ha convertido en mi gran amiga y confidente por su cariño y comprensión. A la Universidad Nacional de Educación (UNAE) y sus docentes por permitirme aprender y obtener varias experiencias enriquecedoras para mi vida profesional y personal.

Daysi M. Inguil Lazo

Dedicatoria

Llena de alegría y orgullo dedico este proyecto a mi ángel en el cielo, mi estrella, mi hermano Martín Martínez que desde ahí ha sido mi fortaleza para seguir adelante y luchar para cumplir cada uno de mis proyectos.

A mis padres Ruperto Martínez y Gloria Ortíz que han sido los pilares fundamentales en mi carrera universitaria por haberme brindado su confianza y apoyo en cada uno de mis pasos.

También dedico mi Trabajo de Integración Curricular a mi sobrino Martín porque ha sido mi mayor motivación para no rendirme en mis estudios.

Por último, a mi abuelita Anita Heredia por ser mi segunda madre y mejor amiga, por cada sonrisa que ha causado en mí, por llevarme siempre en cada una de sus oraciones y pedir por mi bienestar.

Victoria K. Martínez Ortíz

Resumen

La ortografía es un factor indispensable para la comunicación escrita de todos los seres humanos, que debe ser priorizada desde los primeros niveles de educación. En diferentes centros educativos la enseñanza aprendizaje de la ortografía se realiza a través del método tradicional, que lejos de ayudar, conlleva a la confusión de los estudiantes, causando así que les disguste aprender las reglas ortográficas. El objetivo de esta investigación se centra en la propuesta de una plataforma virtual interactiva con actividades y juegos que permitan a los estudiantes del sexto grado, de la escuela Ignacio Escandón repasar y recordar las reglas ortográficas de manera innovadora y sobre todo recreativa. Cabe agregar que la propuesta planteada fue revisada por cinco expertos en el área de Lengua y Literatura, es importante mencionar que se tomó en cuenta ciertas sugerencias de los expertos para mejorar la propuesta. Esta investigación en sus referentes teóricos detalla la importancia de las reglas ortográficas, las dificultades al aprender ortografía, se citan varios autores que toman la actividad lúdica como una herramienta de aprendizaje positiva que fomenta la participación de los alumnos. Se trata de una investigación de carácter cualitativo, con el método estudio de caso, para la recolección de datos se realizó un pre diagnóstico y un diagnóstico con la aplicación de entrevistas, observación participante, guía de observación y un grupo focal, estos instrumentos y herramientas de recolección de datos permitieron identificar que los alumnos presentan dificultades en el uso correcto de los fonemas b-v-s-c-z. Se identificó también que los padres de familia consideran importante la supervisión y refuerzo de los deberes.

Palabras clave: Ortografía, enseñanza, aprendizaje, juego educativo.

Abstract

Spelling is an indispensable factor for the written communication of all human beings, which should be prioritized from the first levels of education. In different educational centers the teaching and learning of spelling is done through the traditional method, which far from helping, leads to confusion among students, thus causing them to dislike learning spelling rules. The objective of this research focuses on the proposal of an interactive virtual platform with activities and games that allow sixth grade students of the Ignacio Escandón school to review and remember the spelling rules in an innovative and above all recreational way. It should be added that the proposed proposal was reviewed by five experts in the area of Language and Literature, it is important to mention that certain suggestions from the experts were taken into account to improve the proposal. In its theoretical references, this research details the importance of spelling rules, the difficulties in learning spelling, and cites several authors who consider recreational activities as a positive learning tool that encourages student participation. This is a qualitative research, with the case study method, for data collection a pre-diagnosis and a diagnosis was made with the application of interviews, participant observation, observation guide and a focus group, these instruments and data collection tools allowed to identify that students have difficulties in the correct use of the phonemes b-v-s-c-z. It was also identified that parents consider it important to supervise and reinforce homework

Keywords: Spelling, teaching, learning, educational game.

Índice general

Introducción **1**
CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA **2**
1.1 Contextualización del objeto de investigación 2
1.2 Pregunta de investigación 4
1.3 Objetivos 4
1.4 Justificación de la investigación 5
II. CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO **7**
2.1 Estado del arte o Antecedentes 7
2.1.1 Antecedentes Internacionales 7
2.1.2 Antecedentes Nacionales 8
2.1.3 Antecedentes Locales 9
2.2 Marco teórico general 11
2.2.1 Enseñanza aprendizaje de la Ortografía 11
2.2.2 Las plataformas virtuales inmersas en la educación 19
III CAPÍTULO 3: MARCO METODOLÓGICO **24**
3.1 Paradigma 24
3.2 Enfoque de la investigación 25
3.3 Método 25
3.3.1 Etapas del Estudio de Caso 26
3.4 Unidad de Análisis 29
3.5 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos 31
3.5.1 Técnica 1: Observación participante 31
3.5.2 Técnica 2: Entrevista 32
3.5.3 Técnica 3: Observación 33
3.5.4 Técnica 4: Grupo focal 34
3.5.5 Técnica 5: Análisis documental 35
3.6 Prediagnóstico 35
3. 6.1 Análisis, hallazgos e interpretación de la información recabada en el prediagnóstico 35
3.7 Diagnóstico 38
3.7.1 Análisis, hallazgos e interpretación de la información recabada en el diagnóstico 38
3.8 Interpretación de la Triangulación 42
CAPÍTULO IV: PROPUESTA **43**
¡Aprendamos Jugando! 43
4.2 Origen de la propuesta 44

4.3 Destrezas del subnivel Medio a trabajar en la Propuesta 45
4.4 Objetivo de la propuesta 46
4.5 Reglas ortográficas a trabajar en esta investigación 47
4.6 Fundamentos pedagógicos 48
4.7 Metodología de la propuesta 49
4.8 Sistema de actividades y juegos para potenciar la ortografía de los fonemas b, v s, c y z 51
4.9 Objetivo y juegos a trabajar 51
4.9.1 Juego 1: El juego del ahorcado 51
4.9.2 Juego 2: Juego del stop 52
4.9.3 Juego 4: Juego soy una letra 53
4.9.4 Juego: Adivina adivinador 54
4.9.5 Actividad 1: Concursos de deletreo y ortografía 54
4.9.6 Actividad 2: Crear un folder 55
4.10.1 Juego: Ruleta del saber 56
4.10.2 Juego 5: Escribiendo y jugando 56
4.10.3 Juego: Juego enlaza la respuesta correcta y tingo tango 57
4.10.4 Juego 3: Juego de mesa “Mesa ortográfica” 57
4.10.5 Actividad 4: Somos detectives 58
4.11 Destreza y juegos a trabajar 58
4.11.1 Juego virtual 1: Apalabrados y Cazafaltas 59
4.11.2 Actividad 3: Collage virtual 59
4.12 Estructura y características de la plataforma virtual interactiva ¡Aprendamos jugando! 61
4.13 Validación de la plataforma a través de la revisión por expertos 65
4.14 Conclusiones 65
4.15 Recomendaciones 67
4.16 Referencias 68
Anexos 76
Anexo 1: Diseño del diario de campo del prediagnóstico 76
Anexo 2: Diseño del diario de campo del diagnóstico 77
Anexo 3: Guía de entrevista dirigida a la tutora profesional de quinto grado de EGB. 77
Anexo 4: Guía de entrevista dirigida a la madre de familia de quinto grado de EGB. 78
Anexo 5: Guía de entrevista dirigida a un alumno de quinto grado de EGB. 79
Anexo 6: Guía de entrevista dirigida al tutor profesional de sexto grado de EGB. 79
Anexo 7: Guía de observación aplicada a una clase del sexto grado de EGB. 80
Anexo 8: Guía de preguntas aplicada en un grupo focal con seis padres de familia. 81
Anexo 9: Enlace de la transcripción de la entrevista aplicada a la docente de 5to grado: 81

Anexo 10: Enlace de la entrevista transcrita a una madre de familia: 82
Anexo 11: Enlace de la transcripción de la entrevista realizada a un alumno de 5to grado: 82
Anexo 12: Enlace de la transcripción de la entrevista realizada al docente de 6to grado:..... 82
Anexo 13: Link del video de la clase observada en 6to grado:..... 82
Anexo 14: Codificación de instrumentos y herramientas de recolección de datos:..... 83
Anexo 15: Codificación de instrumentos y herramientas de recolección de datos:..... 83
Anexo 11: Relación y codificación de instrumentos y herramientas de investigación:..... 84
Anexo 16: Datos para la validación de expertos:..... 84
Anexo 17: Formato de la rúbrica para la validación del contenido de la propuesta: 84
Anexo 18: Validación Experto 1..... 85
Anexo 19: Validación experto 2 88
Anexo 20: Validación Experto 3..... 93
Anexo 21: Validación Experto 4..... 96
Anexo 22: Validación Experto 5..... 99

Índice de tablas

Tabla 1: Técnicas e instrumentos de investigación..... 28
Tabla 2: Matriz de categorías de diagnóstico..... 30
Tabla 3: Triangulación 41
Tabla 4: Reglas ortográficas de la B..... 47
Tabla 5: Reglas ortográficas de la V..... 47
Tabla 6: Reglas ortográficas de la C..... 47
Tabla 7: Reglas ortográficas de la S 48
Tabla 8: Reglas ortográficas de la Z..... 48
Tabla 9: Ejemplo, constructivista..... 49
Tabla 10:Objetivo y juegos a trabajar 1 51
Tabla 11: Destreza y juegos a trabajar 2 55
Tabla 12: Destreza y juegos a trabajar 3 58

Índice de ilustración de imágenes

Ilustración 1: Portada de la plataforma virtual interactiva 61
Ilustración 2: Objetivo y destrezas en la plataforma virtual 62
Ilustración 3: Juegos y actividades de la categoría azul..... 62
Ilustración 4: Juegos y actividades de la categoría verde..... 63
Ilustración 5: Juegos y actividades de la categoría roja 63
Ilustración 6: Ejemplo de un juego de la plataforma virtual interactiva..... 64
Ilustración 7: Ejemplo de una plantilla de un juego de la plataforma virtual interactiva 64

Ilustración 8: Actividad sincrónica escritura de una carta 100
Ilustración 9: Actividad sincrónica escritura de una carta 100
Ilustración 10: Actividad sincrónica escritura de una carta 100
Ilustración 11: Actividad sincrónica escritura de una carta 100
Ilustración 12: Actividad sincrónica escritura de una carta 100
Ilustración 13: Actividad sincrónica escritura de una carta 100
Ilustración 14: Actividad sincrónica escritura de una carta 100
Ilustración 15: Actividad sincrónica escritura de una carta 100
Ilustración 16: Actividad sincrónica escritura de una carta 100
Ilustración 17: Actividad sincrónica escritura de una carta 100
Ilustración 19: Clase virtual 100
Ilustración 18: Clase presencial 100

Introducción

Una buena comunicación escrita permite tener un alto desarrollo tanto profesional como personal, pues escribir bien es sinónimo de cultura y educación. Gran parte de la vida diaria las personas se relacionan, se expresan a través de textos y escritos, es por ello que resulta sumamente importante manejar una buena ortografía cuidando la manera de escribir e incluso se considera que al entregar un buen escrito otorgamos confianza y seguridad a nuestros lectores.

Partiendo de la importancia de la ortografía esta investigación se centra en los niños de sexto grado de educación básica de la Escuela de Educación "Ignacio Escandón" paralelo B, ubicado en Cuenca-Ecuador. En esta aula, durante las clases virtuales se evidenció que los niños cometen errores con el uso de los fonemas b-v-c-s-z, puesto que en varios de los deberes revisados tienden a cambiar la escritura correcta de las palabras alterando de esta manera el mensaje que se desea emitir.

Por las consideraciones anteriores se pretende potenciar la enseñanza aprendizaje de la ortografía, a través de una plataforma virtual interactiva que incluye varias actividades lúdicas, que permitan poner en prácticas las reglas ortográficas de los fonemas b-v-c-s-z. Esta propuesta brinda además la oportunidad de un aprendizaje diferente y que resulta llamativo para los estudiantes.

Por lo tanto, esta investigación está conformada por tres capítulos que ayudan a organizar la información de forma clara y brinda facilidad de entendimiento a los lectores. El primer capítulo hace referencia a la problemática de esta investigación, se expone el contexto donde surgió el tema y las dificultades que presentan los niños en la enseñanza aprendizaje de la ortografía, a su vez se formula el objetivo general y cuatro objetivos específicos con los cuales se pretende dar solución al problema planteado.

El segundo capítulo se refiere al apartado del marco teórico, contiene la teoría que sustenta, explica y respalda de manera clara el tema a ser investigado, se cita a varios autores que dan a conocer la importancia de tener una buena ortografía, además se habla acerca de la importancia del juego en la educación y cómo ayuda a mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

El tercer capítulo da a conocer el proceso metodológico de esta investigación, se trata de un enfoque cualitativo, con un paradigma interpretativo, hace uso del método estudio de caso y se detallan las etapas del mismo. Además, se da a conocer los instrumentos y las herramientas utilizadas para la recolección de datos.

El cuarto y último capítulo hace referencia a la planificación, construcción y desarrollo de la propuesta del ambiente de aprendizaje titulada "Aprendamos jugando", presenta juegos y actividades con sus respectivas instrucciones, materiales y roles, además contempla dos destrezas y un objetivo del currículo correspondiente al subnivel medio. Se finaliza esta investigación con los apartados de conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 **Contextualización del objeto de investigación**

La presente investigación tuvo lugar en la Escuela de Educación Ignacio Escandón, ubicada en la ciudad de Cuenca, específicamente en el sexto grado paralelo B, de la sección matutina de Educación General Básica (EGB), subnivel medio, con 33 estudiantes.

Durante la primera etapa de la investigación (pre diagnóstico), se constató que las clases impartidas por la docente eran rutinarias y poco interactivas con los estudiantes, se limitaban a la lectura y explicación verbal del tema o contenido. Por lo tanto, no se observó la

utilización de herramientas, materiales, programas o recursos didácticos que fortalezcan la enseñanza aprendizaje de los alumnos.

Un aspecto importante a mencionar es que debido a la emergencia sanitaria por la que atraviesa el país y el mundo, las clases se desarrollaron de manera virtual, por ende, la maestra utilizó la plataforma zoom para impartir sus clases, se apoyó de los textos escolares del gobierno y las guías semanales de trabajo fueron sus principales herramientas didácticas, estas guías contenían los temas a trabajar durante la semana, eran organizados por asignaturas e incluían actividades, lecturas y el contenido de cada clase.

Además, se tuvo la oportunidad de impartir una clase con el tema: "escritura de una carta", en la consolidación de la misma, los estudiantes redactaron una carta a un amigo o familiar ausente. Al momento de realizar la respectiva revisión de la tarea se evidenció que los alumnos cometen varios errores ortográficos, específicamente con los fonemas b-v-s-c-z, lo que impedía comprender el mensaje que deseaban transmitir y cambiaba el verdadero significado de las palabras.

Cabe agregar, que la aplicación de WhatsApp es el principal medio a través del cual la docente emite cualquier tipo de comunicado, envío de material, imágenes de calificaciones, documentos, entrega y recepción de deberes de los estudiantes, etc. Lo que también permitió evidenciar algunos errores ortográficos en los mensajes enviados tanto por la docente como por los estudiantes.

Así mismo, se pudo constatar que de cierta forma entre las causas de una mala ortografía se encuentra el uso incorrecto de la tecnología, pues en ocasiones lleva a desarrollar nuevas formas de escritura, por ejemplo, los estudiantes del quinto grado en sus mensajes omitían letras, escribían palabras incompletas, realizaban abreviaturas con la finalidad de escribir más

rápido sin considerar que al realizar estas acciones limitaban la comprensión de lo que pretendían transmitir en el mensaje.

Cabe agregar que para profundizar esta investigación se llevó a cabo una segunda etapa de diagnóstico con los mismos estudiantes que fueron promovidos al sexto año de EGB, con un nuevo docente. Durante las prácticas en este nuevo año lectivo fue evidente que los estudiantes continuaban con los mismos errores ortográficos que el año lectivo anterior, el docente empleaba varios recursos para impartir sus clases, sin embargo, en cuanto a la escritura correcta no prestaba mayor atención que a las tildes de las palabras agudas, graves y esdrújulas.

En los marcos de las observaciones anteriores resulta importante mencionar que los estudiantes al no desarrollar una correcta ortografía se verán afectados al querer comunicarse de manera escrita, encontrarán complicaciones al transmitir un mensaje e incluso pueden crear malas interpretaciones con sus escritos. Es así que, para dar solución al problema planteado, se propone potenciar la enseñanza aprendizaje de la ortografía mediante la creación de una plataforma virtual interactiva que incluye actividades lúdicas que permitan aprender, repasar y practicar los fonemas b-v-c-s-z de manera diferente e interesante.

1.2 Pregunta de investigación

¿Cómo potenciar la enseñanza aprendizaje de la ortografía de los estudiantes de EGB de 6to grado de la Escuela de Educación Ignacio Escandón?

1.3 Objetivos

Objetivo general

Potenciar la enseñanza aprendizaje de la ortografía, específicamente de los fonemas b-v-c-s-z, en la asignatura de Lengua y Literatura, a través de una plataforma virtual interactiva

basada en el aprendizaje lúdico dirigido a los niños de sexto grado, del paralelo B de la Escuela de Educación Ignacio Escandón.

Objetivos Específicos

- Sistematizar los referentes teóricos acerca del proceso de enseñanza aprendizaje de los fonemas b-v-c-s-z, en la asignatura de Lengua y Literatura en sexto año de EGB.

- Diagnosticar las dificultades que presentan los estudiantes en el uso de los fonemas b-v-c-s-z dirigido a los niños de 6to grado, del paralelo B de la Escuela de Educación Ignacio Escandón.

- Diseñar una plataforma virtual interactiva para la enseñanza de los fonemas b-v-c-s-z dirigido a los niños de 6to grado, del paralelo B de la Escuela de Educación Ignacio Escandón.

- Validar la propuesta dirigida a los niños de 6to grado, del paralelo B de la Escuela de Educación Ignacio Escandón, a partir de la revisión de expertos.

1.4 Justificación de la investigación

Este proyecto tiene como finalidad diseñar una plataforma virtual interactiva en el área de Lengua y Literatura que contribuya a los estudiantes en la enseñanza aprendizaje de los fonemas b-v-c-s-z. En este propósito el aprendizaje de la norma ortográfica comienza cuando el alumno toma contacto con la escritura, puesto que constituye un elemento esencial para poder comunicarnos y entendernos, ya que, incluso un cambio ortográfico puede suponer que la palabra cambie totalmente de significado pudiendo llevar a la incomprensión.

Siempre la ortografía de los estudiantes es causa de preocupación de maestros y padres, teniendo en cuenta que el modo de comunicarse se caracteriza por el ahorro de

> caracteres, la omisión de las vocales, los signos de puntuación y la sustitución de signos gráficos (Pérez y Suárez, 2017, p.2).

De los anteriores planteamientos se deduce que hoy en día está muy de moda omitir letras o abreviar vocablos para formar “palabras” de manera más rápida, un ejemplo claro lo tenemos en las redes sociales al enviar un mensaje de texto cambiamos las palabras como: “porque” por “xq”, “pues” por “ps”, “por favor” por “xfa”, esto ocasiona que los estudiantes también empleen dichas abreviaturas en la escritura y produzcan palabras incompresibles que impidan o limiten la comprensión al expresarse de manera escrita.

El aprender la ortografía resulta aburrido o nada interesante para los estudiantes, pues la mayoría de veces se deben memorizar las diferentes reglas gramaticales y en ocasiones al memorizar confunden las reglas entre sí y los errores tienden a repetirse de manera constante, es por ello que esta plataforma virtual interactiva contiene juegos con letras, colores, incluye imágenes y dibujos llamativos que incentiven a los estudiantes a formar palabras de manera divertida, lúdica e interesante.

Es así, que uno de los mayores obstáculos con los que nos enfrentamos los docentes a la hora de enseñar la ortografía es la apatía de los estudiantes, el desinterés que muestran ante la ortografía y la producción textual en general. Los estudiantes no encuentran o no quieren ver la utilidad de la ortografía; en otras palabras, no les interesa las reglas de cómo se deben escribir las palabras, pareciera, por el contrario, que deben crear una nueva forma de escribir. (González, 2012).

En consecuencia, los estudiantes y la sociedad en general deben considerar que un aspecto importante es tener conocimiento y saber dominar las diferentes normas de la escritura para lograr una buena comunicación, no olvidemos que una palabra mal escrita o un signo de

puntuación mal ubicado u omitido puede cambiar totalmente el sentido de la idea que queremos expresar e incluso puede resultar perjudicial en algunas ocasiones.

II. CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO

2.1 Estado del arte o Antecedentes

Hoy en día, el aprendizaje lúdico (aprendizaje a través de juego) ha permitido un gran avance en la educación, especialmente en torno a la enseñanza-aprendizaje de la ortografía, pues permite aprender, emplear y reforzar las reglas ortográficas de manera significativa, interesante y motivadora, dando la oportunidad de que los estudiantes mejoren la escritura y aprendan mientras se divierten. Es así que varios autores aportan en sus investigaciones la importancia de incluir dicho método para salir de la rutina al momento de aprender y enseñar ortografía.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

En la Fundación Universitaria los Libertadores, se realizó la tesis "Estrategias lúdicas de aprendizaje para mejorar el uso y la aplicación de la ortografía en los estudiantes de quinto año de básica de la Institución Educativa Golondrinas" sus autores son Kenny Delgado, Libardo Oidor y Ludy Correa y lo realizaron en el año 2016 en Colombia, esta investigación estuvo enfocada a mejorar el uso y la aplicación de las reglas que componen la ortografía a través de estrategias lúdicas. Este proyecto se encaminó en el modelo metodológico de Investigación Acción Participativa, donde se daba a conocer varias metodologías que transformen la realidad educativa y aporte a la adquisición de los conocimientos de manera significativa. Como resultado final al desarrollar las estrategias de aprendizaje de manera lúdica generó gran acogida por parte de los educandos, se evidenció el interés y la participación al contemplar la importancia y aplicación de la ortografía para mejorar la calidad de educación.

Otra investigación que resulta importante es la del autor Valderrama realizada en el año 2014, se titula "Fortalecer habilidades ortográficas mediante la aplicación de estrategias didácticas y un ambiente virtual de aprendizaje que permitan la asimilación de las reglas de ortografía y su aplicación" fue realizada en Bogotá-Colombia. Da a conocer un ambiente virtual de aprendizaje con estrategias didácticas que contribuyen y facilitan la comprensión de las reglas ortográficas, fue realizada con estudiantes de quinto año de primaria. Se concluye mencionando que la aplicación y uso de estas herramientas motiva el manejo de las TIC por lo tanto aporta el avance de los procesos de aprendizaje.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Se inicia referenciando la tesis titulada "Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza-aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basado en juegos tradicionales ecuatorianos", fue realizada por Braulio Arcos en el año 2015 en Ambato, con la finalidad de estimular el uso de actividades lúdicas como una herramienta de aprendizaje, que facilite las actividades escolares y de esta forma los maestros y los estudiantes faciliten la enseñanza aprendizaje de la ortografía. Utiliza la investigación participante, se realizó encuestas dirigidas a docentes y estudiantes que permitieron identificar las necesidades que se presentan entorno al aprendizaje de la ortografía. Al finalizar la investigación se demostró que la aplicación de los juegos ayuda a retener las reglas ortográficas.

Además se referencia la investigación "La ortografía y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de 5to y 6to grado de la escuela Otto Arosemena Gómez de la comunidad Cardo Santo en la provincia de Tungurahua", con la autoría de Quishpe Madali (2013) en Ambato – Ecuador, este proyecto investigativo tuvo como finalidad fortalecer las reglas ortográficas para mejorar la enseñanza aprendizaje a través de proyectos de innovación para desarrollar el fortalecimiento de la enseñanza, permitiendo que los estudiantes salgan de las clases rutinarias para llegar a un verdadero aprendizaje

significativo. Esta investigación se centró en la comprobación de la hipótesis. Se presenta como conclusión que la mayoría de niños conocen las reglas ortográficas, pero no las ponen en práctica y que los docentes desconocen las estrategias para aplicar dichas normas ortográficas.

2.1.3 Antecedentes Locales

La siguiente investigación corresponde a Agudo, 2018; se titula: "Elaboración de una guía metodológica para el uso de las diversas herramientas de la web 2.0, para mejorar la ortografía en los niños del 6 año de Educación General Básica de la unidad educativa Checa, de la parroquia Checa, cantón Cuenca periodo lectivo 2017-2018". Esta investigación tiene como finalidad aportar con herramientas web 2.0 que ayuden a mejorar la ortografía. Para la recolección de datos el autor utilizó la observación y la evaluación no formal de esta forma surge la problemática, pues constataron que los estudiantes usan las TICS como un medio para distraerse, divertirse y no como una herramienta que les permita mejorar su escritura y por ende su aprendizaje, cabe mencionar que la propuesta de este trabajo de investigación no fue aplicada pero si concluye con una afirmación de que las TICS resultan un medio interactivo, rápido y colaborativo que permite acceder a un aprendizaje divertido y menos complicado.

Seguidamente, se detalla el proyecto investigativo "Recursos didácticos para procesos de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en el 4to año de EGB", realizada por Cufuna Silvia, Suárez Ximena y Orellana Daniela en el año 2019 en la ciudad de Azogues, tiene como objetivo principal identificar los recursos didácticos que integra la docente en el proceso de enseñanza de la ortografía en cuarto año de EGB. Su metodología se centra en el estudio de caso hace uso de la observación participante, diarios de campo, ciertas tareas y trabajos autónomos de los niños. Entre las conclusiones de esta investigación es la escasez de la

implementación de recursos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje, y cómo estos recursos permitirían al estudiante desarrollar un aprendizaje significativo.

Después de las consideraciones anteriores y de realizar una búsqueda sistemática de información a nivel internacional, nacional y local, se puede evidenciar que existen diferentes factores o problemas en la enseñanza aprendizaje de la ortografía. Cada una de las investigaciones busca aportar a la mejora de la enseñanza aprendizaje de las normas ortográficas, porque el escribir correctamente es clave para que el estudiante pueda comunicarse adecuadamente con las personas. Cabe recalcar que cada proyecto investigativo brinda diferentes estrategias y actividades para que los alumnos mejoren la aplicación de las reglas ortográficas.

Resulta importante mencionar que todas las investigaciones guardan cierta similitud, pues dan a conocer la importancia de implementar actividades diferentes a las tradicionales, nos hablan de practicar y mejorar la ortografía a través de actividades lúdicas así como también empleando las TICS, de esta manera se rompe con el método tradicional (memorización) por el cual se aprendían las reglas ortográficas y que al contrario de motivar y agilizar el aprendizaje causaba en los estudiantes cansancio, aburrimiento y desmotivación. La propuesta de este trabajo investigativo al igual que las referenciadas anteriormente incluyen actividades que potencian la enseñanza aprendizaje de los fonemas de una manera divertida y significativa; cabe mencionar que nuestra propuesta se diferencia de las otras porque las actividades propuestas pueden adaptarse a los contextos tanto virtual como presencial sin ninguna dificultad, además toma en cuenta al estudiante como el autor de su aprendizaje poniendo en práctica los conocimientos previos para generar el nuevo.

Por lo tanto, esta investigación se enfocó en proponer una plataforma virtual interactiva que incluye diferentes juegos y actividades para que los niños aprendan de manera divertida y amena, para mejorar el uso de la ortografía y de esta forma los estudiantes generen una

enseñanza aprendizaje enriquecedora. Es así, que cada una de estas investigaciones nos permitió constatar que se caracterizan por el contexto educativo y se adecúa a las necesidades de los alumnos. Por tal motivo, la propuesta diseñada para los alumnos de sexto grado de Educación General Básica de la Unidad de Educación "Ignacio Escandón" contribuirá a potenciar la enseñanza aprendizaje de la los fonemas b-v-c-s-z.

2.2 Marco teórico general

En este apartado se da a conocer varios aportes de diferentes autores que abordaron temas significativos para respaldar esta investigación, se presentan y analizan los argumentos más relevantes para desarrollar el presente proyecto de investigación.

2.2.1 Enseñanza aprendizaje de la Ortografía

El proceso de enseñanza aprendizaje es importante en la educación, debido a que los niños lo empiezan a estudiar desde los primeros años escolares. Se considera que la ortografía es fundamental para que las personas se comuniquen entre sí; es por ello que para comprender la relevancia que tiene este conocimiento dentro del contexto educativo y de la vida diaria del alumno se presentan los siguientes referentes teóricos.

2.2.1.1 ¿Qué es el proceso de enseñanza aprendizaje?

La enseñanza aprendizaje es considerada como un proceso que permite conocer, comprender y adquirir nuevos conocimientos, permitiendo que los estudiantes desarrollen diferentes capacidades, habilidades para su vida académica y personal.

> La respuesta a las exigencias del aprendizaje de conocimientos, del desarrollo intelectual y físico del estudiante y a la formación de sentimientos, cualidades y valores, todo lo cual da cumplimiento, en sentido general y en particular, a los objetivos propuestos en cada nivel y tipo de institución docente. (Fernández y Batista, 2020, p.159)

Según se ha citado el proceso de enseñanza aprendizaje debe realizarse y desarrollarse de manera organizada, para que dé respuesta a las necesidades de los alumnos y les permita alcanzar y comprender los conocimientos de manera eficiente. Cabe recalcar que este procedimiento debe realizarse correctamente para que los alumnos puedan generar nuevas habilidades, capacidades y saberes que permitan enfrentar los diferentes retos que se presentan en la sociedad.

2.2.1.2 ¿Qué es la ortografía?

A continuación, se analiza el concepto de una de las palabras clave de este trabajo, la ortografía según el Diccionario de la Real Academia Española, "es el conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua y por lo tanto, es la forma correcta de escribir respetando esas pautas." (s.p)

En efecto, un buen entendimiento de un texto parte de una correcta ortografía, se debe recordar que el escribir adecuadamente nos garantiza una buena interpretación y comunicación. La propuesta planteada en esta investigación está encaminada a propiciar un espacio para la enseñanza aprendizaje de la ortografía, pero de manera innovadora a través de actividades lúdicas y juegos.

De manera semejante también mencionamos a Ávila (2003) quién nos dice que "la ortografía abarca el correcto uso de las letras y los signos auxiliares de la escritura" (p.1). Con lo mencionado anteriormente es importante mencionar que el aprendizaje de la ortografía es fundamental para el estudiante, debido a que el correcto uso de las letras y los signos auxiliares de la escritura es utilizado en la vida académica y también en la vida cotidiana. Sin embargo, si el estudiante no desarrolla correctamente esta destreza no podrá comunicarse o transmitir un mensaje de manera clara y precisa.

2.2.1.3 Importancia del uso correcto de las reglas ortográficas

El uso correcto de las reglas ortográficas es de suma importancia dentro del ámbito educativo y social, pues permite que se genere una comunicación adecuada entre las personas, sin embargo, si no se usan correctamente el mensaje puede ser distorsionado e incomprensible.

> Uno de los ámbitos más importantes de la lengua es la enseñanza de la ortografía, el cual permite desarrollar habilidades intelectuales y, a través del cual el alumnado desarrolla destrezas y hábitos para conformar su aparato ortográfico. Es por ello que la ortografía no solo se enseña, sino que también se aprende. (Navarro, 2015, p.9)

En ocasiones el aprender normas ortográficas para los estudiantes es una actividad aburrida y sin sentido debido a que siempre se ha realizado de manera tradicional; es decir, memorizar las reglas ortográficas y revisarlas a través de escritos; no olvidemos que una palabra mal escrita o un signo de puntuación mal ubicado u omitido puede cambiar totalmente el sentido de la idea que queremos expresar e incluso puede resultar perjudicial en algunas ocasiones. De acuerdo a la cita anterior si se tiene conocimiento y se sabe dominar las diferentes normas de la escritura ayuda a que los alumnos y la sociedad en general desarrollen diferentes habilidades y hábitos que permite lograr una buena comunicación.

2.2.1.4 Proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía dentro del área de Lengua y Literatura

En el área de lengua y literatura para enseñar y aprender ortografía se debe tomar en cuenta un proceso con ciertas pautas que agilizarán y permitirán adquirir nuevos conocimientos; así como también practicar aquellos que ya hayan sido estudiados en cuanto a las normas ortográficas, por lo tanto, se toma en cuenta que la ortografía siendo parte de los componentes del lenguaje escrito distingue tres componentes del “saber escribir” que son:

El primero, hace referencia al componente gráfico que trata sobre el uso de los procedimientos de presentación fonética tomando en cuenta el abecedario, las tildes, signos de puntuación, letras mayúsculas, etc. Así como también incluye la presentación del texto en general, es decir el espaciado, sangría, márgenes, tipo de letra, tamaño de letra entre otros.

El segundo, es el componente gramatical que se trata del dominio de la formulación de oraciones esto incluye el uso de las reglas semánticas, sintácticas y la habilidad que se posee, para poder cambiar, ampliar, simplificar e incluso parafrasear grupos sintácticos.

Por último, tenemos el componente discursivo, que hace referencia a presentación de un texto completo, y este a su vez incluye 3 aspectos importantes: pertinencia del texto a los factores del contexto; vinculación del texto a una determinada clase de escrito, según la tarea que se vaya a realizar; control de los procedimientos para asegurar la cohesión entre las oraciones que forman la secuencia. (Camps 1994)

De los anteriores planteamientos se deduce que los tres componentes favorecen el arte de saber escribir, si se aplica los tres componentes de manera correcta se obtiene un texto que inspirará la lectura, pues partirá de una buena presentación, misma que llamará la atención de los receptores y emitirá un mensaje claro, aplicando correctamente los signos de puntuación, mayúsculas, reglas ortográficas, uso de palabras que enlazan las ideas (conectores) y que por ende, mejoran la comprensión del texto.

Tal como se ha visto, el aprender y enseñar los tres componentes: gráfico, gramatical y discursivo de manera ordenada aporta a que el estudiante pueda generar un correcto uso de la gramática y ortografía, para así generar o construir textos de manera sencilla y clara.

2.2.1.5 La ortografía contemplada en el Currículo del Subnivel Medio de Lengua y Literatura

Para esta investigación se ha analizado el Currículo (2016) del Subnivel Medio correspondiente al área de Lengua y Literatura en el cual se establece que "los estudiantes entenderán y construirán unidades textuales con sentido y ahondará en la comprensión de la escritura de un texto para producir escritos lógicos y ordenados" (p.109). Por lo tanto, se entiende que para construir un texto con sentido y que sea comprensible se deberá emplear de manera correcta las reglas ortográficas y de acentuación.

Además, entre los objetivos del área de Lengua y Literatura para el Subnivel Medio se contempla: 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.

También entre las destrezas con criterio de desempeño correspondiente al básico imprescindible Subnivel Medio destaca la siguiente: LL.3.4.12 Comunicar ideas con eficacia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde.

Resulta oportuno recalcar que tanto las destrezas como los objetivos extraídos del currículo buscan que los estudiantes aprendan a utilizar las normas ortográficas para escribir correctamente y puedan expresar sus ideas a través textos entendibles y logren una buena comunicación.

2.2.1.6 Obstáculos y dificultades de la enseñanza aprendizaje de la ortografía

En la actualidad, se ha presentado diferentes factores que pueden afectar la enseñanza aprendizaje de la ortografía y no permiten que el estudiante adquiera los conocimientos necesarios para realizar una correcta escritura.

> Uno de los obstáculos más visibles es cuando nos enfrentamos con unas reglas ortográficas abstractas. Los estudiantes aprenden de memoria que "antes de p y b con m escribiré", pero cuando escriben "ambiente" lo hacen con "n". Esto lo único que demuestra es que aprenderse una regla de memoria no ayuda al desarrollo textual de los jóvenes; por el contrario, los sometemos a una angustia innecesaria al recitar de memoria las reglas ortográficas. (González, 2012, p.184)

Tal como lo menciona el autor, cuando los estudiantes memorizan una regla ortográfica pueden crear una confusión al momento de escribir, es evidente que durante años el único método para aprender ortografía ha sido grabarse de memoria cada regla; sin embargo, con el pasar de los años se ha visto que no ha sido un método eficaz para terminar con los errores ortográficos.

2.2.1.7 La ortografía a través de lo tradicional

En tiempos anteriores la enseñanza aprendizaje de la ortografía se ha desarrollado con un método tradicionalista: que según Catalá (2009), "la enseñanza de la ortografía de forma tradicional no consigue fijar el aprendizaje de los alumnos […]. Determinadas prácticas, en vez de prevenir los errores ortográficos, contribuyen a fijarlos" (p.1). Entonces se puede decir que el método tradicional no garantiza que se genere un aprendizaje de las reglas ortográficas, pues los alumnos tratan de memorizar mecánicamente y no generan una un aprendizaje significativo.

> La enseñanza y práctica de la ortografía ha implicado el uso de diferentes procedimientos entre los que resaltan básicamente dos: el aprendizaje memorístico de las reglas de ortografía y la práctica continua (apoyada a veces mediante la recomendación de la lectura frecuente). Aunque los resultados que se obtienen mediante estos procedimientos no son muy halagüeños, y sin que se cuente con

> soluciones efectivas para su enseñanza eficaz, se continúa con dichos procedimientos. Analizar la pertinencia y eficacia de estas dos formas para aprender la ortografía y proporcionar algunas vías de solución, escapa al presente escrito (Varela, 2001, p.2).

A partir de esto podemos reflexionar que la práctica de la enseñanza aprendizaje de la ortografía por medio del método tradicionalista, como menciona Catalá y Varela no resulta enriquecedor para los alumnos, pues los estudiantes pueden ver estas estrategias un tanto monótonas, porque por lo general se tiene que leer varias veces un texto, repetir palabras o escuchar largos dictados de palabras complejas.

Cabe agregar que la práctica del dictado es empleada por algunos profesores como forma de verificación o evaluación de la ortografía de los alumnos. Sin embargo, a veces su uso, es un tanto molesto debido al número de veces que el profesor tiene que repetir las palabras que va dictando o porque los resultados obtenidos no son los esperados.

2.2.1.8 ¿Cómo potenciar la enseñanza aprendizaje de la ortografía?

Dadas las condiciones que anteceden sobre ciertos factores que afectan el uso correcto de la ortografía, a continuación, se proponen algunas alternativas que potencien la enseñanza aprendizaje de la ortografía, estas alternativas son propuestas de actividades lúdicas que incluyen el trabajo grupal y el uso de las tecnologías, siempre y cuando sean utilizadas de manera eficaz y correcta.

> La actividad lúdica como herramienta pedagógica permite fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos (Buenaventura, 2016, p. 100).

Según se ha visto la actividad lúdica contempla el uso del juego y este a su vez al ser empleado en el ámbito educativo pasa a ser interpretado como un juego didáctico, que ayuda a potenciar una enseñanza aprendizaje más amena y divertida para los estudiantes, puede ser empleado en todas las áreas permitiendo que los docentes saquen de la rutina a sus estudiantes y les brinden un aprendizaje diferente.

2.2.1.9 Aprendizaje cooperativo para trabajar la ortografía

Para trabajar la ortografía una alternativa es el aprendizaje que implica relacionarse entre compañeros y trabajar de manera conjunta, se trata del aprendizaje cooperativo o trabajo grupal según Johnson, et al, (1999) "Es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás" (p.10). En este caso el trabajo colaborativo permitirá a los estudiantes identificar, reconocer y repasar las diferentes reglas ortográficas de manera conjunta brindando la oportunidad de intercambiar ideas y corregir en algunos casos que así lo requiera.

Es importante mencionar que en esta investigación el trabajo colaborativo está ligado a diferentes actividades lúdicas propuestas, porque varios de los juegos didácticos requieren de la participación e interacción de dos o más estudiantes.

2.2.1.10 La ortografía inmersa en las nuevas tecnologías

El uso de la tecnología puede ser visto como un factor negativo para aprender una correcta ortografía, sin embargo, realizando un buen uso de los avances tecnológicos, estos pueden resultar una herramienta que facilite la enseñanza aprendizaje de la ortografía de una manera innovadora y llamativa, saliendo de la forma tradicional con la que se ha acostumbrado a trabajar el tema de la ortografía.

Un estudio realizado por la Universidad Autónoma de Barcelona, Ramón Llull y el centro CETEI-Fundación Joan XXIII nos muestra evidencias de que estudiantes de secundaria que utilizan contenidos digitales en el aula mejoran un 20% en las pruebas de ortografía (Marqués, 2011).

En este propósito, si se utilizan las nuevas tecnologías como una herramienta que favorezca la enseñanza aprendizaje de la ortografía, pueden convertirse en nuevos enfoques didácticos que reducen las faltas de ortografía. Es importante recordar que en la actualidad los niños están al pendiente de cada una de las actualizaciones de la tecnología, por lo tanto, pueden aprovechar el interés que prestan los estudiantes por las aplicaciones o plataformas virtuales que brindan la oportunidad de repasar o corregir la escritura.

2.2.2 Las plataformas virtuales inmersas en la educación

El uso de diferentes herramientas tecnológicas en la actualidad es cada vez más frecuente, cabe mencionar que existen varias, pero nosotros nos centraremos en las plataformas virtuales, según Becerro (2009) “las plataformas virtuales de formación son aplicaciones específicamente concebidas y diseñadas para administrar y conducir procesos de enseñanza y aprendizaje en un entorno web” (p.3). Es importante mencionar que las plataformas virtuales en la educación han permitido crear cambios significativos, debido a que ayudan a generar una enseñanza aprendizaje enriquecedora para los estudiantes. Además, permite que los estudiantes se vuelvan más independientes y creen nuevos conocimientos, a partir de la interacción y la participación activa en las clases.

En el mismo sentido, se cita a Barrera & Guapi (2018) quienes mencionan que “Las plataformas virtuales se han convertido en una herramienta potente en la tecnología educativa, siendo capaz de desarrollar la independencia de los saberes en muchos casos y el acercamiento virtual entre docentes y discentes” (s.p). Este tipo de herramientas tecnológicas son plataformas que permiten que los actores del aula desarrollen el proceso aprendizaje de

manera eficaz y más divertida, pues brinda diferentes actividades y materiales que permiten interactuar de manera activa entre docentes y estudiantes.

2.2.2.1 Ventajas de las plataformas virtuales

Las plataformas virtuales han tenido un gran impacto en la educación, es por ello que se debe mencionar los beneficios y ventajas que brindan el uso de las plataformas virtuales para el proceso de enseñanza aprendizaje.

> a) Aumento de la retención, debido a su formato digital, y por tener disponibilidad casi infinita de los recursos educativos, a diferencia de una clase tradicional, donde los mismos son limitados. b) Facilidad de acceso para los usuarios al sistema, además de la posibilidad de la personalización de cada entorno. c) Registro de toda la información de manera digital, y su disponibilidad a cualquier hora del día. d)Posibilidad de conectarse a la plataforma virtual de aprendizaje desde cualquier tipo de dispositivo móvil: celulares, tabletas, computadores de escritorios, gadgets. (Peinado, Aviña & Pérez, 2019, p.24)

Con referencia a lo anterior, es importante reflexionar sobre las distintas ventajas que da la plataforma virtual, debido a que se puede obtener una disponibilidad del material o actividades de las clases, los actores del aula pueden ingresar según el tiempo y el dispositivo de su preferencia y también permite que la enseñanza- aprendizaje sea más divertida y amena tanto para docentes como para los estudiantes, creando un aprendizaje significativo y aumentando la retención del mismo.

En este caso la plataforma virtual interactiva a utilizarse es Genially, se trata de una herramienta en línea creada en el 2015 por Juan Rubio, Luis García y Chema Roldán, puede ser utilizado para cargar cualquier tipo de contenido y presentaciones, es una herramienta ideal para dar a conocer nuestra información y trabajos de manera interactiva, rápida y fácil.

Se puede adjuntar textos, links, videos, imágenes, cuadros entre otros recursos que irán haciendo de la presentación más interesante y divertida.

2.2.2.2Actividades lúdicas

Para desarrollar el proceso de enseñanza- aprendizaje el docente debe implementar diferentes metodologías, estrategias y actividades que permitan captar la atención del estudiante; por esto es importante recalcar la importancia que tiene la actividad lúdica.

> La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra. En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo. (Andreu & García, 2000, p.122)

De los anteriores planteamientos se deduce que, la actividad lúdica debe ser atractiva para que capte la atención del estudiante, puesto que de esta forma permite desarrollar la enseñanza- aprendizaje de manera motivadora y divertida para los actores del aula. Es importante dar a conocer que cada actividad debe adecuarse al contexto educativo de los estudiantes, para que así puedan responder a las necesidades de cada alumno.

2.2.2.3 ¿Qué es el juego didáctico?

En el ámbito educativo con el pasar del tiempo se han implementado diferentes estrategias, métodos y formas de enseñanza aprendizaje que ayudan a crear un ambiente educativo enriquecedor para los actores del aula. Dentro de estas nuevas formas de aprendizaje está contemplado el juego didáctico, que es un recurso educativo que fomenta o estimula el

aprendizaje en los estudiantes; según Ortiz (2005) el juego didáctico es: "una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz" (p.6). La relevancia del juego didáctico en la educación es muy significativa, porque es una actividad que permite al estudiante desarrollar diferentes destrezas, habilidades o capacidades de manera divertida y entretenida.

> El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del ámbito educativo, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego posee un objetivo formativo, que incluye momentos de acción pre reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de la enseñanza. (De La Cruz & Lara, 2019, p.25)

Los dos autores citados anteriormente dan a conocer que el juego didáctico es una estrategia positiva a la hora de enseñar, dado que es una actividad que permite al estudiante generar conocimientos, habilidades y destrezas mientras se divierte, creando así un espacio de confianza y ameno para estimular una enseñanza aprendizaje motivador para los actores del aula. Por lo tanto, los docentes de las diferentes instituciones deberían considerar esta estrategia en sus clases para incentivar la educación de sus estudiantes.

2.2.2.4 Importancia del juego en la educación

Como se mencionó anteriormente, el juego se ha vuelto un proceso muy relativo en la educación que ha permitido generar una enseñanza aprendizaje más llamativa para el estudiante y a través del mismo el alumno pueden desarrollar diferentes capacidades y habilidades que ayudan y enriquecen el aprendizaje del alumno.

> La didáctica lúdica juega un papel muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que hace más fácil que a los niños les guste las materias y pongan mayor atención, el principio básico de la didáctica es mejorar la participación, el dinamismo, el entretenimiento y la competencia mejorando el desarrollo de los individuos. La didáctica lúdica se basa en tres factores que son: Aprender a Aprender, Aprender a Hacer, Aprender a Ser de una manera más interesante, amena, motivadora y creativa. (Pérez y Suárez, 2017, p.18)

Sobre la base de las consideraciones anteriores el proceso de enseñanza aprendizaje puede realizarse de una manera más fácil y amena para los alumnos aplicando la didáctica lúdica, la misma que genera la participación activa del niño ligado al entretenimiento y el dinamismo.

Ante la situación planteada el enfoque lúdico brinda la oportunidad a cada uno de los estudiantes a reflexionar y aprender de manera divertida, de esta forma los conocimientos se irán dando de manera natural y no forzada como en ciertos casos, evitando así la fatiga, cansancio o aburrimiento. Se debe tener en cuenta que varias actividades lúdicas incluyen la utilización de espacios o ciertos objetos lo cual resalta el interés del aprendiz y ayuda a esclarecer o ejemplificar el nuevo conocimiento.

> Diseñar estrategias es muy importante para la enseñanza-aprendizaje ya que puede llegar a ser muy placentero para los estudiantes y salir un poco de la cotidianidad al experimentar nuevos conjuntos de estrategias. El Enfoque lúdico, es la actividad didáctica en donde el estudiante utiliza su potencial creativo a través de la manipulación de materiales concretos. Por lo general este enfoque existe en los juegos cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo para el escolar (Alcedo y Chacón, 2011, p.23)

Con lo expuesto anteriormente, es evidente que el enfoque lúdico va ligado al aprendizaje significativo, pues brinda la oportunidad de que cada estudiante utilice los conocimientos que ya posee para fortalecer y generar uno nuevo, todo esto a través del juego, la diversión poniendo a volar la imaginación y creatividad del alumno.

En ese mismo sentido, el juego como un aspecto importante en el hecho de tomar un papel activo y en el ser capaces de construir su propio conocimiento complementándolo con un aprendizaje lúdico (Unicef, 2018). Hechas las consideraciones anteriores se deduce que la actividad lúdica (el juego en la educación) brinda la oportunidad al estudiante de cumplir un rol activo y poner en práctica el liderazgo, de esta forma el aprendizaje se convierte en una actividad amena, entretenida y festiva, que da lugar a que el niño construya su propio conocimiento e incluso puede adecuar el aprendizaje a sus preferencias, tiempo y gustos, donde el niño será el protagonista de todo el proceso educativo.

III CAPÍTULO 3: MARCO METODOLÓGICO

En este tercer capítulo se detalla el procedimiento investigativo realizado, se hace referencia al marco metodológico que según, Azuero (2018), "el marco metodológico es el conjunto de acciones destinadas a describir y analizar el fondo del problema planteado, a través de procedimientos específicos que incluyen las técnicas de observación y recolección de datos" (p. 112). Por lo tanto, en este apartado se describe el tipo de investigación utilizada, así como las técnicas e instrumentos aplicados para la recolección de datos, consta también el análisis de resultados y su respectiva interpretación.

3.1 Paradigma

El paradigma que utiliza esta investigación es el interpretativo, que según Carr 1998 (Citado en González 2001) "aspira simplemente a explicar los significados subjetivos asignados por los actores sociales a sus acciones, así como a descubrir el conjunto de reglas

sociales que dan sentido a las actividades sociales sometidas a escrutinio (en nuestro caso, las actividades educativas" (pp.103-104)

Se hizo referencia a este paradigma, porque se trata de una investigación en el campo educativo con el método estudio de caso, a través del cual se pretende dar a conocer cómo los alumnos actúan frente al aprendizaje de la ortografía, así como también dar a conocer algunas propuestas de cómo potenciar la enseñanza aprendizaje de ciertos fonemas.

3.2 Enfoque de la investigación

El enfoque utilizado en el presente proyecto investigativo es de carácter cualitativo, lo cual se define como un proceso que necesita la recolección de datos, estudia la realidad de un contexto natural, analizando e interpretando el proceso y los factores implicados en el objeto de estudio. (Ortega 2018)

En efecto el enfoque cualitativo implica la recolección de datos no numéricos, es decir todos los datos que se obtendrán para la investigación serán de carácter cualitativo y mediante la interpretación darán respuesta a una pregunta central de investigación, permitiendo así el planteamiento de soluciones o simplemente una hipótesis.

3.3 Método

Por consiguiente, esta investigación se basa en el método estudio de caso, que según Reyes (1999) aporta que el estudio de caso "es un examen intensivo a una entidad de una categoría o especie. Este método permite la recopilación e interpretación detallada de toda la información posible sobre un individuo, una sola institución, una empresa, o un movimiento social particular" (p.74).

Se referencia este método, porque se recopiló información de un aula en específico, es decir del sexto año de EGB de la escuela Ignacio Escandón, la recolección de datos se centra específicamente en este grupo de estudiantes y algunos instrumentos para la recolección de la

información serán dirigidos a los representantes de los mismos niños y el docente del mismo grado.

3.3.1 Etapas del Estudio de Caso

Para dar continuidad a esta investigación es necesario dar a conocer las 5 etapas que implica el Estudio de Caso referenciadas por Wimrner y Dominick (2001) y que a su vez fueron tomadas en cuenta en este proyecto: el diseño, el estudio piloto, la recolección de información, el análisis de datos y la escritura del informe. En cuanto a la primera etapa correspondiente al diseño, se debe elaborar las preguntas básicas, mismas que serán claras y precisas, se debe empezar con: ¿por qué? y ¿cómo? Seguidamente se debe identificar y delimitar la unidad de análisis.

Como segunda etapa encontramos el estudio piloto: es importante que antes de realizar el estudio piloto se elabore un estudio protocolo para registrar los procedimientos a utilizarse en el estudio, así como también los instrumentos para la recolección de datos, el registro de las fuentes de información, el horario, entre otros. Es importante mencionar que en esta investigación se realizaron dos protocolos, el primero denominado como prediagnóstico y el segundo es el diagnóstico.

Por consiguiente, el primer estudio protocolo fue en el quinto año de EGB, el 05 de mayo de 2021 y el segundo protocolo en el sexto año de EGB con los mismos niños. Gracias a este estudio protocolo se organizó y coordinó la aplicación de diferentes herramientas para la recolección de datos.

Al culminar con el protocolo el investigador puede proceder a realizar el estudio piloto, aquí el investigador se encarga de revisar, modificar, ajustar y complementar el diseño de la

investigación y los procedimientos de campo. Así también el estudio piloto permite aplicar diferentes técnicas de recolección de datos y elegir la más conveniente.

Por lo tanto, para cumplir con el estudio piloto los niños escribieron una carta, misma que posteriormente fue analizada y revisada por las practicantes, además se realizó tres entrevistas, una dirigida a la docente, otra a un estudiante y la tercera a su representante; estas entrevistas ayudaron a indagar sobre la metodología empleada por la docente para la enseñanza aprendizaje de los niños y también el rol que cumplen los padres en el aprendizaje de sus representados, además se obtuvo información acerca de las metodologías que motivan al alumno a la hora de aprender.

Continuando con la segunda etapa del estudio de caso en esta investigación se diseñó otro estudio piloto dirigido a los alumnos que ya fueron promovidos al sexto año de EGB, el cual fue aplicado el 25 de enero de 2022 de forma virtual. Este estudio piloto tuvo como temas principales el párrafo y el cuento, además se plantearon diferentes actividades a desarrollar en la clase en las que los estudiantes debían hacer uso y emplear correctamente las reglas ortográficas; gracias a este estudio y a una guía de observación se pudo profundizar el pre-diagnóstico realizado anteriormente y nuevamente fueron evidente las mismas dificultades que presentan los estudiantes al emplear las reglas ortográficas.

Adicionalmente, se diseñó una entrevista semiestructurada dirigida al docente del aula, esta entrevista se implementó el 27 de enero de 2022, con el objetivo de indagar y recoger datos sobre el proceso de enseñanza aprendizaje de ortografía y las dificultades que presentan los estudiantes en la misma. Posteriormente se realizó un grupo focal con 6 padres de familia que se ejecutó el 2 de febrero de 2022 con el objetivo de obtener datos sobre la importancia del aprendizaje de los alumnos y la percepción que tienen acerca de las dificultades que tienen sus representados en ortografía.

La tercera etapa es la recolección de datos, principalmente se utilizan las siguientes fuentes de información: documentos, entrevistas, cuestionarios, test, observación participativa, etc. Con referencia a lo anterior, se detalla el proceso que se llevó a cabo para el diagnóstico problémico y la recolección de información, debido a que se aplicaron diferentes técnicas con sus respectivos instrumentos para la recolección y análisis de información, los cuales se detallan a continuación:

Tabla 1: Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas	**Instrumentos**	**Sujetos de estudio**
Observación Participante	Diario de campo	Estudiantes del 6to B
Entrevista	Guía de entrevista	Docente 5to B, docente 6to B, alumno, madre de familia
Observación	Guía de observación	Alumnos 6to B
Grupo focal	Guía de preguntas	Padres de familia

Fuente: Elaboración propia

Cabe recalcar que cada una técnicas e instrumentos mencionadas anteriormente permitieron obtener diferentes datos relevantes sobre el objeto de investigación, porque permitió determinar los fonemas en los que más dificultades tenían los estudiantes al aplicar las reglas ortográficas, además se indagó a profundidad la enseñanza aprendizaje realizada en el aula y cómo se maneja este tipo de dificultades dentro del ámbito educativo y en el hogar de los alumnos.

Para continuar, tenemos la cuarta etapa que hace referencia al análisis de datos, en esta etapa es aconsejable utilizar tres estrategias analíticas que son: elaborar parámetros de comparación; elaborar una primera explicación sobre las causas del fenómeno de estudio;

análisis de series de tiempo, que se trata de comparar la información reciente con la registrada anteriormente.

Dadas las condiciones que anteceden, en el presente proyecto los datos recolectados fueron observados y analizados con el propósito de determinar el objeto problémico y los diferentes factores que influyen en el mismo, para posteriormente hacer una propuesta con diferentes actividades y juegos que permitan al estudiante practicar el uso correcto de las reglas ortográficas (esta propuesta se detallará en el siguiente capítulo).

Finalmente, la quinta etapa, la escritura del informe que sencillamente se trata del reporte del Estudio de Caso, este puede ser redactado y presentado de varias formas o estilos: puede llevar el formato de estudio tradicional: problema, métodos, hallazgos y discusión o por otro lado puede ser el no convencional, o a su vez sigue un orden cronológico.

3.4 Unidad de Análisis

La definen también como unidad de estudio, objeto de estudio o sujeto de estudio y hace referencia a las personas o grupo de personas sobre las cuales se llevará a cabo la investigación (Lanzetta y Malegaríe 2017). En esta investigación se ha tomado como unidad de análisis a los estudiantes del sexto año de EGB paralelo B de la escuela de educación Ignacio Escandón.

Tabla 2: Matriz de categorías de diagnóstico

Categoría **Enseñanza-aprendizaje de los fonemas "b, v" y "c, s y z"**						
Definición conceptual	**Subcategorías**	**Indicadores**	**Técnica**	**Instrumento**	**Fuente**	**Preguntas**
Es el proceso de acciones que lleva a cabo el docente para planificar, implementar y evaluar el aprendizaje de los fonemas "b, v" y "c, s y z"	Metodología de enseñanza	Objetivos Contenidos Estrategias Recursos Evaluación	Entrevista a profundidad	Guion de preguntas	Tutor profesional	1-6
	Aprendizaje	Errores ortográficos de los fonemas b-v-c-s-z Tipos de errores	Observación	Guía de observación	Niños	1-14
	Rol de la familia	Participación en los deberes	Grupo focal	Guía de preguntas	Padres	1, 2 y 7
		Actitud frente a los errores ortográficos				5
		Conocimiento de las reglas ortográficas				3, 4, 6 y 8
Categoría **Plataforma virtual interactiva Genially**						
Becerro (2009) afirma que: Las plataformas virtuales de formación o aulas virtuales son aplicaciones específicamente concebidas y diseñadas para administrar y conducir procesos de enseñanza y aprendizaje en un entorno web más o menos privado. (p.3)	Contenidos Recursos Organización Creatividad	Actividades lúdicas Rol de los estudiantes Rol de los docentes Organización del tiempo Recursos y materiales	Observación	Análisis documental	Documentos Plataforma virtual Genially	

Fuente: Elaboración propia

3.5 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Debido a la emergencia sanitaria por la que atraviesa el mundo estas prácticas se desarrollaron de manera virtual, tanto en octavo ciclo cuando los niños cursaban el quinto grado, como en noveno ciclo cuando los niños se encontraban en el sexto grado.

A partir de lo mencionado se detallan las técnicas e instrumentos de investigación utilizadas para recolectar los diferentes datos para la investigación: observación participante, entrevistas y grupo focal.

3.5.1 Técnica 1: Observación participante

De acuerdo a las prácticas preprofesionales se pudo realizar una observación participante que permitió interactuar y observar los sucesos ocurridos en el ámbito educativo, debido a ello citamos a Bernal (2010) quien menciona que "la observación como técnica de investigación, es un proceso riguroso que permite conocer, de forma directa, el objeto de estudio para luego describir y analizar situaciones sobre la realidad estudiada" (p.257).

Con referencia a lo anterior, podemos decir que esta herramienta permitió observar, identificar y analizar el problema planteado en la presente investigación, pues se constata y se visualiza que los estudiantes tienen dificultades al aplicar las reglas ortográficas en sus diferentes escritos.

3.5.1.1 Instrumento 1: Diarios de campo

Los diarios de campo se utilizaron como instrumento para organizar la información recolectada al aplicar la técnica de observación participante, tal como lo menciona Martínez (2007) "El Diario de Campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas" (p.77).

Se realizaron en total 14 diarios de campo, 6 en octavo ciclo y 8 en noveno ciclo, en los cuales se plasmó las dificultades que presentan los niños en la ortografía y la metodología utilizada por los docentes tanto de quinto como de sexto grado. (Anexo 1, 3)

3.5.2 Técnica 2: Entrevista

La entrevista es un instrumento que permitió recolectar diferente información, es por ello que citamos Buendía, et al. (citado en Bernal, 2010) B "es una técnica que consiste en recoger información mediante un proceso directo de comunicación entre entrevistadores y entrevistados, en el cual el entrevistado responde a cuestiones, previamente diseñadas en función de las dimensiones que se pretenden estudiar, planteadas por el entrevistador" (p.256).

Es importante mencionar que las entrevistas que se realizaron son semiestructuradas, Bernal (2010) C, menciona que la entrevista semiestructurada es "una entrevista con relativo grado de flexibilidad tanto en el formato como en el orden y los términos de la realización de las mismas para las diferentes personas a quienes están dirigidas" (p.258)

Después de lo expuesto anteriormente, se menciona que se diseñaron diferentes entrevistas para recolectar información de acuerdo a las estrategias utilizadas en el ámbito educativo e información sobre la enseñanza aprendizaje de la ortografía. En quinto grado de educación básica se realizaron tres entrevistas, la primera dirigida al docente, la segunda a la madre de familia y la tercera a un estudiante de la clase.

Cabe agregar, que en sexto año de educación general básica se empleó una entrevista al docente del aula, lo cual permitió adquirir información referente a la metodología y herramientas que se emplean para impartir y aprender las reglas ortográficas.

3.5.2.1 Instrumento 2: Guía de entrevista

Se realizó un documento denominado guía de entrevista que contenía el objetivo de la entrevista y las preguntas de la misma, cabe mencionar que gracias a esta guía la entrevista fue desarrollada sin complicaciones pues las preguntas fueron analizadas y mejoradas con anticipación para evitar errores, las preguntas fueron claras y entendibles para los entrevistados. (Anexo 5, 6, 7 y 8)

3.5.3 Técnica 3: Observación

La observación es una técnica relevante para la recolección de datos de la investigación, porque permitió analizar la información recabada con la clase impartida a los estudiantes, debido a esto citamos a Arias (2012) quién considera "la observación como una técnica de recolección que consiste en visualizar mediante la vista o de forma sistemática, algún suceso en particular" (p.67)

Hecha la observación anterior, la clase que se impartió es de Lengua y Literatura con el tema "El cuento y el párrafo" esta clase incluye actividades en los que los estudiantes debían escribir párrafos que formen un cuento para observar e identificar los errores ortográficos que cometen los niños a la hora de escribir. La clase se desarrolló de manera virtual por lo que fue grabada, para posteriormente ser analizada a profundidad mediante una guía de observación.

3.5.3.1 Instrumento 3: Guía de Observación

Según Rondinel (2018), la guía de observación "es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse ya sea como afirmaciones o bien como preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula, señalando los aspectos que son relevantes al observar" (p.24) La guía desarrollada para esta investigación sirvió para diagnosticar las faltas ortográficas que cometen los estudiantes del 6to año de EGB, paralelo B, de la Escuela de Educación Ignacio Escandón. Este instrumento encamina la propuesta de una plataforma

virtual interactiva con diferentes actividades lúdicas que potencien la enseñanza- aprendizaje de los fonemas b-v-c-s-z.

La guía de observación fue desarrollada en cuanto a la clasificación de los errores ortográficos que menciona Balmaseda (2005), esta clasificación incluye:

- Sustituciones.
- Confusión homonímica.
- Omisiones.
- Condensaciones y segregaciones.
- Inserciones.
- Transposiciones.
- Duplicaciones.
- Improvisaciones.

En esta investigación se tomó en cuenta la clasificación de los errores dados por Balmaceda y a su vez fueron adaptados a los errores específicos en los fonemas b-v-c-s-z. (Anexo 9)

3.5.4 Técnica 4: Grupo focal

Es importante considerar la manera que los niños refuerzan o desarrollan sus aprendizajes en el hogar, es por ello que se propuso organizar un grupo focal que Calvente & Rodríguez (2000) lo definen como "una conversación cuidadosamente planeada, diseñada para obtener información de un área definida de interés, en un ambiente permisivo y no directivo" (p.181), es importante mencionar que se realizó una reunión por Zoom a la cual asistieron 7 padres de familia para desarrollar una conversación e indagar las dificultades que presentan los estudiantes en el aprendizaje y uso de las reglas ortográficas al realizar sus actividades académicas y deberes.

3.5.4.1 Instrumento 4: Guía de preguntas

Se diseñó un documento en el cual se especificó el objetivo del conversatorio que se desarrolló con los padres de familia y las preguntas que daría apertura al conversatorio planificado, cabe mencionar que gracias a esta guía la reunión se realizó correctamente y se grabó para después analizar la información recolectada. (Anexo 10)

3.5.5 Técnica 5: Análisis documental

Como última técnica utilizada se presenta el análisis documental que según García (1993), expone que el análisis documental "puede servir para identificar al documento, para facilitar su recuperación, para informar de su contenido o incluso para servir de sustituto al documento". Esta técnica fue utilizada para analizar ciertos documentos que dan conocer información sobre las plataformas virtuales, su importancia dentro del ámbito educativo y el alcance de las mismas. A partir del análisis documental de varias plataformas se llegó a considerar a la plataforma Geneally como la más adecuada para la propuesta de este proyecto investigativo.

3.6 Prediagnóstico

Es importante explicar que para desarrollar esta investigación se llevó a cabo un prediagnóstico que tuvo lugar en el octavo ciclo, en el cual se diseñaron y aplicaron 3 instrumentos investigativos; estos instrumentos permitieron explorar e indagar los errores ortográficos cometidos por los estudiantes que en aquel momento se encontraban cursando el quinto año de básica, dichos instrumentos son: 6 diarios de campo, una entrevista a la docente del curso, una entrevista a un estudiante y una entrevista a una madre de familia.

3. 6.1 Análisis, hallazgos e interpretación de la información recabada en el prediagnóstico

A continuación, se detallan los hallazgos obtenidos con cada instrumento de investigación.

3.6.1.1 Diario de Campo

Este instrumento de investigación fue fundamental para detectar la problemática de este proyecto investigativo, pues permitió observar y registrar los datos del contexto educativo de forma directa como: la metodología y estrategias de enseñanza aprendizaje en el aula, las actividades que se desarrollan en clases, la forma de interactuar entre los actores del aula, los deberes que realizaban los estudiantes, entre otros.

En el prediagnóstico se analizaron los 4 diarios de campo que contenían información relevante para esta investigación, por ejemplo, se analizó aquellos que reflejaban las actividades donde los niños cometen faltas ortográficas, se analizaron también aquellos diarios donde se detalla la metodología utilizada por la docente.

Se evidencio que los estudiantes del quinto grado paralelo B, confunden el uso de los fonemas b-v-c-s-z, lo que dificulta la comprensión de los escritos y deberes. Además, se constató que la docente emplea una metodología tradicional, pues se rige únicamente a impartir el contenido del libro, sus clases consisten en el dictado, copiado de materia y hacía mayor énfasis en la importancia de la lectura. (Anexo 2)

3.6.1.2 Entrevista

Durante las prácticas preprofesionales del octavo ciclo se realizó la primera entrevista a la docente del quinto grado B, se formularon 10 preguntas sobre la enseñanza aprendizaje del aula y las dificultades que presentaban los alumnos en sus clases.

De esta entrevista se pudo deducir que la docente afirma que motiva la participación de sus estudiantes de manera positiva y que jamás les dice que hicieron algo mal, sino busca la manera de corregir a los a los estudiantes y motivarlos a mejorar. Además, la docente da a conocer que emplea una metodología global, hace uso de material concreto, semiconcreto y

emplea ejemplos, juegos y actividades de la vida diaria; así mismo dice que para la enseñanza de la ortografía se basa en lecturas, cuentos, fábulas, leyendas, poesías, entre otras.

Por otro lado, hace referencia a que debido al uso del internet actualmente las personas escriben como les gusta y no como se debería. La maestra recalca que para enseñar la ortografía primero se debe conocer el contexto de cada niño, debido a que si el estudiante tiene algún problema puede afectar su aprendizaje. (Anexo 9)

La segunda entrevista fue dirigida a una madre de familia con el objetivo de indagar sobre la enseñanza aprendizaje que tiene el estudiante con las clases virtuales y como ayuda a reforzar los aprendizajes del alumno en su hogar. La madre de familia menciona que ayuda reforzando los aprendizajes adquiridos por su hijo tomando como guía los cuadernos de su hija mayor, hace referencia que en su hogar guarda bastante material didáctico de años anteriores, lo que ayuda a mejorar la lectura, multiplicación y dictado del representado.

En cuanto a la ortografía, la entrevistada señala que realiza con frecuencia dictado de palabras y recalca la importancia de la supervisión en los deberes de los niños por parte de los padres de familia o representantes. De la misma manera, la madre de familia hace referencia a que el material concreto y el aprendizaje basado en juegos ayudan a los estudiantes a aprender nuevos conocimientos, otro aspecto importante a rescatar en esta entrevista es que la madre da a conocer que respeta el ritmo de aprendizaje del estudiante. (Anexo 10)

La tercera entrevista se realizó a un estudiante, para analizar las dificultades de aprendizaje que tiene en el ámbito educativo. El niño dio a conocer que le gustan sus clases de lengua y literatura, porque “a veces la docente le manda hacer actividades un poco divertidas”, además menciona que la docente solicita al estudiante realizar una lectura diaria para que repase la lectura y la correcta escritura. Así mismo afirma que se le dificulta captar los nuevos conocimientos en la modalidad virtual y sugiere desarrollar juegos durante las clases e

implementar imágenes, videos para fortalecer el aprendizaje. La mayor dificultad que presenta el niño a la hora de escribir es la confusión con el uso de las letras y las tildes. (Anexo 11)

3.7 Diagnóstico

Para proseguir, con esta investigación en noveno ciclo se continuó con la recolección de datos y evidencias, en aquel momento los niños se encontraban cursando el sexto grado; cabe agregar que gracias a los instrumentos diseñados y aplicados de manera más profunda se constató que los estudiantes presentaban los mismos errores ortográficos que en quinto de básica.

3.7.1 Análisis, hallazgos e interpretación de la información recabada en el diagnóstico

A continuación, se detalla los datos cualitativos obtenidos con cada instrumento de investigación en el diagnostico

3.7.1.1 Diario de campo

Este instrumento ayudo a plasmar información relevante sobre la enseñanza de la ortografía, se manifiesta que el docente no impartía clases específicas sobre las reglas ortográficas y se enfocaba únicamente en la correcta escritura de las palabras agudas, graves y esdrújulas, además se incorpora información y evidencias de las tareas realizadas por los estudiantes y fue evidente que continuaban con los mismos errores ortográficas igual que el pre diagnóstico.

3.7.1.2 Entrevista

Este diagnóstico incluyó una nueva entrevista, en esta ocasión fue dirigida al docente del sexto grado con el objetivo de recopilar información sobre la enseñanza aprendizaje que se desarrolla en el aula y las dificultades que presentan los alumnos para realizar un correcto uso

de las reglas ortográficas. El docente inicia manifestando que los estudiantes cometen errores en el uso de las tildes, la omisión de las letras y presentan mayor confusión con el uso de los fonemas b-v-s-c-z, asimismo detalla que la mayoría de los estudiantes cometen faltas ortográficas cuando escriben, si bien es cierto el texto es entendible, pero no hacen uso correcto de las reglas ortográficas; cabe decir que el maestro comenta que debido a la modalidad virtual no se toma en cuenta a la enseñanza aprendizaje de la ortografía. También considera que la ortografía puede ser potenciada a través de juegos virtuales, que motivan y divierten a los niños mientras aprenden. (Anexo 12)

3.7.1.3 Observación

Mediante la observación realizada al video grabado sobre la clase de Lengua y Literatura impartida por las practicantes se pudo constatar que los niños del sexto año de básica paralelo B, tienen confusión en el uso de las reglas ortográficas de los fonemas b-v-c-s-z, en la consolidación de la clase los niños debían redactar un cuento con ciertas imágenes que las practicantes proponían y cuando se realizó la respectiva revisión fue evidente que la mayoría de las tareas poseían errores ortográficos que incluso dificultaban la comprensión del texto. (Anexo 13)

Es importante mencionar que para analizar el video de la clase se aplicó la guía de observación con el aporte de Balmaceda sobre los errores ortográficos más comunes, los cuales fueron modificados según las necesidades de los estudiantes del sexto B. (Anexo 9)

3.7.1.4 Grupo focal

Mediante una conversación con 6 padres de familia se indagó sobre la enseñanza aprendizaje de la ortografía desde casa y las dificultades que presentan. En la reunión se realizaron varias preguntas que sirvieron como guía para el conversatorio, de las cuales se recolectó que los niños si tienen grandes faltas ortográficas y confunden la s con c, b con v, z

con s; los padres de familia indican que para que sus hijos/as mejoren el uso correcto de las reglas ortográficas realizan cierto tipos de actividades como: repetir las palabras, les recuerdan las reglas para que los niños aprendan a escribir correctamente una palabra, realizan dictados o hacen que el estudiante copie materia, etc. Pues, afirman estar al pendiente del aprendizaje de los estudiantes, debido a que revisan que los alumnos realicen las tareas y deberes de manera correcta. (Anexo 14)

Tabla 3: Triangulación

Categoría: Enseñanza-aprendizaje de los fonemas "b, v" y "c, s y z"						
Diario de campo	**Entrevista docente de 5to grado**	**Entrevista docente de 6to grado**	**Entrevista madre de familia**	**Entrevista estudiante**	**Guía de observación aplicada a los niños**	**Grupo focal**
Los niños presentan dificultad a la hora de expresarse por escrito, no emplean de manera correcta las reglas ortográficas y confunden el uso de los fonemas b-v-c-s-z Se evidencia que los deberes de los estudiantes no son revisados y analizados antes de enviar pues están llenos de faltas ortográficas. Se debe potenciar el uso de dichos fonemas a través de actividades que permitan practicar una buena ortografía.	La tutora profesional de 5to grado motiva la participación de sus estudiantes, que busca la manera de corregirlos y motivarlos a mejorar. La metodología que ella utiliza es la global, para la enseñanza de la ortografía menciona que se basa en lecturas, cuentos, fábulas, leyendas, poesías, entre otras.	El tutor profesional de sexto grado menciona que no desarrolla clases para la enseñanza-aprendizaje de la ortografía por la situación virtual. Además, menciona que los errores que presentan los estudiantes al entregar trabajos son omisión de letras y tildes, confunden los fonemas b con la v, s con la c o la z.	Se le ayuda con material didáctico de años anteriores de hijos mayores, se realizan lecturas y considera que la modalidad virtual dificulta que el niño tenga un buen aprendizaje, sin embargo, para mejorar la ortografía practican el dictado de palabras.	Se le dificulta la escritura de algunas palabras, se confunde con el uso de ciertas letras, cometen errores en el uso de tildes. La representante le ayuda a practicar la escritura a través del dictado y repetición de palabras hasta memorizarlas.	Los niños no emplean las reglas ortográficas de manera correcta, cambian unas letras por otras, la mayoría de los errores recaen en el empleo correcto de los fonemas b-v-c-s-z. omiten letras escribiendo palabras incompletas, repiten la misma palabra de manera seguida además escriben palabras que no poseen ningún significado.	En el grupo focal realizado con los padres de familia comentan que sus representados confunden en palabras con s y con c, se le complica diferenciar las palabras que son -con los fonemas s-c-z. Los representantes tratan de aplicar ciertas actividades para que mejoren la ortografía como recordar a los alumnos las reglas ortográficas o hacer que el alumno repita la palabra mal escrita varias veces. Consideran que las actividades como dictados, lecturas y juegos si ayudan a mejorar la ortografía.
TRIANGULACIÓN A través de la observación participante, el docente de sexto grado y los padres de familia en el grupo focal se evidencio que los estudiantes cometen errores ortográficos en cuanto al correcto uso de los fonemas b-v-c-s-z. La docente de quinto grado menciona la utilización del método global con el uso del juego para impartir sus clases, recalca la importancia del material concreto para la educación, sin embargo con la observación participante se evidencia que en ninguna de sus clases se ha observado que haga uso de estos recursos, por el contrario sus clases únicamente se limitaron al dictado y lectura de materia, por lo que la madre de familia se ve en la necesidad de utilizar material didáctico reciclado de otros años de sus hijos mayores para potencia el aprendizaje de su representado y de esta forma realizar un refuerzo en casa mismo que es considerado muy importante, pues su niño presenta dificultades en ciertos temas, de manera semejante en el grupo focal los padres de familia mencionan que realizan una revisión de todos los deberes de sus hijos sin embargo al momento de realizar la corrección y evaluación respectiva es evidente que en casa no se da un seguimiento ni revisión de las tareas enviadas. Otro aspecto rescatable de la recolección de datos es que tanto la docente como los padres de familia continúan utilizando el método tradicional para enseñar ortografía, es decir practican con sus niños las reglas ortográficas a través de la memorización, repetición y dictado de palabras.						

Fuente: Elaboración propia

3.8 Interpretación de la Triangulación

Con lo expuesto anteriormente, se pudo analizar la información recabada con cada uno de las técnicas e instrumentos de investigación y contrarrestar en la triangulación metodológica, se realiza una interpretación de la información obtenida. Partiendo de la importancia que tiene la enseñanza aprendizaje de la ortografía se menciona:

> Escribir de manera correcta es la mejor presentación que una persona puede poseer después de recibir educación ya que demuestra su nivel académico. Cuando el estudiante posee mala escritura le afecta no sólo en su paso por la escuela, sino también en su futuro cuando se desarrolle como profesionista. (Muñoz, 2015, p.2)

Hechas las consideraciones anteriores, se menciona la importancia de enseñanza aprendizaje de las reglas ortográficas, debido a que permiten generar una comunicación efectiva. Por lo tanto, las autoras concuerdan con la cita anterior, porque la ortografía no solo se utiliza en la escuela, sino también en la vida cotidiana, sin embargo, mediante la observación participante se pudo identificar que los estudiantes tenían dificultades al usar las reglas ortográficas cuando realizaban diferentes actividades en clases.

Es importante mencionar que al realizar la guía de observación y al desarrollar una actividad de redacción de un cuento se identificó que los estudiantes cometieron las mismas faltas ortográficas tanto en quinto como en sexto de básica, específicamente en palabras con los fonemas b-v-c-s- z.

Además, a través de la entrevista realizada al docente de sexto año se detalla que no se realiza mayor refuerzo y énfasis en el correcto uso de las letras, simplemente se limita a la enseñanza y corrección del uso de las palabras agudas, graves y esdrújulas. Así mismo, en la entrevista de la madre de familia y el grupo focal aplicado se explica que los estudiantes tienden a confundir uso de ciertas letras, como la s con la c y se les complica diferenciar

palabras con los fonemas s-c-z. Para dar solución a las dificultades mencionadas anteriormente, los padres de familia intentan aportar al aprendizaje de la ortografía de sus representados realizando ciertas actividades, como repetición de la palabra mal escrita varias veces y haciendo dictados, con el objetivo de que los estudiantes mejoren el uso de la norma ortográfica, cabe recalcar que las actividades realizadas son utilizadas en el método tradicional.

Con lo expuesto anteriormente, se pudo evidenciar que la mayoría de los estudiantes presenta dificultades en la escritura. Por lo tanto, para erradicar o mejorar el uso de normas ortográficas de los niños se propone una plataforma virtual interactiva que contenga varias actividades con juegos, imágenes, vídeos, que permita la enseñanza aprendizaje de los fonemas anteriormente mencionados de una manera novedosa en la que los niños serán los protagonistas de su propio aprendizaje.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

¡Aprendamos Jugando!

Tema: Potenciar la enseñanza aprendizaje de la ortografía a través de una plataforma virtual.

Institución beneficiaria: Unidad de Educación Ignacio Escandón

Beneficiarios: Alumnos de sexto grado de Educación Básica

Autoras: Daysi Maricela Inguil Lazo y Victoria Katherine Martínez Ortíz, estudiantes del 9no ciclo de Educación General Básica.

4.1 Descripción de la propuesta

Una buena ortografía permite a cada uno de los seres humanos comunicarse de manera clara, evitando malas interpretaciones en lo que desean transmitir. La comunicación escrita nos invita a expresar nuestras ideas, sentimientos, emociones de manera precisa y entendible, es por ello que los estudiantes deben conocer y dominar las reglas ortográficas, mismas que

les ayudarán a expresarse mejor con los lectores. Por lo tanto, se considera importante que se impulse la enseñanza aprendizaje de las reglas ortográficas, en este caso nos enfocaremos específicamente en los fonemas b-v- c-s-z y se propone la creación de una plataforma virtual interactiva con varias actividades lúdicas para potenciar el uso correcto de los fonemas anteriormente mencionados; dichas actividades van dirigidas a estudiantes de sexto grado de EGB, cabe recalcar que cada una de las actividades es adaptable según el contexto educativo que lo requiera.

4.2 Origen de la propuesta

Prediagnóstico: Esta propuesta surge a partir de la revisión de unos deberes de la asignatura Lengua y Literatura de los estudiantes de quinto grado de EGB de la escuela Ignacio Escandón, uno de los deberes consistía en escribir una carta a un amigo o familiar que se encuentre lejos y otro deber trataba sobre escribir acerca del mejor recuerdo o experiencia que hayan vivido; es así que a través de este prediagnóstico se evidenció que los estudiantes confunden el uso de las letras b-v-c-s-z. Así mismo con la aplicación de instrumentos de recolección de datos como la entrevista a la docente de quinto grado, a una madre de familia y a un estudiante, se evidenció que no se imparten clases o no se realizan actividades que aporten a la enseñanza aprendizaje de las reglas ortográficas.

Diagnóstico: Durante el diagnóstico en esta investigación, se realizó la aplicación de ciertos instrumentos de recolección como la entrevista al docente de sexto grado, la guía de observación realizada a los estudiantes y el grupo focal con los padres de familia; se confirmó una vez más que los estudiantes presentan varios errores ortográficos y dificultad en la aplicación de las reglas ortográficas de los mismos fonemas de los que se habla en el prediagnóstico.

Es importante resaltar que los datos cualitativos mencionados anteriormente se detallan con mayor precisión en el Capítulo III correspondiente al maco metodológico de este Trabajo

de Integración Curricular, específicamente en el apartado de los resultados obtenidos tras la aplicación de los diferentes instrumentos para la recolección de datos.

Después de lo anterior expuesto y acotando que la ortografía siempre ha sido parte de la educación, y es notorio que la enseñanza aprendizaje de la misma durante años ha resultado complicada e incluso aburrida, porque en la mayoría de los casos se ha impartido este tema de manera memorística; los estudiantes deben leer y memorizar cada una de las reglas ortográficas, a vece sin sentido. A través de esta propuesta se pretende que el alumno obtenga una enseñanza aprendizaje progresivo y significativo de una forma más divertida y motivadora todo esto gracias a que se diseñaron 15 actividades lúdicas, en las que cada niño será el protagonista de su propio aprendizaje.

4.3 Destrezas del subnivel Medio a trabajar en la Propuesta

Resulta oportuno mencionar que para el desarrollo de esta propuesta se ha realizado un análisis del currículo de Lengua y Literatura del subnivel Medio, del cual se rescatan dos destrezas y un objetivo:

- O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos.
- 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.
- LL.3.4.14. Apoyar el proceso de escritura colaborativa e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC

A partir de las destrezas y el objetivo que se detalló anteriormente se realiza la propuesta, debido a que se podrá contribuir a su cumplimiento y agilizar el entendimiento de las reglas ortográficas en específico el de los fonemas b-v-c–s-z.

En este sentido es importante aclarar que los juegos y actividades propuestos en la plataforma virtual interactiva servirán como una de las herramientas didácticas que ayuden a

cumplir con estas destrezas de manera práctica y divertida, dicho en otras palabras, las actividades lúdicas son un refuerzo de las reglas ortográficas que ya fueron aprendidas por los estudiantes en el subnivel anterior por lo tanto necesitarán de otras actividades y contenidos para llegar a desarrollar en su totalidad las destrezas anteriormente mencionadas.

Es oportuno dar a conocer lo que es una plataforma virtual, según Pardo 2009 (citado en Moreno 2011) define las plataformas virtuales como "una propuesta flexible, individualizada e interactiva, con el uso y combinación de diversos materiales, formatos y soportes de fácil e inmediata actualización"(s.p) de esta forma da a conocer que las plataformas virtuales brindan la oportunidad de incorporar diferentes herramientas que aporten mayor facilidad y accesibilidad a los usuarios, esto desde cualquier parte del mundo y en cualquier horario.

Como esta propuesta se trata de una plataforma virtual interactiva es necesario definirla, para ello López, Pérez e Izquierdo (2018) dan a conocer que “las plataformas interactivas son entornos de hardware y software diseñados para automatizar y gestionar el desarrollo de actividades de formación, también denominadas plataformas LMS (sistemas de administración de enseñanza y aprendizaje) o sistemas de gestión de aprendizaje” (s.p). De esta forma las plataformas interactivas sirven para ejecutar diversas actividades educativas que den lugar a la interacción de varios usuarios para una enseñanza aprendizaje novedosa, a través del uso de las TICS.

4.4 Objetivo de la propuesta

Diseñar diferentes actividades lúdicas que potencien la enseñanza aprendizaje de los fonemas b-v-c–s-z, para niños de 6to grado de EGB de la escuela de educación Ignacio Escandón.

4.5 Reglas ortográficas a trabajar en esta investigación

Esta propuesta consiste en diseñar una plataforma virtual interactiva con diferentes actividades lúdicas que permitan potenciar la enseñanza aprendizaje de las reglas ortográficas de los fonemas b-v-c-s-z; por lo tanto, en este apartado haremos referencia a las reglas ortográficas que se van a trabajar:

Tabla 4: Reglas ortográficas de la B

REGLAS ORTOGRÁFICAS DE LA B	**EJEMPLOS**
Después de la letra m (mb)	Combate-símbolo
Se escribe con b las palabras que empiezan con bene, bie, bio	Beneficio, bienestar, bienvenido, biótico
Si terminan en-bilidad. Excepto: Movilidad y civilidad	Responsabilidad-amabilidad
Se escriben con B los verbos que terminan en buir y bir, excepto hervir, servir y vivir	Recibir, escribir, contribuir

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5: Reglas ortográficas de la V

REGLAS ORTOGRÁFICAS DE LA V	**EJEMPLOS**
Las palabras que empiezan con eva, evo, eve, evi; excepto ébano y ebanista	Evaluación, evaporar, evento
Los adverbios terminados en: ivo, iva, avo, ava, eve, evo; excepto: célibe y árabe	Donativo, efusivo, emotivo
Las formas pasadas de los verbos tener, andar y estar	Anduve, tuve, estuve
Se escribe con v las palabras que empiezan con vice, villa; excepto bíceps y billar	Vicealcalde, villano, villancico

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6: Reglas ortográficas de la C

REGLAS ORTOGRÁFICAS DE LA C	**EJEMPLOS**
Se escriben con C, los verbos terminados en cir y ducir. Excepción: asir	conducir, aducir, traducir, esparcir
Se escriben con C, las palabras terminadas en ancia, ancio, encía. Excepciones: ansia, Hortensia	constancia, excelencia, extravagancia
Se escriben con C, los diminutivos: cito, ecito, ecillo, si proceden de palabras sin S final	pez - pececito, dulce - dulcecito, pie – piececito
Se escribe con C, la terminación ces que surge del plural de las palabras que contienen z	maíz-maíces, raíz-raíces, pez-peces

Fuente: Elaboración propia

Tabla 7: Reglas ortográficas de la S

REGLAS ORTOGRÁFICAS DE LA S	EJEMPLOS
Se escriben con S, las palabras terminadas en los superlativos isimo, isima	bellísima, lindísimo, feísima
Se escriben con S, las palabras terminadas en oso, osa	bondadoso, sabrosa, dadivoso, perezosa
Se escriben con S, las terminaciones esta, esto, ista.	feminista, violinista, tiesto
Se escriben con S, las terminaciones ersa, erse, erso	atreverse, adversa, converso, inverso
Se escriben con S, los verbos que en su infinitivo no tienen s, c, z	querer - quiso, haber- has, ver – ves

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8: Reglas ortográficas de la Z

REGLAS ORTOGRÁFICAS DE LA Z	EJEMPLOS
Se escriben con Z, las palabras terminadas en anza/o y azgo. Excepciones: gansa/o, mansa/o	adivinanza, mudanza, panza
Se escriben con Z, las terminaciones ez, eza, az, oz, de los nombres abstractos	belleza, voraz, pereza, fugaz, rigidez
Se escriben con Z, las terminaciones azo, aza que denotan aumento, golpe	carrazo, ojazos, codazo, puertazo
Se escriben con Z, las palabras terminadas en izo, iza	cobrizo, plomizo, movediza, enfermiza

Fuente: Elaboración propia

4.6 Fundamentos pedagógicos

Esta propuesta se basa en el modelo constructivista, tomando en cuenta el aporte de los principios fundamentales de la teoría de Ausubel, este aporte considera que el aprendizaje debe resultar una actividad significativa para el educando y a su vez esta significatividad va relacionada directamente con la unión entre el nuevo conocimiento y el que ya posee el alumno (aprendizaje previo). A este aprendizaje se le denomina “aprendizaje significativo”.

De esta manera recalcamos que el constructivismo no trata de crear un aprendizaje desde cero, sino por el contrario refuerza un conocimiento o aprendizaje que ya se poseía para formar uno nuevo, todo este proceso se lo realiza de manera personal, dando la oportunidad a cada estudiante de ser el autor de su propio aprendizaje. Por lo tanto, un aprendizaje al ser comprendido podrá ser sostenido en la mente de cada persona para seguir construyendo o reforzando un nuevo aprendizaje.

En el marco de las observaciones anteriores esta propuesta da lugar al modelo constructivista, debido a que cada actividad lúdica requiere que el estudiante recuerde ciertos aprendizajes que ya adquirió; en este caso los aprendizajes previos de los niños de 6to grado son: saber el abecedario, leer, saber construir palabras y frases, manejar dispositivos electrónicos, deletrear, separar por sílabas las palabras, realizar descripciones de objetos, lugares y seres vivos, etc. Partiendo de lo mencionado, los alumnos generarán el nuevo conocimiento al jugar en la plataforma virtual pues deberán relacionar lo que ya saben con las instrucciones que presenta cada actividad; a continuación, se presenta un ejemplo:

Tabla 9: Ejemplo, constructivista

Juego: **SOY UNA LETRA**	
Aprendizaje previo: Saber el abecedario, leer y deletrear.	**Instrucciones de juego:** Unir, distribuir y ubicar las letras para formar una palabra.
Nuevo conocimiento: Formar la palabra de manera correcta y reflexionar sobre cómo se escribe.	

Fuente: Elaboración propia

Adicionalmente, se considera que el modelo constructivista va de la mano con el aprendizaje significativo, Ausubel da a conocer que el aprendizaje del estudiante va ligado a la estructura cognitiva previa para relacionarla con el nuevo conocimiento o los nuevos referentes de información que va obteniendo a lo largo de su aprendizaje.

Hechas las consideraciones anteriores se menciona que de esta forma se logrará un aprendizaje significativo, pues el estudiante tendrá la oportunidad de asociar los aprendizajes previos con los que va adquiriendo mientras realiza las actividades que se plantean en cada juego. Da la oportunidad también a que el niño ponga en práctica la información adquirida en base a experiencias pasadas para fortalecer, ajustar o reconstruir sus conocimientos.

4.7 Metodología de la propuesta

Esta propuesta se realiza dentro del ámbito educativo y puede ser útil para todos los actores educativos como padres, maestros y alumnos por lo tanto estamos hablando de una

propuesta de intervención educativa que por Barraza (2010) A es “considerada como una estrategia de planeación y actuación profesional que permite a los agentes educativos tomar el control de su propia práctica profesional mediante un proceso de indagación-solución” (p.24).

De esta forma una propuesta de intervención educativa permite contribuir al mejoramiento de la enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Según el mismo autor la propuesta de intervención educativa está conformada por cuatro fases: planeación, implementación, evaluación y socialización-difusión.

En este caso se llegó a cumplir únicamente con la primera fase correspondiente a la planeación:

> Comprende los momentos de elección de la preocupación temática, la construcción del problema generador de la propuesta y el diseño de la solución. Esta fase tiene como producto el Proyecto de Intervención Educativa; en ese sentido, es necesario aclarar que si la elaboración de la solución no implica necesariamente su aplicación entonces debemos denominarla proyecto. (Barraza, 2010 B, p.24)

Dadas las condiciones que anteceden esta propuesta viene a ser un proyecto que tiene la finalidad de aportar a la enseñanza aprendizaje de los fonemas b-v-c-s-z. Es así que se cumplió con la primera fase en el momento de diseñar las actividades lúdicas para repasar las reglas ortográficas de los fonemas mencionados.

De esta forma, utilizando los términos de Barraza el proyecto (propuesta) que se plantea en esta investigación fue revisada por expertos en la materia verificando así su importancia y aporte dentro del marco educativo y comprobando si en realidad da respuesta a las necesidades o problemática planteada en la investigación.

4.8 Sistema de actividades y juegos para potenciar la ortografía de los fonemas b, v s, c y z

Resulta de suma importancia resaltar que las actividades lúdicas aportan a una enseñanza aprendizaje significativa, porque los estudiantes son los protagonistas de su educación. Es así que los docentes pasan a ser los facilitadores y conductores de las actividades. Las actividades lúdicas captan la atención de los estudiantes y brindan la oportunidad de aprender de manera divertida e innovadora mientras juegan y se relacionan entre sí.

Otro punto importante es que en la plataforma virtual los juegos serán organizados de acuerdo a las destrezas u objetivo del subnivel Medio con las que cumplen.

A continuación, se detallan cada una de las actividades y juegos propuestos en la plataforma virtual interactiva, con la destreza u objetivo que corresponde:

4.9 Objetivo y juegos a trabajar

Tabla 10:Objetivo y juegos a trabajar 1

O.LL.3.10. Aplicar los conocimientos ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de palabras.					
Juego: El ahorcado	Juego: Stop	Juego: Soy una letra	Juego: Adivina-adivinador	Actividad: Concurso de deletreo y ortografía	Actividad: Crea un Folder

Fuente: Elaboración propia

4.9.1 Juego 1: El juego del ahorcado

Instrucciones: Como primer juego tenemos el ahorcado, este juego consiste en presentar una fila de guiones, en el cual se representa una palabra que se va adivinar, dando a conocer el número de letras y la categoría del vocablo. Cada jugador puede sugerir una letra y el otro jugador (guía) debe ubicar la letra sugerida en la posición que corresponde o por el contrario si la letra sugerida es incorrecta, debe ir construyendo la figura de un gato ahorcado. Este

juego termina cuando los jugadores adivinan la palabra completa correctamente o cuando el guía acaba de dibujar el gato ahorcado.

Cabe agregar que este juego puede servir para diagnosticar los conocimientos previos que tienen los estudiantes y posteriormente abordar otros juegos que ayuden a tratar las falencias o dificultades que se presenten. Este juego se realizará dentro del aula haciendo uso de la pizarra y marcadores, los estudiantes deberán formar grupos de trabajo. Cada grupo escogerá una palabra de acuerdo a las letras que estén abordando y nombrará un líder que será el encargado de escribir en la pizarra algunas letras como pistas, los demás grupos deberán adivinar la palabra y dictarla por letras. Posteriormente, cada grupo irá tomando su turno para escoger la palabra a ser adivinada.

Rol del docente: El docente realizará un acompañamiento y actuará como un guía durante todo el juego, además tiene que supervisar que todos los estudiantes participen activamente y que no se dicten la respuesta.

Rol del estudiante: Los estudiantes serán los protagonistas en este juego, deberán formar los grupos, para después pasar a la pizarra de acuerdo al orden que emita el docente.

Materiales: Los materiales que se usan para desarrollar este juego son: pizarra, borrador y marcadores.

4.9.2 Juego 2: Juego del stop

Instrucciones: A continuación, tendremos el stop, este juego resultará más complicado pues deberán formular palabras de acuerdo a un fonema en específico, las palabras serán en cuanto a: nombre, apellido, ciudad, fruta, cosa, color, animal; la dificultad podrá presentarse cuando, por ejemplo, existirán ocasiones en las que no sepan una fruta o un color con la letra asignada. Cada estudiante realizará en una hoja el cuadro para el juego del stop con 9

apartados o secciones.

El docente dirá una letra y cada niño irá llenado los apartados con la letra correspondiente, el primer estudiante en llenar deberá realizar un conteo de la siguiente forma: stop 1, stop 2, stop 3, stop 4, stop 5, stop 6, stop 7, stop 8, stop 9, y finalmente stop 10; es aquí cuando todos los estudiantes deberán dejar de escribir para empezar a comparar sus respuestas. La respuesta correcta y que no se repita con otros estudiantes equivale a 100 puntos, y si en un caso se repite con otros estudiantes equivale a 50 puntos y si no escribieron nada o escribieron una palabra con faltas ortográficas equivale a 0 puntos. El ganador será el que obtenga el puntaje más alto.

Rol del docente: El docente es el encargado de designar la letra a trabajar y realizará una supervisión durante todo el juego.

Rol del estudiante: En este juego los estudiantes tendrán el papel principal, debido a que ellos deben llenar cada una de las secciones de la tabla de manera correcta.

Materiales: En este juego se utiliza: pizarra, borrador, marcadores, hoja de papel y lápiz.

4.9.3 Juego 4: Juego soy una letra

Instrucciones: El juego soy una letra se le agrega un grado más de dificultad pues deberán formar palabras que no son muy usuales en su lenguaje. Para este juego se necesitarán carteles con las letras. El aula se dividirá en grupos y cada integrante tendrá una sílaba. El docente dice cuál es el significado de la palabra, los niños deberán adivinar y ordenarse de acuerdo a cómo se escribe la palabra. Puede ser realizado en el patio de la institución para mejor desplazamiento e interacción de los estudiantes.

Rol del docente: En este juego el docente es un mediador que organiza los grupos y entrega el material para que los estudiantes puedan armar la palabra otorgada.

Rol del estudiante: Los estudiantes deberán formar la palabra designada en grupos.

Materiales: En este juego se utilizan diferentes carteles e imágenes con diferentes letras. En el caso de la utilización de cartulinas e imágenes, estas deberán tener un color y tamaño adecuado para que sean visibles para todos los estudiantes.

4.9.4 Juego: Adivina adivinador

Instrucciones: Un juego excelente para trabajar en equipos. Se deberá imprimir o dibujar pequeñas cartas que contengan ciertos dibujos que representen una palabra, por ejemplo, una vaca, un barco o un zapato. Uno de los niños del equipo observará la carta y deberá hacer mímica o señas para que su grupo o equipo adivine qué es lo que representa la carta. Cuando el equipo adivine la palabra, deberá escribirla en una hoja aparte. Si la escribe correctamente, será el ganador.

Rol del docente: El docente ayudará a crear las cartas con los dibujos, será el encargado de designar los dibujos para el juego, así mismo se encargará de revisar que hayan escrito bien la palabra que corresponda.

Rol del estudiante: Los estudiantes trabajarán en equipos y serán los protagonistas de esta actividad pues realizarán las cartas con los dibujos, adivinarán y escribirán la palabra estudiada.

Materiales: cartulina, lápiz, borrador y una hoja.

4.9.5 Actividad 1: Concursos de deletreo y ortografía

Instrucciones: Después se realizan los concursos de deletreo y ortografía, estos juegos presentan un mayor grado de dificultad porque los estudiantes deberán memorizar y analizar términos nuevos, desconocidos y complicados de pronunciar.

Este concurso podrá ser realizado dentro como fuera del aula, cada estudiante recibirá un banco de palabras que tengan un grado de dificultad mayor al que están acostumbrados, para

revisarlas y posteriormente deletrearlas o escribirlas frente a la clase el grupo ganador será el que tenga el mayor número de palabras correctas.

Rol del docente: El docente realizará un acompañamiento en todo el proceso y es quien también actuará como jurado al finalizar la actividad.

Rol del estudiante: Los estudiantes participarán de manera individual durante toda la actividad y serán los encargados de deletrear cada una de las palabras.

Materiales: Banco de palabras, pizarra y marcadores.

4.9.6 Actividad 2: Crear un folder

Instrucciones: Para realizar esta actividad los estudiantes primero deben recolectar las palabras que tienden a confundir y con ayuda de los padres de familia crear una carpeta en la que puedan plasmar un objeto o escribir un término que represente a esa palabra según la creatividad del estudiante pueden también escribir el nombre de una canción, un acróstico o un poema que represente esa palabra.

Rol del docente: El docente calificará la carpeta o folder realizado.

Rol del estudiante: El estudiante es el encargado de realizar toda la actividad

Rol de los padres de familia: Esta actividad implica la participación de los padres de familia quienes serán los encargados de supervisar, revisar y ayudar a recolectar las palabras para que creen el folder.

Materiales: hojas, lápices, esferos, pinturas.

4.10 Destreza y juegos a trabajar

Tabla 11: Destreza y juegos a trabajar 2

Media: LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras.

Juego: Ruleta del saber	Juego: Escribiendo y jugando	Juego: Enlaza la respuesta correcta/ Tingo-tango	Juego: Mesa ortográfica	Actividad: Somos detectives

Fuente: Elaboración propia

4.10.1 Juego: Ruleta del saber

Instrucciones: El docente se encarga de crear una ruleta, puede ser con material didáctico o de manera online, en la ruleta se debe asignar diferentes preguntas sobre las reglas ortográficas y los estudiantes en orden alfabético deberán ir respondiendo.

Rol del docente: El docente se encarga de crear la ruleta con las preguntas, y acompaña a los niños durante todo el proceso, puede retroalimentar o corregir las respuestas emitidas por los educandos.

Rol del estudiante: Los estudiantes son los jugadores en esta actividad lúdica y deberán contestar las preguntas que les corresponda.

Materiales: Ruleta con preguntas

4.10.2 Juego 5: Escribiendo y jugando

Instrucciones: El presente juego debe ser por un tiempo limitado, por ejemplo, uno o dos minutos, cada jugador deberá escribir 'palabras que empiecen con …' o 'palabras que lleven …' (la letra puede ser acorde al contexto educativo). Por ejemplo, palabras que empiecen con ‘B’ o palabras que se escriben con ‘B’. En un minuto deberá decir todas las palabras que sepa y, si se equivoca, los demás compañeros deben pararlo. Cada palabra es un punto y gana el que más puntos-palabras consiga.

Rol del docente: El docente debe mencionar la letra con la que los estudiantes deben escribir las palabras y supervisar que las palabras estén escritas correctamente.

Rol del estudiante: el estudiante debe estar al pendiente del fonema que menciona el

docente para rápidamente escribir las palabras correspondientes.

Materiales: cuaderno y lápiz

4.10.3 Juego: Juego enlaza la respuesta correcta y tingo tango

Instrucciones: Este juego consiste en unir palabras con la regla ortográfica que corresponda. Para desarrollar este juego el docente primero debe escribir la palabra en la pizarra y al frente colocar diferentes normas ortográficas, para que, cuando se designe al estudiante resuelva la actividad con el juego tingo tango. Según el juego del tingo- tango cada estudiante irá pasando a la pizarra a unir cierta palabra con la regla ortográfica que corresponda. El docente será responsable del orden de participación y el encargado de verificar si las respuestas son correctas.

Rol del docente: De igual manera en esta actividad el docente será un guía, quién por medio del juego del tingo tango designará al estudiante que va a pasar a unir las palabras con la regla correspondiente.

El estudiante se convertirá en el jugador seleccionado, a través de la actividad del tingo tango.

Rol del estudiante: Los estudiantes serán los actores principales de esta actividad, debido a que ellos se encargarán de analizar las palabras y enlazarlas de manera correcta.

Materiales: Para este juego se hará uso de: una pizarra. esferos y una pelota

4.10.4 Juego 3: Juego de mesa "Mesa ortográfica"

Instrucciones: Posteriormente realizaríamos un juego de mesa, pues este presenta mayor dificultad cuando los estudiantes deban contestar las preguntas que contienen las tarjetas, se debe recordar que estas preguntas hacen referencia a las diferentes reglas ortográficas y uso de algunas letras. Para el siguiente juego de mesa se necesita un tablero, en el cual se especifica las actividades que el estudiante debe realizar, por ejemplo: avance o retroceda 2

casillas, pierdes un turno, etc. También se necesitarán dados y fichas para representar a los jugadores. Posteriormente se formarán grupos para realizarles las preguntas sobre algunas reglas ortográficas, uso de la tilde, cómo se escriben ciertas palabras, etc.

Rol del docente: El docente será un guía que deberá visualizar que las reglas y actividades que existen en el juego se cumplan de manera correcta.

Rol del estudiante: En este juego intervienen los estudiantes de manera grupal y tienen que lanzar los dados hasta llegar a la meta.

Materiales: Los materiales a utilizar en este juego son: dados, fichas y tablero.

4.10.5 Actividad 4: Somos detectives

Instrucciones: para realizar esta actividad se debe repartir un texto a los estudiantes, en el cual van a estar ciertas faltas ortográficas, los estudiantes deben buscar las palabras mal escritas y corregir la escritura con un color distinto al texto y por cada palabra corregida adquiere un punto.

Rol del docente: el docente debe entregar a los estudiantes los textos que los estudiantes deben leer y corregir, supervisar que los niños hagan la actividad de manera adecuada.

Rol del estudiante: el estudiante debe leer atentamente el texto y buscar las palabras con faltas ortográficas para corregir su escritura.

Materiales: esfero y fichas o textos con faltas ortográficas.

4.11 Destreza y juegos a trabajar

Tabla 12: Destreza y juegos a trabajar 3

Media: LL.3.4.14. Apoyar el proceso de escritura colaborativa e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC.

Juego: Apalabrados	Juego: Cazafaltas	Actividad: Collage virtual

Fuente: Elaboración propia

4.11.1 Juego virtual 1: Apalabrados y Cazafaltas

Instrucciones: para estos juegos se hará uso de un celular o una computadora, cada estudiante deberá descargar la aplicación y acceder al juego. Apalabrados permite formar diferentes palabras y Cazafaltas ayuda a identificar faltas ortográficas. Estos juegos pueden ser realizados según el horario preferencial del estudiante, puede ser durante sus ratos libres en casa pues necesitará de un dispositivo electrónico para jugar.

Apalabrados: Primero debes escoger un opositor en línea, luego el primer jugador deberá lanzar una palabra comenzando por la estrella del tablero. Puedes formar una palabra colocando las letras de izquierda a derecha o hacia abajo, nunca en diagonal.

Cazafaltas: El objetivo es llegar a la casilla final del tablero antes que el otro jugador. Tira los dados para avanzar. Para ir más rápido o para entorpecer la carrera de tu rival, responde bien a las preguntas sobre ortografía.

Rol del docente: El docente es un vocero o instructor, quien dará las indicaciones de cómo deben realizar los juegos.

Rol del estudiante: El estudiante será el responsable de realizar toda la actividad bajo la supervisión de su representante.

Materiales: Computadora o celular y descargar la aplicació**n.**

4.11.2 Actividad 3: Collage virtual

Instrucciones: se procedería a crear el Collage virtual, esta actividad sirve para que los estudiantes den a conocer todo lo que han aprendido en los juegos anteriores, identificarán

diferentes faltas ortográficas y justificarán sus hallazgos explicando las reglas ortográficas aprendidas. Los estudiantes podrán realizar un collage con fotos o capturas de palabras mal escritas. Pueden ser capturas de pantalla de algunos mensajes, publicaciones en redes sociales o fotografías de anuncios o publicidad en letreros de la calle que contengan faltas de ortografía. Al final del collage tendrán un apartado para explicar las faltas encontradas y analizadas.

Rol del docente: El docente en esta ocasión realizará una revisión cuando los estudiantes ya hayan finalizado el collage**.**

Rol del estudiante: Los estudiantes serán los protagonistas de toda la actividad, pueden trabajar bajo la supervisión de sus padres o si presentase alguna duda pedir el apoyo del docente.

Materiales: Computadora o celular, internet, una plataforma virtual, imágenes digitales y capturas con faltas ortográficas.

A continuación, se encuentra el link de la plataforma virtual ¡**Aprendamos jugando**!: https://view.genial.ly/622a8903ac14560017da913b/learning-experience-didactic-unit-disenopropuesta es importante mencionar que esta plataforma virtual está distribuida por destrezas y colores; e internamente se podrá visualizar cada una de las actividades y juegos propuestos para potenciar la enseñanza aprendizaje de los fonemas b-v-c-s-z; en cada juego o actividad se detallan las instrucciones, los roles tanto del docente como del estudiante y los materiales que se van a utilizar, cabe mencionar que ciertos juegos contienen la plantilla para su desarrollo.

4.12 Estructura y características de la plataforma virtual interactiva ¡Aprendamos jugando!

La plataforma contiene una portada con la presentación de las autoras y beneficiaros de este proyecto que son los niños del sexto grado de EGB.

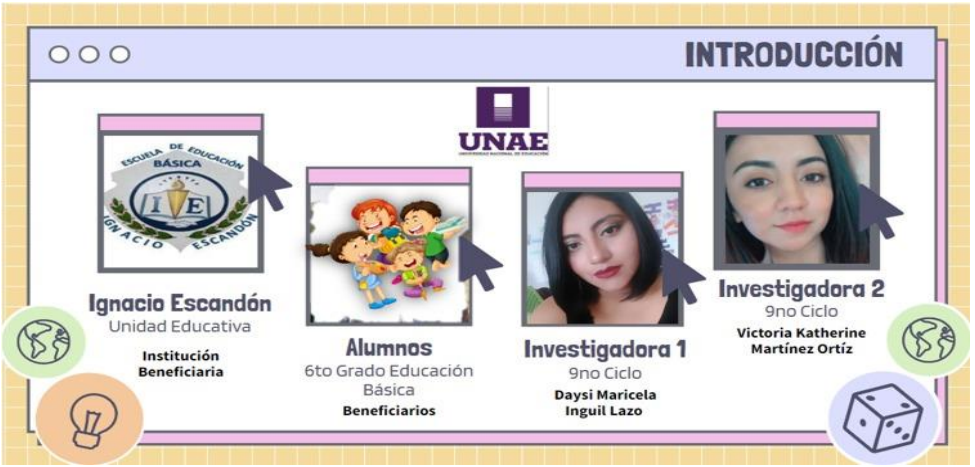


Ilustración 1: Portada de la plataforma virtual interactiva
Fuente: Elaboración propia

Además, presenta un video introductorio que incentiva a los niños a jugar y divertirse en la plataforma; da a conocer de manera breve la importancia de aprender ortografía.

De manera seguida se presentan dos destrezas y un objetivo que fueron extraídos del Currículo del subnivel Medio, mismas que son presentadas porque cada juego propuesto contribuye al desarrollo y cumplimiento de dichas destrezas.

Para facilitar el entendimiento y exploración en la plataforma se clasificaron las dos destrezas y el objetivo por colores, tal como se muestra a continuación:

Azul: Verde: Roja:

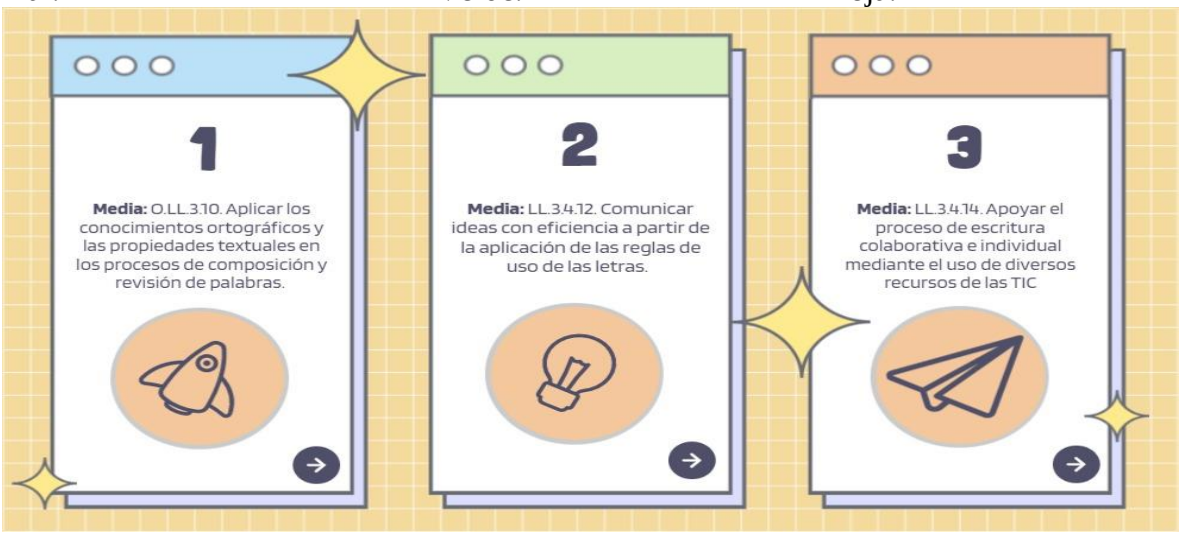


Ilustración 2: Objetivo y destrezas en la plataforma virtual
Fuente: Elaboración propia

Luego de la categorización por colores se presentan los juegos, los cuales fueron seleccionados porque se consideran optimos para ayudra a cumplir con la destreza que corresponde a la categoría:



Ilustración 3: Juegos y actividades de la categoría azul
Fuente: Elaboración propia



Ilustración 4: Juegos y actividades de la categoría verde
Fuente: Elaboración propia



Ilustración 5: Juegos y actividades de la categoría roja
Fuente: Elaboración propia

Al seleccionar el juego que se desea desarrollar se desplaza las instrucciones, los materiales y los roles que cumplen los alumnos y el docente, ejemplo:



Ilustración 6: Ejemplo de un juego de la plataforma virtual interactiva
Fuente: Elaboración propia

Algunos juegos necesitan de plantillas por lo tanto pueden descargar la plantilla al hacer clic en la opción “bajar plantilla”, ejemplo:



Ilustración 7: Ejemplo de una plantilla de un juego de la plataforma virtual interactiva
Fuente: Elaboración propia

Finalmente, se cierra la plataforma con una canción de despedida titulada “hasta pronto amiguitos”

4.13 Validación de la plataforma a través de la revisión por expertos

La propuesta fue revisada por cinco expertos en el área de Lengua y Literatura, para lo cual se diseñó dos rúbricas; la primera contempló categorías sobre el contenido de la propuesta y la segunda sobre la plataforma virtual. (Anexo 11)

Considerando la revisión y sugerencias por parte de los expertos se realizaron varias modificaciones tanto en el contenido de la propuesta como en la plataforma virtual interactiva.

A continuación se detallan los cambios realizados en el contenido de la propuesta:

- Cambios en la redacción.
- Reubicación de ciertos apartados.
- Adición de conceptos claves en la teoría sobre plataformas virtuales
- Cambio y eliminación de objetivos.
- Relación de las actividades lúdicas con los fundamentos pedagógicos.
- Descripción con mayor detalle y características de la plataforma virtual.

Cambios realizados en la plataforma virtual:

- Edición del video introductorio.
- Cambio en el título del video introductorio.
- Cambio en los colores de la plataforma virtual interactiva.

4.14 Conclusiones

Con respecto al objetivo general, se diseñó una plataforma virtual interactiva con diferentes actividades lúdicas para potenciar la enseñanza aprendizaje de la ortografía, específicamente de los fonemas b-v-c-s-z, dirigido a los niños de sexto grado, del paralelo B de la Escuela de Educación Ignacio Escandón. Cabe agregar que cada una de estas actividades fueron acopladas a las necesidades de los estudiantes y se plasmó toda la

información en Geneally para que su uso sea accesible tanto para docentes como para los estudiantes y los padres de familia.

En concordancia con el primer objetivo específico en este proyecto se sistematizó los referentes teóricos acerca del proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía, las dificultades en el aprendizaje de la misma y la ortografía contemplada en el currículo del subnivel medio de Lengua y Literatura.

Otro tema de suma importancia que se toma en cuenta en el marco teórico de esta investigación es el juego en la educación y cómo aporta esta metodología a un aprendizaje significativo que permite a los niños y niñas incluir sus conocimientos previos para formar uno nuevo. Es importante mencionar que cada uno de estos referentes teóricos permitieron indagar y analizar cómo una enseñanza aprendizaje a través de juegos pueden potenciar de manera positiva el tema de la ortografía, motivando a los alumnos a participar activamente en las actividades que se proponen.

Con respecto al segundo objetivo específico, se diseñaron diferentes herramientas e instrumentos como: observación participante, entrevistas, guía de observación, grupo focal y análisis documental; los cuales arrojaron datos cualitativos que permitieron una identificación más clara sobre las confusiones y errores que cometen los estudiantes del 6to B en este caso entorno a los fonemas b-v-c-s-z. Por otro lado, permitió identificar el rol y aporte de los padres de familia en las actividades enviadas a los hogares, se recalca la importancia de que los alumnos reciban un constante acompañamiento por parte de sus representantes.

Otro dato interesante recolectado es acerca de la metodología usada por los docentes para la enseñanza de la ortografía, se hace mención a que no se ha observado el uso de ningún material o herramienta que facilite la comprensión de las reglas ortográficas.

Atendiendo al tercer objetivo específico se considera que el diseño de la plataforma virtual interactiva en Genially, propuesta en esta investigación contiene actividades lúdicas pertinentes que potencian la enseñanza aprendizaje de los fonemas b-v-c-s-z, cada juego permite repasar, recordar, leer, escribir e identificar el uso correcto de las letras mencionadas anteriormente. Las quince actividades lúdicas se detallan de manera clara tanto en el apartado de la propuesta como en la plataforma misma. Los colores e imágenes son pertinentes y llamativas que favorecen el entendimiento y motivación de los educandos.

Finalmente, se llevó a cabo la validación de la propuesta mediante la revisión de seis expertos en el área de Lengua y Literatura, gracias a esta revisión se realizó varios cambios que ayudan a mejorar tanto el diseño como el contenido de la plataforma.

4.15 Recomendaciones

- Los docentes deben tomar en cuenta la utilización de las nuevas estrategias didácticas lúdicas que resultan innovadoras, interactivas e interesantes para los estudiantes, logrando así un aprendizaje significativo.
- Resulta de vital importancia que los docentes tomen en cuenta la actividad lúdica como una herramienta de aprendizaje que brinda múltiples oportunidades a la hora de enseñar.
- La plataforma virtual interactiva que se propone con las actividades lúdicas que constan en el trabajo de investigación pueden ser utilizadas acorde al contexto educativo y a las necesidades de los estudiantes.
- Diseñar una plataforma virtual de carácter interactivo como genially sirve como un apoyo tanto para docentes como para los alumnos y los padres de familia, se debe considerar que es una herramienta a la cual se puede tener acceso desde diferentes

lugares del mundo y los actores educativos pueden ingresar a esta plataforma en el horario que más les resulte conveniente.

- Los docentes, estudiantes y padres de familia deben trabajar en conjunto para brindar un ambiente educativo ameno y motivador, para que los niños puedan desarrollar sus capacidades y habilidades interactuando con nuevas estrategias y métodos para la enseñanza aprendizaje, ya sea en la institución o en el hogar.

4.16 Referencias

Alcedo, Y. y Chacón, C. (2011,01 de enero). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente, 1*(23),69-76. https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739445011.pdf

Agudo, J., (2018). *Elaboración de una guía metodológica para el uso de diversas herramientas de la Web 2.0, para mejorar la ortografía en los niños del 6º año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Checa, de la parroquia Checa, cantón Cuenca, período lectivo 2017-2018* [Tesis de licenciatura]. Universidad Politécnica Salesiana.

Aguirre, N. (2016). *Diseño de una estrategia lúdica para mejorar la ortografía y caligrafía en la educación básica elemental* (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato)

Andreu, M., & García, M. (2000, noviembre). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. In *I Conferencia Internacional de Español para fines específicos.* I Congreso Internacional de Español para fines específicos, España.

Ávila, F. (2003). *Ortografía española*. Editorial Norma. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=VE8Q4BeoTOEC&oi=fnd&pg=PA1&dq=%C3%81vila,+F.+(2003).+Ortograf%C3%ADa+espa%C3%B1ola.+Editorial+Norma.+&ots=JT-AQJKC4Z&sig=7iEQk2wcN3FXLywu2lS3doNAeO4#v=onepage&q=%C3%81vila%2C%20F.%20(2003).%20Ortograf%C3%ADa%20espa%C3%B1ola.%20Editorial%20Norma.&f=false

Arcos, B. (2015). *Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza-aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basados en juegos tradicionales ecuatorianos* (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato).

Arias, F. (2012). El proyecto de investigación introducción a la metodología científica (6.ª ed.). Episteme, C.A. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=W5n0BgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA11&dq=El+proyecto+de+investigaci%C3%B3n+introducci%C3%B3n+a+la+metodolog%C3%ADa+cient%C3%ADfic&ots=kYmPhjyqp4&sig=wKDl2RidPenP_Tb7Z_LKh0JkDb0#v=onepage&q=El%20proyecto%20de%20investigaci%C3%B3n%20introducci%C3%B3n%20a%20la%20metodolog%C3%ADa%20cient%C3%ADfic&f=false

Azuero, A., (2018, 12 de noviembre). Significado del marco metodológico en el desarrollo de proyectos de investigación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 8(4). https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/revistakoinonia/article/view/274

Balcázar, T. (2015). *Programa didáctico con uso de recursos interactivos de la web para mejorar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la institución educativa 10825"Juan XXIII"*-Chiclayo (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

Balmaseda Neyra, Osvaldo (2005). Enseñar y aprender ortografía. La Habana. Editorial Pueblo y Educación.

Becerro, S. (2009, mayo). Introducción a las plataformas virtuales en la enseñanza. *Temas para la educación: Revista digital para profesionales de la enseñanza*, *2*, 1-7. https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4920.pdf

Bernal, César A. (2010). Metodología de la investigación. 3ra ed. PEARSON EDUCACIÓN, Colombia, 2010.

Barraza, A. (2010). Elaboración de propuestas de intervención educativa. *México: Universidad Pedagógica de Durango*.

Barrera, V. Guapi, A. (2018, 24 julio). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*. https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html?fb_comment_id=1945683888795709_4146938658670210

Gómez, T., Molano, O. y Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga* (Tesis de pregrado). Universidad del Tolima. http://repository.ut.edu.co/handle/001/1657

Caicedo, K., Oidor, L., y Correa, L. (2016). *Estrategias lúdicas de aprendizaje para mejorar el uso y la aplicación de la ortografía en los estudiantes del grado quinto (5°) de básica primaria de la institución educativa Golondrinas* (Tesis de grado). Fundación Universitaria los Libertadores.

Calvente, M. y Rodríguez, I. (2000, 28 de febrero). El grupo focal como técnica de investigación cualitativa en salud: diseño y puesta en práctica. *Aten Primaria, 25,* 181-186. http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/5+Aten+Primaria+2000.+Grupo+Focal+Dise$C3$B1o+y+Practica.pdf

Catalá, B. (2009). La ortografía, un problema tradicional. *https://studylib.es/doc/644943/la-ortograf%C3%ADa--un-problema-tradicional--bruno-catal%C3%A1*

Cueva, FMorales, M., Figueroa, N., Moreno, M., Santana, M., Larios, O., ... y Valdés, O. (2021, diciembre). Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como herramienta de innovación educativa. *Directorio, 11*(43). https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2021/10/educarnos43.pdf#page=6

Cufuna, S., Suárez, X. y Orellana, D. (2019). ¨ Recursos didácticos para procesos de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en el 4to año de EGB". *In 1º Congreso Internacional de Ciencias Humanas-Humanidades entre pasado y futuro*. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín.

De La Cruz, G. y Lara, M. (2019). *El método lúdico en el aprendizaje significativo en los estudiantes de la básica elemental* (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación). http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/45967

Fernández, D. y Batista, D. (2020). Componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Temas de introducción a la formación pedagógica, 157.* https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=j9UREAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA157&dq=FERN%C3%81NDEZ,+D.+F.+A.,+%26+BATISTA,+D.+G.+G.+(2020).+Co

mponentes+del+proceso+de+ense%C3%B1anza-aprendizaje.+Temas+de+introducci%C3%B3n+a+la+formaci%C3%B3n+pedag%C3%B3gica,+157.&ots=F87OZKYdMc&sig=2Nl1sy1gBdvtyubewCfWYVHOb5w#v=onepage&q&f=false

González, G. (2012, 1 de junio). La ortografía en el aula. *Revista Káñina*, *36*(2), 181-190. https://www.redalyc.org/pdf/442/44249253012.pdf

González, J. (2001). El paradigma interpretativo en la investigación social y educativa: nuevas respuestas para viejos interrogantes. Cuestiones pedagógicas, 15, 227-246. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/12862/file_1.pdf

Guerrero, J.M. (2011) *El proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de plataformas virtuales en distintas etapas educativas- Plataformas virtuales*. [Monografía, Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del profesorado]. Observatorio Tecnológico. http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/en/software/software-educativo/1007-monografico-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-mediante-el-uso-de-plataformas-virtuales-en-distintas-etapas-educativas?start=3#:~:text=Susana%20Pardo%20(2009)%20define%20las,de%20f%C3%A1cil%20e%20inmediata%20actualizaci%C3%B3n%22

Johnson, D., Johnson, R., y Holubec, E. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf

Lanzetta, D. y Melegaríe, J. (2017). Cuaderno de Cátedra No.4 “Iniciándonos en el mundo de la investigación”. [Archivo PDF].

http://metodologiadelainvestigacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/117/2017/08/Cuaderno-N4-Etapas-de-investigacion.pdf

López, A. L., Alberto Pérez, A., y Izquierdo, J. M. (2018) Plataforma interactiva para la integración en el proceso de extensión universitaria. *Scielo*, vol. (22). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192018000400014#:~:text=Las%20plataformas%20interactivas%20son%20entornos,sistemas%20de%20gesti%C3%B3n%20de%20aprendizaje

Marquès, P. (2011). Una correcta aplicación de las TIC puede mejorar los resultados académicos. Revista de divulgación científica. https://www.uab.cat/servlet/Satellite?cid=1096481466568&pagename=UABDivulga/Page/TemplatePageDetallArticleInvestigar&param1=1318574563769

Martínez, L. (2007, 16 de abril). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Revista perfiles libertadores*, 4(80), 73-80. https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf

Ministerio de educación (2016). *Currículo Nacional de Lengua y Literatura, Educación General Básica del Subnivel Medio*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Media.pdf

Muñoz Arpaiz, S. (2015). *Ortografía como estrategia para propiciar la buena escritura en los estudiantes de cuarto grado* (Tesis de pregrado). Universidad de Montemorelos, México.

Navarro, A. (2015). Enseñanza de la ortografía, tratamiento didáctico y consideraciones de los docentes de Educación Primaria de la provincia de Almería. *Investigaciones sobre lectura*, (4), 7-24. https://www.redalyc.org/pdf/4462/446243922001.pdf

Ortega, A. O. (2018). Enfoques de investigación. *Extraído de https://www. researchgate. net/profile/Alfredo_Otero_Ortega/publication/326905435_ ENFOQUES_DE_INVESTIGACION_TABLA_DE_CONTENIDO_Contenido/links/5b 6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION-TABLA-DECONTENIDO-Contenido. pdf el*, *14*. https://www.researchgate.net/profile/Alfredo-Otero-Ortega/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INVESTIGACION/links/5b6b7f9992851ca650526dfd/ENFOQUES-DE-INVESTIGACION.pdf

Ortiz, A. L. (2005). Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende. Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos, Barranquilla. https://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica

Peinado, J., Aviña, V., y Pérez, M. (2019). El Uso de Plataformas Virtuales para el Aprendizaje. *El Uso de Plataformas Virtuales para el Aprendizaje*, pág, 24. http://repositorio.upsin.edu.mx/Fragmentos/tesinas/952016030031LoraPeinadoJoseManuel6023.pdf

Pérez, C. y Suárez, N. (2017): "¿SMS vs ortografía en jóvenes de edad escolar?", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (marzo 2017). https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/03/ortografia.html

QUISHPE VELOZ, C. L. A. U. D. I. A. (2014). *La ortografía y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de 5to y 6to grado de la escuela "otto*

arosemena gómez" de la comunidad cardo santo, de la parroquia san andrés, del cantón píllaro, provincia de tungurahua (Master's thesis). Universidad Técnica de Ambato. Ambato- Ecuador http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6959/1/FCHE-SEB-1246.pdf

Real Academia Española. 2001. *Diccionario de la lengua española*. Vigésima segunda edición. Madrid: España.

Reyes, T. (1999). Métodos cualitativos de investigación: los grupos focales y el estudio de caso. *In Forum empresarial.* Vol. 4, (1), pp. 74-87. Universidad de Puerto Rico. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6230192

Rondinel, G. (2018). Lista de cotejo y guía de observación como instrumentos de evaluación para evidenciar logros de aprendizaje en estudiantes con discapacidad intelectual moderada del segundo grado del Centro de Educación Básica Especial "Divino Niño Jesús"-UGEL Huanta-Región Ayacucho (Tesis de maestria). Instituto Pedagógico Nacional. Lima-Perú.

UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf

Valderrama Murillo, M. A. (2014). *Fortalecer habilidades ortográficas mediante la aplicación de estrategias didácticas y un ambiente virtual de aprendizaje que permitan la asimilación de las reglas de ortografía y su aplicación* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios). Corporación Universitaria Minuto de Dios. Bogotá-Colombia

Varela, J. (2001). El dictado para revisión ortográfica: ¿Cómo dijo profe? *Educación*, *45*, 21-23. http://analisisdeconducta.es/assets/pdf/Varela_El_dictado_para_revision_ortografica.pdf

Wimmer, Roger y Dominick, Joseph (2001). Introducción a la investigación de medios masivos de comunicación. 6a. Edición. México: International Thomson Editores, 498 pp.

Anexos

Anexo 1: Diseño del diario de campo del prediagnóstico

Los diarios de campo se utilizaron para registrar la información más importante de las prácticas preprofesionales para detectar la problemática en sexto grado de EGB, paralelo "B", jornada matutina de la Unidad Educativa Ignacio Escandón.

UNAE
UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
INFORME SEMANAL DE PRÁCTICA PROFESIONAL
CICLO OCTUBRE 2020 – FEBRERO 2021

1. DATOS INFORMATIVOS						
FECHA DE SEMANA DE PP:			**INSTITUCIÓN EDUCATIVA:**			
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA:		**PARALELO:**		**TUTOR PROFESIONAL:**		
HORA DE INICIO DE PP:			**HORA DE FIN DE PP:**			
ESTUDIANTE PRACTICANTE 1:			**ESTUDIANTE PRACTICANTE 2:**			
FECHA DE ENTREGA:			**TUTOR ACADÉMICO:**			
2. OBJETIVO						
3. PRÁCTICA PREPROFESIONAL						
DÍA	**FECHA**	**NRO. DE ACT.**	**ACTIVIDADES ELABORADAS**	**RESULTADO/PRODUCTO**	**TIEMPO EMPLEADO (Minutos)**	**ANÁLISIS Y REFLEXIÓN**

Fuente: Elaboración propia

Enlace de los diarios de campo analizados en el prediagnóstico:
https://drive.google.com/drive/folders/1M13cJijn0TGX4y2QFBJfr2C4JE9h05sq?usp=sharing

Anexo 2: Diseño del diario de campo del diagnóstico

Los diarios de campo se utilizaron para registrar la información más importante de las prácticas preprofesionales para detectar la problemática en sexto grado de EGB, paralelo "B", jornada matutina de la Unidad Educativa Ignacio Escandón.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
INFORME SEMANAL DE PRÁCTICA PROFESIONAL
CICLO OCTUBRE 2020 – FEBRERO 2021

1. DATOS INFORMATIVOS						
FECHA DE SEMANA DE PP:			INSTITUCIÓN EDUCATIVA:			
AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA:		PARALELO:			TUTOR PROFESIONAL:	
HORA DE INICIO DE PP:			HORA DE FIN DE PP:			
ESTUDIANTE PRACTICANTE 1:			ESTUDIANTE PRACTICANTE 2:			
FECHA DE ENTREGA:			TUTOR ACADÉMICO:			

2. OBJETIVO

3. PRÁCTICA PREPROFESIONAL						
DÍA	FECHA	NRO. DE ACT.	ACTIVIDADES ELABORADAS	RESULTADO/PRODUCTO	TIEMPO EMPLEADO (Minutos)	ANÁLISIS Y REFLEXIÓN

Fuente: Elaboración propia

Enlace de los diarios de campo analizados en el diagnóstico:
https://drive.google.com/drive/folders/1M13cJijn0TGX4y2QFBJfr2C4JE9h05sq?usp=sharing

Anexo 3: Guía de entrevista dirigida a la tutora profesional de quinto grado de EGB.

Entrevista 1	
Entrevistado:	Entrevista dirigida a la tutora profesional de prácticas de la Escuela de Educación Ignacio Escandón, con la finalidad de recolectar información que aporte a siguiente proyecto de investigación.
Entrevistadoras:	Daysi Inguil y Victoria Martínez
Objetivo:	Explorar el proceso que realiza el tutor profesional para la enseñanza de la ortografía
Guion de entrevista al tutor profesional	1. ¿De qué manera la Institución Educativa gestionó y se acopló a la modalidad de aprendizaje virtual? 2. ¿Cuáles son los aspectos tanto positivos como negativos que implica la modalidad virtual para el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje? 3. ¿Cómo desarrolla o promueve la participación activa de todos los estudiantes durante sus clases virtuales?

	4. Actualmente ¿Cómo se gestiona la ayuda para aquellos estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje? 5. ¿Considera usted que es importante que la familia participe de manera activa en la educación de sus hijos e hijas? y ¿Por qué? 6. Nos puede usted hablar acerca de la didáctica emplea en sus clases de lengua y literatura. 7. ¿Cuáles son las dificultades que ha enfrentado con los estudiantes a la hora de enseñar y aprender ortografía? 8. En su trayectoria como docente ¿ha considerado ha llegado asociar otras asignaturas para fortalecer y practicar la ortografía? 9. Desde su punto de vista ¿considera que las nuevas tecnologías y el uso de redes sociales como Facebook Instagram WhatsApp han disminuido o fortalecido el uso correcto de las reglas ortográficas?

Fuente: Elaboración propia

Anexo 4: Guía de entrevista dirigida a la madre de familia de quinto grado de EGB.

Entrevista 2	
Entrevistado:	Entrevista dirigida a la madre de familia de un estudiante de quinto frado de educación básica paralelo B de la Escuela de Educación Ignacio Escandón, con la finalidad de recolectar información que aporte a siguiente proyecto de investigación.
Entrevistadoras:	Daysi Inguil y Victoria Martínez
Objetivo:	Explorar el aporte que realiza la madre de familia para la enseñanza de la ortografía
Guion de entrevista a la madre de familia	1. ¿Cuáles son las mayores dificultades que se le han presentado a su niño a la hora de aprender? 2. ¿Cuáles han sido sus aportes para potenciar los aprendizajes de su hijo, es decir más o menos usted ha hecho algún material o cómo dice como es el refuerzo que ustedes le ayudan, usted, su esposo su hijo? 3. ¿Cree usted que los docentes y las autoridades del plantel han atendido las necesidades educativas de su hijo? 4. ¿Cuáles son las mayores dificultades que se le han presentado a su niño a la hora de aprender en la modalidad virtual? 5. ¿Cuáles han sido sus aportes para potenciar los aprendizajes de su hijo, es decir más o menos usted ha hecho algún material o cómo dice como es el refuerzo que ustedes le ayudan, usted, su esposo su hijo? 6. ¿Considera usted que los conocimientos adquiridos por su hijo durante la educación virtual son suficientes para avanzar con los próximos temas en la modalidad presencial o cree que presentará deficiencias o vacíos de aprendizaje? 7. ¿Cree que el material didáctico que utiliza la docente es suficiente o útil para enseñar a los niños? 8. ¿Cómo cree que su hijo aprende mejor de manera presencial o virtual con canciones imágenes videos en la escuela con sus compañeros o a través de proyectos, según su opinión?

Fuente: Elaboración propia

Anexo 5: Guía de entrevista dirigida a un alumno de quinto grado de EGB.

Entrevista 3	
Entrevistado:	Entrevista dirigida a un estudiante de quinto grado de educación básica paralelo B de la Escuela de Educación Ignacio Escandón, con la finalidad de recolectar información que aporte a siguiente proyecto de investigación.
Entrevistadoras:	Daysi Inguil y Victoria Martínez
Objetivo:	Explorar el aprendizaje de un estudiante, en cuanto a su forma de aprender y las dificultades que presenta en el uso correcto de las reglas ortográficas.
Guion de entrevista a la madre de familia	1. ¿Le agrada más aprender desde su casa o le gusta asistir a sus clases en la escuela? 2. ¿Cuál es su rutina de aprendizaje durante estas clases virtuales, ejemplo a qué hora se levanta, que es lo que hace primero, quién le acompaña, necesita ayuda para conectarse cuénteme cómo es su rutina? 3. ¿Qué opina sobre la manera en la que su docente da sus clases virtuales a diferencia de la escuela como ya su mamita lo dijo es muy difícil ahora en la modalidad virtual, pero qué opina de las clases que ahora tiene? 4. ¿De qué manera le gustaría que le den sus clases o qué desearía cambiar de sus clases ejemplo si la profe dicta la clase, sólo les hace un dictado les gustaría mejor que les presenté un vídeo una imagen o que le gustaría cambiar? 5. ¿Cuáles son los factores que han afectado a su educación en la nueva modalidad virtual? 6. ¿Cómo son sus clases de lengua y literatura le gusta no le gusta? 7. ¿Ha presentado dificultades en la escritura en el uso de ciertas palabras que palabras se le dificultan más al escribir? 8. ¿Ha presentado dificultades en la escritura en el uso de ciertas palabras que palabras se le dificultan más al escribir? 9. ¿Qué materiales y actividades ha usado su docente para enseñarle a mejorar su escritura o corregir ciertas palabras que no lo hace de manera correcta?

Fuente: Elaboración propia

Anexo 6: Guía de entrevista dirigida al tutor profesional de sexto grado de EGB.

Entrevista 4	
Entrevistado:	Entrevista dirigida al tutor profesional de prácticas de la Escuela de Educación Ignacio Escandón, con la finalidad de recolectar información que aporte a siguiente proyecto de investigación.
Entrevistadoras:	Daysi Inguil y Victoria Martínez
Objetivo:	Explorar el proceso que realiza el tutor profesional para la enseñanza de la ortografía

Guion de entrevista al tutor profesional	1. ¿Cuáles son los problemas de ortografía que frecuentemente se evidencian en los niños? 2. ¿Cuáles son estrategias didácticas que utiliza con los niños para impartir la ortografía? ¿Por qué? 3. ¿Qué actividades se pueden aplicar para que los niños aprendan las reglas ortográficas? 4. ¿Considera que los estudiantes del 6to B escriben un texto claro, entendible y sin faltas ortográficas? ¿Por qué? 5. ¿De qué manera procede cuando los niños no hacen uso de las reglas ortográficas al escribir? 6. ¿Cuáles son los recursos de apoyo que por lo general utiliza usted para potenciar la enseñanza de la ortografía? 7. ¿De qué manera evalúa usted el uso de las reglas ortográficas por parte de los estudiantes?

Fuente: Elaboración propia

Anexo 7: Guía de observación aplicada a una clase del sexto grado de EGB.

Objetivo: Diagnosticar las faltas ortográficas que cometen los niños del 6to año, paralelo "B".
Sujeto Observador: Daysi Inguil y Victoria Martínez
Observación a los estudiantes del 6to año, paralelo "B" de la Escuela de Educación Ignacio Escandón en la clase virtual.

Indicador	Inicio	En proceso	Adquirido	Observaciones
Emplea correctamente las reglas ortográficas del uso de la b		X		La mayoría de los estudiantes no escribe correctamente las palabras que llevan b
Emplea correctamente las reglas ortográficas del uso de la v		X		Confunden el uso de la v con b
Emplea correctamente las reglas ortográficas del uso de la c		X		No emplean el uso correcto de la c
Emplea correctamente las reglas ortográficas del uso de la s		X		No emplea correctamente el uso de s
Emplea correctamente las reglas ortográficas del uso de la z		X		Casi nunca emplean la z en la escritura. La sustituyen por la s o c
Sustituye una letra por otra		X		Ejemplo en vez de escribir viernes escriben Biernes
Realiza confusiones homonímicas	X			Escuchan una palabra, pero no la escriben bien, ejemplo vaya y baya
Realiza omisiones en las palabras		X		No escriben las palabras completas
Comete condensaciones y segregaciones en las palabras		X		En varias ocasiones

Realiza inserciones en la escritura			X	
Comete transposiciones en la escritura			X	
Comete duplicidades en las palabras		X		En varias ocasiones
Realiza improvisaciones en la escritura		x		Varios estudiantes escriben palabras sin sentido o sin ningún significado
Comete lapsus en las palabras		X		

Fuente: Elaboración propia

Anexo 8: Guía de preguntas aplicada en un grupo focal con seis padres de familia.

Objetivo: Explorar las percepciones que tienen los representantes acerca de los errores ortográficos que cometen los niños del 6to año, paralelo “B”.
Dirigido a: Padres de familia o representantes de los estudiantes del 6to B de la Escuela de Educación Ignacio Escandón.

Guía de Preguntas
1. ¿Cómo ayuda usted a que su hijo/a utilice las reglas ortográficas?
2. ¿Usted revisa y corrige los deberes de su niño/a antes de ser enviados al docente del aula?
3. ¿Cuáles son las palabras en las que generalmente su niño/a presenta dificultad al escribir?
4. ¿Considera que los juegos que implican escribir textos, frases y palabras ayudan a mejorar la ortografía?
5. ¿Cuándo el niño/a escribe una palabra y la misma no está correctamente escrita, cómo corrige al niño/a o cuál es su reacción?
6. ¿Considera que el niño/a utiliza las reglas ortográficas de manera correcta al realizar textos escritos? ¿Por qué?
7. ¿Considera que los escritos de su niño/a son entendibles y claros?
8. ¿Cree que existe algún factor que dificulte que su niño/a realice un correcto uso de las reglas ortográficas?

Fuente: Elaboración propia

Anexo 9: Enlace de la transcripción de la entrevista aplicada a la docente de 5to grado:

https://docs.google.com/document/d/1kW2CFn4RJmJ0tkXcOYNs7aXlv2GRvAoUKHMQmTiY9V4/edit?usp=sharing

Anexo 10: Enlace de la entrevista transcrita a una madre de familia:

https://docs.google.com/document/d/1zcuo80ZmBrIG6JSe9hcHx4YubxeLCSFOkaI1VeKvcdE/edit?usp=sharing

Anexo 11: Enlace de la transcripción de la entrevista realizada a un alumno de 5to grado:

https://docs.google.com/document/d/1qONwdPSLNwHIsqj_Q8fe7mpaxe6OHDqsKB_E4z0oEVs/edit?usp=sharing

Anexo 12: Enlace de la transcripción de la entrevista realizada al docente de 6to grado:

https://docs.google.com/document/d/1rUQAA2sJFXkliFX7oGvEM9vRu4PxMHb28N5O-anZ-s8/edit?usp=sharing

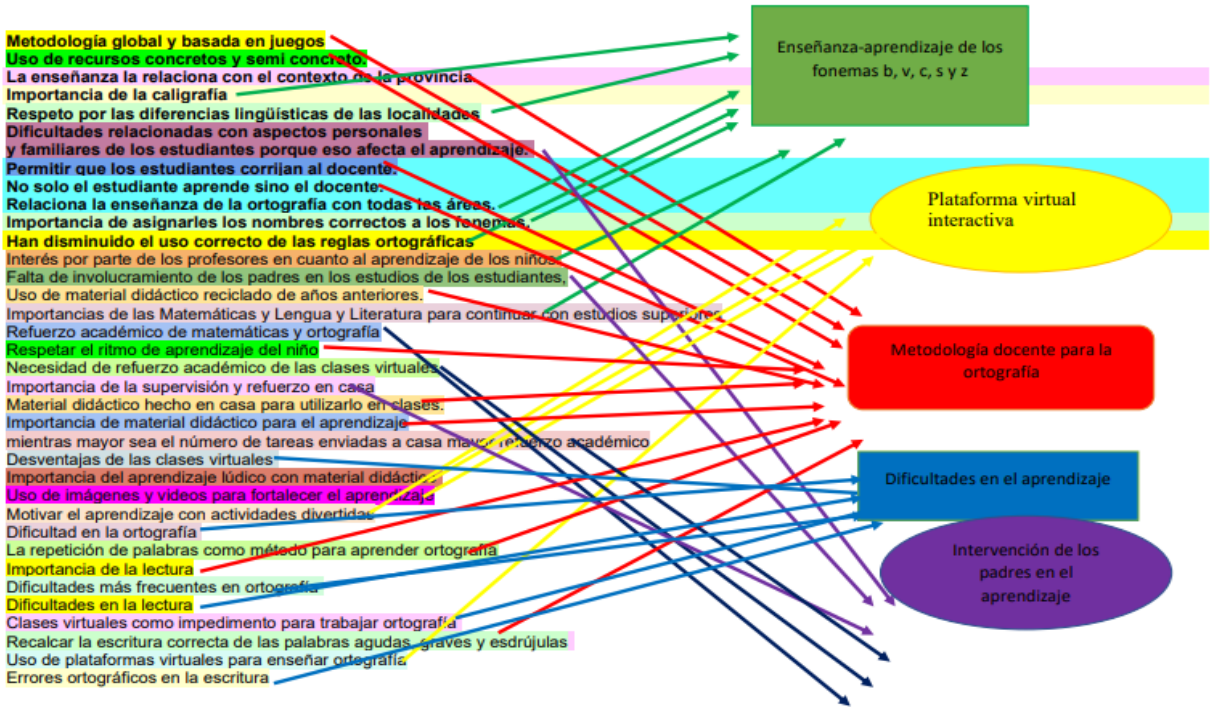
Anexo 13: Link del video de la clase observada en 6to grado:

https://youtu.be/IZLk8a5pB3Q

Anexo 14: Link del video del grupo focal realizado a los representantes de 6to grado:

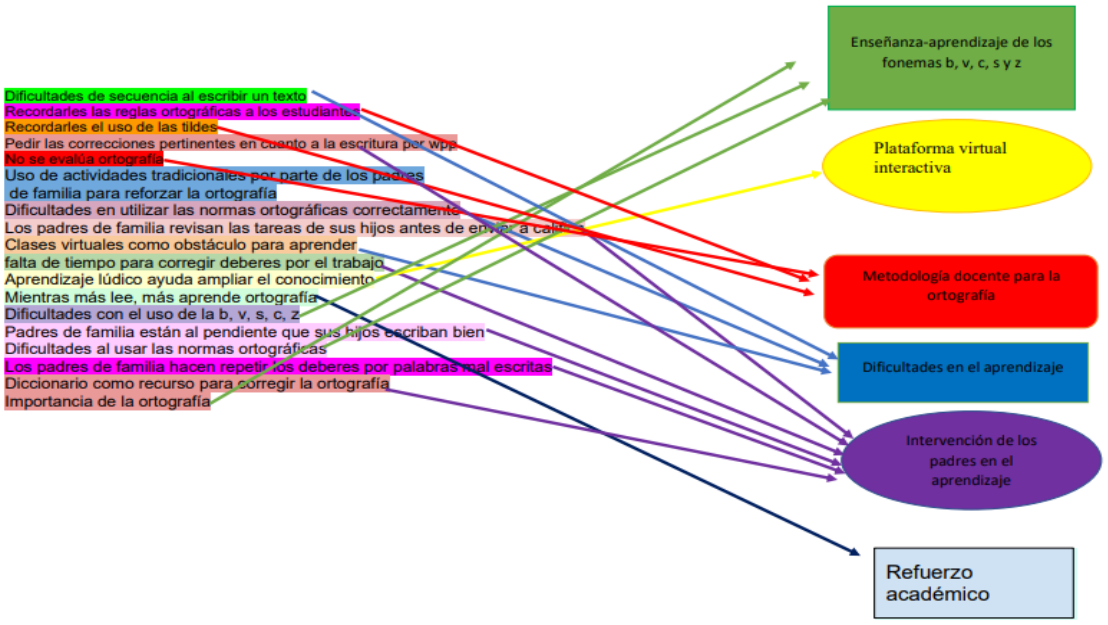
https://youtu.be/2F8eu6mhwbo

Anexo 14: Codificación de instrumentos y herramientas de recolección de datos:



Fuente: Elaboración propia

Anexo 15: Codificación de instrumentos y herramientas de recolección de datos:



Fuente: Elaboración propia

Anexo 11: Relación y codificación de instrumentos y herramientas de investigación:

1. La metodología que menciona en la entrevista la docente: global, con material concreto, semiconcreto, basada en juegos sin duda resultaría de mucha ayuda para fortalecer los conocimientos de los niños sin embargo no se observó su utilización durante las clases.
2. A la hora de adquirir un nuevo conocimiento no es solo el estudiante el que aprende, sino también el docente puede aprender de sus alumnos, de esta manera el vínculo entre docente y estudiante se fortalece y favorece el desarrollo del aprendizaje.
3. Tanto padres de familia como los docentes consideran importante el uso de material didáctico para que los estudiantes aprendan las reglas ortográficas.
4. Los niños se sienten motivados a aprender cuando se emplea el uso de imágenes, videos o juegos, por lo tanto la plataforma virtual interactiva será una buena opción a la hora de aprender.
5. La metodología tradicional como la repetición, el memorismo y la lectura sigue siendo la metodología más utilizada tanto por padres como docentes para enseñar ortografía, sin embargo para los estudiantes resulta una actividad cansada y aburrida.
6. Las clases virtuales son consideradas como una de las causas para cometer errores ortográficos, pues no permite impartir clases sobre las reglas ortográficas.
7. La intervención de los padres de familia en el aprendizaje de los niños, es de suma importancia, porque son los encargados de realizar una supervisión, revisión y refuerzo en casa.
8. Las matemáticas, la ortografía y lectura son consideradas por los padres de familia como las bases para seguir aprendiendo.
9. Los fonemas b,v,s,c,z son considerados los más difíciles de emplear correctamente en la escritura.
10. Respetar el ritmo de aprendizaje ayuda a que los niños no sientan presión a la hora de aprender.
11. Es importante dar a conocer, que aparte del diccionario existen más recursos que ayudan a corregir la ortografía como por ejemplo: las actividades lúdicas que permiten al estudiante ser el protagonista de su aprendizaje.
12. Existe una inconsistencia entre lo que mencionan los padres de familia en el grupo focal y la revisión de deberes, pues los padres de familia mencionan que revisan cada uno de los deberes de sus hijos antes de ser enviados al docente, sin embargo al momento de revisar se evidencia que cometen faltas ortográficas, escriben palabras sin sentidos e incluso oraciones incompletas que dificultan la comprensión de los deberes.
13. Ciertos padres de familia atribuyen a su falta de supervisión de los deberes a la falta de tiempo por el horario de trabajo.

Fuente: Elaboración propia

Anexo 16: Datos para la validación de expertos:

REVISIÓN DE PROPUESTA ¡APRENDAMOS JUGANDO!

Datos personales del especialista

Fecha:

Apellido y nombre:

Cédula de identidad:

Lugar de trabajo:

Marque con una X las opciones que considere apropiadas, según corresponda:

1. Nivel de formación
   - Licenciatura
   - Master
   - Doctor
2. Años de experiencia como profesor de Lengua y Literatura
   - De 1 a 5 años
   - De 5 a 10 años
   - Más de 10 años
3. Edad
   - De 25 a 35
   - De 36 a 46
   - De 47 a 57
   - De 58 en adelante

Por favor coloque su firma

_____

Firma

Muchas gracias por su colaboración

Anexo 17: Formato de la rúbrica para la validación del contenido de la propuesta:

CUESTIONARIO A ESPECIALISTAS

OBJETIVO: Revisar la propuesta y la plataforma virtual interactiva "APRENDAMOS JUGANDO" con actividades lúdicas que potencian la enseñanza aprendizaje de los fonemas b-v-c-s-z

CONSIGNA: Como parte del trabajo investigativo de titulación se ha considerado oportuno emplear el criterio de especialistas para valorar desde el punto de vista teórico y metodológico de la propuesta que se plantea, por lo que, resulta de gran importancia su criterio respecto a los indicadores inherentes a la plataforma virtual interactiva que se propone para potenciar la enseñanza aprendizaje de los fonemas b-v-c-s-z en el sexto grado de Educación General Básica.

En este sentido, le solicitamos, manifieste el grado de pertinencia que le otorga a cada uno de los indicadores establecidos. Para este cometido se debe considerar la siguiente escala, en la cual, (SÍ) significa que se ha cumplido el indicador en su totalidad, (NO) significa que no ha cumplido con el indicador establecido, (MODIFICAR) hace referencia a que ha cumplido con cierta parte del indicador y deberá realizar ajustes y; último contendrá un espacio para colocar sugerencias u observaciones según sea el caso.

- ✓ SÍ
- ✓ NO
- ✓ MODIFICAR
- ✓ OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS

1. Por favor, marque el grado de pertinencia de cada criterio, de acuerdo a la escala presentada para la valoración de la propuesta en el documento escrito:

INDICADOR	SÍ	NO	MODIFICAR	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
Se detalla de manera clara y precisa el origen y contexto de la propuesta.				
Explica de manera clara la relación de los resultados obtenidos en el diagnóstico y el diseño de la propuesta				
Considera que los objetivos planteados se cumplieron en la propuesta.				
Los fundamentos teóricos guardan relación con la propuesta.				
Considera que la metodología utilizada es adecuada para resolver el problema.				
Las actividades y juegos propuestos son adecuados para resolver el problema.				

Por favor escriba aquí algunas sugerencias sobre la propuesta escrita:

Fuente: Elaboración propia

Anexo 18: Validación Experto 1

REVISIÓN DE PROPUESTA ¡APRENDAMOS JUGANDO!

Datos personales del especialista

Fecha:

Apellido y nombre: Marielsa

LópezCédula de identidad:

0151555752 Lugar de trabajo:

UNAE

Marque con una X las opciones que considere apropiadas, según corresponda:

1. Nivel de formación
   - Licenciatura
   - Master

   X Doctor

2. Años de experiencia como profesor de Lengua y Literatura
   - De 1 a 5 años
   - De 5 a 10 años

   X Más de 10 años

3. Edad
   - De 25 a 35
   - De 36 a 46
   - De 47 a 57

   X De 58 en adelante

Por favor coloque su firma



Firmado electrónicamente por:
MARIELSA EMILIA DEL SOCORRO LOPEZ DE HERRERA

Firma

Muchas gracias por su colaboración

Por favor, marque el grado de pertinencia de cada criterio, de acuerdo a la escalapresentada para la valoración de la propuesta en el documento escrito:

INDICADOR	SÍ	NO	MODIFICAR	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
Se detalla de manera clara y precisa el origen y contexto de la propuesta.	X			
Explica de manera clara la relación de los resultados obtenidos en el diagnóstico y el diseño de la propuesta	X			
Considera que los objetivos planteados se cumplieron en la propuesta.	X			
Los fundamentos teóricos guardan relación con la propuesta.	X			
Considera que la metodología utilizada es adecuada para resolver el problema.	X			
Las actividades y juegos propuestos son adecuados para resolver el problema.	X			

Por favor escriba aquí algunas sugerencias sobre la propuesta escrita:

Muy bien chicas, felicitaciones. Veo que han seguido trabajando en el mismo tema y han progresado mucho.

Por favor, marque el grado de pertinencia de cada criterio, de acuerdo a la escala presentada para la valoración de la plataforma virtual interactiva:

INDICADOR	SÍ	NO	MODIFICAR	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
La plataforma virtual interactiva contiene un apartado que detalla el origen y objetivo del diseño de la misma.	X			
El diseño de la plataforma es llamativo, creativo e interactivo.				
La estructura de la plataforma es comprensible y accesible.				
Las actividades y juegos propuestos en la plataforma virtual son detallados en su totalidad, es decir, dan a conocer: - Instrucciones. - Roles: docente y estudiante. - Materiales.				
Considera que los colores, tamaño de la letra, las imágenes y videos utilizados en la plataforma son adecuados.				

Por favor escriba aquí algunas sugerencias con relación a la plataforma:

Debería decir “Video Introductorio” y no “Video introductivo”. De resto está muy bien.

Anexo 19: Validación experto 2

REVISIÓN DE PROPUESTA ¡APRENDAMOS JUGANDO!

Datos personales del especialista

Fecha: 23 de marzo de 2022

Apellido y nombre: ROLANDO JUAN PORTELA FALGUERAS

Cédula de identidad: 0151131190

Lugar de trabajo: UNAE

Marque con una X las opciones que considere apropiadas, según corresponda:

1. Nivel de formación
    - Licenciatura
    - Master
    - Doctor X
2. Años de experiencia como profesor de Lengua y Literatura (DEBE INCLUIRSE LA ALTERNATIVA, COMO EN MI CASO, PARA OTROS CAMPOS DE FORMACIÓN -NO SOY PROFESOR DE LENGUA Y LITERATURA-)
    - De 1 a 5 años
    - De 5 a 10 años
    - Más de 10 años
3. Edad
    - De 25 a 35
    - De 36 a 46
    - De 47 a 57
    - De 58 en adelante X

Por favor coloque su firma



Firmado electrónicamente por:
ROLANDO JUAN PORTELA FALGUERAS

Firma

Muchas gracias por su colaboración

CUESTIONARIO A ESPECIALISTAS

1. Por favor, marque el grado de pertinencia de cada criterio, de acuerdo a la escala presentada para la valoración de la propuesta en el documento escrito:

INDICADOR	SÍ	NO	MODIFICAR	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
Se detalla de manera clara y precisa el origen y contexto de la propuesta.			X	NO FORMA PARTE DE LA PROPUESTA (DEBEN HABERSE ANALIZADO ANTES EN CUERPO DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR)
Explica de manera clara la relación de los resultados obtenidos en el diagnóstico y el diseño de la propuesta			X	NO FORMA PARTE DE LA PROPUESTA (DEBEN HABERSE ANALIZADO ANTES EN CUERPO DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR)
Considera que los objetivos planteados se cumplieron en la propuesta.		X		LOS OBJETIVOS ESTÁN MAL FORMULADOS
Los fundamentos teóricos guardan relación con la propuesta.			X	ALGUNOS FUNDAMENTOS NOSON LOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA. DEBEN ESTAR INCLUIDOS EN EL APARTADO TEÓRICO DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
Considera que la metodología utilizada es adecuada para resolver el problema.			X	LO METODOLÓGICO VA EN EL APARTADO METODOLÓGICODEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULRA, NO EN LA PROPUESTA
Las actividades y juegos propuestos son adecuados para resolver el problema.	X			ES SOBRE ESTE PARTICULAR QUE SE DEBIÓ INDAGAR EN ESTE INSTRUMENTO (SU PERTINENCIA, SU APLICABILIDAD O FACTIBILIDAD, ENTRE OTROS ELEMNTOS)

Por favor escriba aquí algunas sugerencias sobre la propuesta escrita:

____SE INCLUYEN AL FINAL___

2.Por favor, marque el grado de pertinencia de cada criterio, de acuerdo a la escala presentada para la valoración de la plataforma virtual interactiva:

INDICADOR	SÍ	NO	MODIFICAR	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
La plataforma virtual interactiva contiene un apartado que detalla el origen y objetivo del diseño de la misma.				
El diseño de la plataforma es llamativo, creativo e interactivo.				
La estructura de la plataforma es comprensible y accesible.		X		NO SE INCLUYE EN TEXTO LA CARACTERIZACIÓN DE LA PLATAFORMA NI SE REFIERE SU ESTRUCTURA
Las actividades y juegos propuestos en la plataforma virtual son detallados en su totalidad, es decir, dan a conocer: - Instrucciones. - Roles: docente y estudiante. - Materiales.		X		ESTOS ASPECTOS DEBENESTAR ESPECIFICADOS PARA CADA UNA DE LASACTIVIDADES COMO PARTE DEL TEXTO DE ESTE APARTADO
Considera que los colores, tamaño de la letra, las imágenes y videos utilizados en la plataforma son adecuados.	X			ESTO FORMA PARTE DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LA PROPUESTA QUE NO SE EXPLICITAN EN EL TRABAJO.

Por favor escriba aquí algunas sugerencias con relación a la plataforma:

EL NOMBRE DE LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA, COMO TODAS, DEBE IR CON MAYÚSCULAS (Lengua y Literatura). NO EN TODOS LOS CASOS ESTÁ ESCRITO CORRECTAMENTE.

EN EL APARTADO ORIGEN DE LA PROPUESTA, EN LA PARTE CORRESPONDIENTE AL DIAGNÓSTICO, SE SUGIERE HACER REFERENCIA A QUE LOS RESULTADOS ESPECÍFICOS QUE SE REFIEREN SE PRESNETAN EN EL CAPÍTULO EN QUE ESTOS SE ANALIZAN (MENCIONAR EL APARTADO QUE CORRESPONDA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR). DICHO ASÍ AQUÍ,SIN PORCIENTOS DE ESOS ERRORES, NO EVIDENCIAN CON EXACTITUD LA MAGNITUD DEL PROBLEMA, NI LA NECESIDAD REAL DE LA PROPUESTA QUE SE ESTÁ PRESENTANDO.

LO QUE APARECE EN EL APARTADO: Relación de los resultados obtenidos en el diagnóstico y el diseño de la propuesta, ES REITERATIVO Y SE CORRESPONDE CON UN ANÁLISIS QUE DEBE ESTAR YA PLANTEADO ANTES EN EL ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DEL PROCEDER METODOLÓGICO. NO CREO REITERAR ALGO QUE DEBE EXPLICARSE TOTALMENTE EN EL APARTADO DEL TRABAJOQUE LE CORRESPONDE.

DESPUÉS DEL APARTADO DE LAS DESTREZAS, EN QUE SE VA A PRESENTAR EN SÍ LA PROPUESTA, SUGIERO INCORPORAR UNA PEQUEÑA INTRODUCCIÓN RELATIVA A LO QUE SE CONSIDERA PLATAFORMA VIRTUAL Y PLATAFORMA VIRTUAL INTERACTIVA (ELLO IMPLICA DECIR LO QUE ES, SEGÚN EL CRITERIO DE ALGÚN AUTOR O AUTORES RECONOCIDOS EN EL TEMA, NO PRECISAMENTE DICIENDO PARA LO QUE SIRVE)

DEBE CONSIDERARSE QUE LOS OBJETIVOS SON DE LA PROPUESTA EN SÍ. EN CORRESPONDENCIA,SI EL OBJETIVO GENERRAL ES DE LA PLATAFORMA VIRTUAL INTERACTIVA QUE SE PROPONE, ENLA FORMULACIÓN DEL PARA QUÉ DE ESE APORTE, EN EL OBJETIVO GENERAL, NO DEBE INCLUIRSE A ELLA MISMA. REVISAR REDACCIÓN DEL OBJETIVO.

EN NUESTRA OPINIÓN, LA PROPUESTA NO TIENE POR QUÉ CONTENER OBJETIVOS ESPECÍFICOS. DE MANTENERLOS, NO ES CORRECTO INCLUIR COMO OBJETIVO DE LA PLATAFARMA CREARSE A ELLA MISMA (Crear una plataforma virtual interactiva con las actividades lúdicas). TENER EN CUENTA QUE SE ESTÁ PRESENTANDO EL APORTE, LA PLATAFORMA, NO EL TRABAJO REALIZADO PARA LLEGAR A ELLA.

EN NUESRA OPINIÓN, TODO LO RELATIVO A LOS ANTECEDENTES Y LOS APARTADOS DEL MARCO TEÓRICO SOBRA EN ESTE APARTADO. SE SUPONE QUE TODO LO RELATIVO A LOS ANTECEDENTES NACIONALES E INTERNACIONALES Y LA PROFUNDIZACIÓN TEÓRICA RESPECTO A LAS CATERGORÍAS DE ANÁLISIS DEL PROBLEMA (DIFICULTADES ORTOGRÁFICAS ESPECÍFICAS), EL OBJETO DE ESTUDIO (PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNARURA LENGUA Y LITERATURA) Y DE LA PROPUESTA DE SOLUCIÓN (PLATAFORMA VIRTUAL INTERACTIVA), ESTÉN PRESENTADOS ANTES EN EL APARTADO TEÓRICO DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.

EN GENERAL CONSIDERO QUE HASTA ESTE MOMENTO, SE INCLUYEN ASPECTOS QUE NO TIENEN QUE VER DIRECTAMENTE CON LA PROPUESTA DE PLATAFORMA EN SÍ.

LOS ASPECTOS TEÓRICOS QUE REFIEREN (Y QUE NO DEBEN FORMAR PARTE DE LA PROPUESTA) PUEDEN PRESENTARSE DE FORMA MÁS INTEGRADORA Y EVIDENCIAR MÁS LAS RELACIONES ESENCIALES QUE EXISTEN ENTRE ELLOS (ESTO SE SUGIERE PARA REVISAR EN EL CAPÍTULO DEL TRABAJO QUE CORRESPONDE).

EN NUESTRA OPINIÓN, ESTE APARTADO DE LA PROPUESTA, REQUIERE DEFINIR QUÉ ES PLATAFORMA VIRTUAL INTERACTIVA, CUÁLES SON SUS POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS (LO QUE PUEDE INCLUIRSE A PARTIR DE LO QUE USTEDES CONSIDERAN COMO FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS (PERO PRECISANDO CÓMO ESPECIFICAMENTE SE MANIFIESTA ESE MODELO CONSTRUCTIVISTA, EXPLICANDO SU REVELACIÓN EN LA PROPUESTA), TAMBIÉN SUS

POSIBILIDADES DIDÁCTICAS (A PARTIR DE FUNDAMENTOS DE ESA CIENCIA Y QUE EN ALGUNA MEDIDA USTTEDES INCLUYEN EN EL PROCEDER METODOLÓGICO)

EN NUESTRA OPINIÓN, LA PROPUESTA DEBE INCLUIR UNA CARACTERIZACIÓN DETALLADA. CUÁLES SON SUS CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS?, CUÁLES SON SUS COMPONENTES? (ACTIVIDADES LÚDICAS? CÓMO SE ORGANIZAN DIDÁCTICAMENTE ESAS ACTIVIDADES? QUÉ CRITERIOS SE SIGUIERON PARA ORGANIZAR ESAS ACTIVIDADES? TODO ELLO COMO ANTECEDENTES PARA, DESPUES, PRESENAR CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES, ESPECIFICANDO SU OBJETIVO, LA REGLA QUE FORTALECE O REFUERZA, HERRAMIENTA VIRTUAL QUE UTILIZA, ETC.

AL OBSERVAR LA PLATAFORMA EN SÍ, COMO PRODUCTO O APORTE DE LA INVESTIGACIÓN, SUPUESTAMENTE DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE 6TO GRADO, SE INCLUYE UN VIDEO INTRODUCTORIO EN EL QUE SE INCLUYEN COMENTARIOS QUE NO ESTÁN AL NIVEL ESOS ESCOLARES. COMO SI SE ESTUVIERA PRESENTANDO A OTRAS PERSONAS QUE NO SON ELLOS MISMOS. SE HACE REFERENCIA A LOS ESTUDIANTES DE 6TO GRADO Y A DIFICULTADES DEL DIAGNÓSTICO APLICADO A ELLOS MISMOS, QUE NO ES ESENCIAL PLANTEARLE A LOS PROPIOS ESTUDIANTES. OTROS COMENTARIOS RELATIVOS A LA APLICABILIDAD DE LA PROPUESTA A OTROS CONTEXTOS Y FONEMAS, NO CONSIDERO NECESARIOS INCLUIR EN UN VIDEO QUE DEBE ESTAR AL NIVEL DE LOS ESTUDIANTES.

LAS ACTIVIDADES DE LA PLATAFORMA SON ADECUADAS, LLAMATIVAS Y CUENTAN CON INSTRUCCIONES ADECUADAS. ES UNA PENA QUE EN LA CARACTERIZACIÓN DE LA PROPUESTA, EN EL TEXTO DEL TRABAJO NO SE REVELEN.

Anexo 20: Validación Experto 3

REVISIÓN DE PROPUESTA ¡APRENDAMOS JUGANDO!

Datos personales del especialista

Fecha: 27 de marzo del 2022

Apellido y nombre: Judith Ester Siguencia Gavilanes

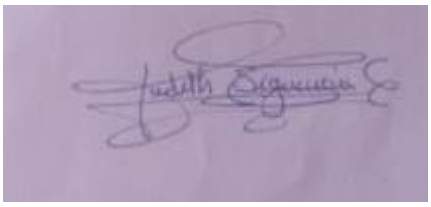
Cédula de identidad: 0300824638

Lugar de trabajo: Colegio Juan Bautista Vázquez

Marque con una X las opciones que considere apropiadas, según corresponda:

1. Nivel de formación
   - Licenciatura X
   - Master
   - Doctor
2. Años de experiencia como profesor de Lengua y Literatura
   - De 1 a 5 años
   - De 5 a 10 años
   - Más de 10 años X
3. Edad
   - De 25 a 35
   - De 36 a 46
   - De 47 a 57
   - De 58 en adelante X

Por favor coloque su firma



Firma

Muchas gracias por su colaboración

Por favor, marque el grado de pertinencia de cada criterio, de acuerdo a la escalapresentada para la valoración de la propuesta en el documento escrito:

INDICADOR	SÍ	NO	MODIFICAR	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
Se detalla de manera clara y precisa el origen y contexto de la propuesta.	X			
Explica de manera clara la relación de los resultados obtenidos en el diagnóstico y el diseño de la propuesta	X			
Considera que los objetivos planteados se cumplieron en la propuesta.	X			
Los fundamentos teóricos guardan relación con la propuesta.	X			
Considera que la metodología utilizada es adecuada para resolver el problema.	X			
Las actividades y juegos propuestos son adecuados para resolver el problema.	X			

Por favor escriba aquí algunas sugerencias sobre la propuesta escrita:

Felicitaciones a las futuras docentes esta propuesta si duda aporta para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, resulta novedoso el aprender a escribir correctamente mientras se juega.

Por favor, marque el grado de pertinencia de cada criterio, de acuerdo a la escalapresentada para la valoración de la plataforma virtual interactiva:

INDICADOR	SÍ	NO	MODIFICAR	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
La plataforma virtual interactiva contiene un apartado que detalla el origen y objetivo del diseño de la misma.	X			
El diseño de la plataforma es llamativo, creativo e interactivo.	X			
La estructura de la plataforma es comprensible y accesible.	X			
Las actividades y juegos propuestos en la plataforma virtual son detallados en su totalidad, es decir, dan a conocer: - Instrucciones. - Roles: docente y estudiante. - Materiales.	X			
Considera que los colores, tamaño de la letra, las imágenes y videos utilizados en la plataforma son adecuados.	X			

Por favor escriba aquí algunas sugerencias con relación a la plataforma:

Felicitaciones por este gran aporte a la enseñanza aprendizaje, considero que la plataforma que se propone es de mucha ayuda en esta nueva era digital donde los niños, niñas y adolescentes van a la par con los avances tecnológicos.

Anexo 21: Validación Experto 4

REVISIÓN DE PROPUESTA ¡APRENDAMOS JUGANDO!

Datos personales del especialista

Fecha: 23 de marzo de 2022

Apellido y nombre: AUQUILLA DÍAZ JUAN FERNANDO

Cédula de identidad: 0102538352

Lugar de trabajo: UNAE

Marque con una X las opciones que considere apropiadas, según corresponda:

1. Nivel de formación
   - Licenciatura

   X Master

   - Doctor
2. Años de experiencia como profesor de Lengua y Literatura
   - De 1 a 5 años
   - De 5 a 10 años

   X Más de 10 años

3. Edad
   - De 25 a 35
   - De 36 a 46

   X De 47 a 57

   - De 58 en adelante

Por favor coloque su firma



Firma

Por favor, marque el grado de pertinencia de cada criterio, de acuerdo a la escalapresentada para la valoración de la propuesta en el documento escrito:

INDICADOR	SÍ	NO	MODIFICAR	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
Se detalla de manera clara y precisa el origen y contexto de la propuesta.	X			
Explica de manera clara la relación de los resultados obtenidos en el diagnóstico y el diseño de la propuesta	X			
Considera que los objetivos planteados se cumplieron en la propuesta.	X			
Los fundamentos teóricos guardan relación con la propuesta.	X			
Considera que la metodología utilizada es adecuada para resolver el problema.	X			
Las actividades y juegos propuestos son adecuados para resolver el problema.	X			

Por favor escriba aquí algunas sugerencias sobre la propuesta escrita:

Es una propuesta interesante, pertinente y llamativa la cual de seguro tendrá muy buenos resultados.

Por favor, marque el grado de pertinencia de cada criterio, de acuerdo a la escalapresentada para la valoración de la plataforma virtual interactiva:

INDICADOR	SÍ	NO	MODIFICAR	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
La plataforma virtual interactiva contiene unapartado que detalla el origen y objetivo del diseño de la misma.	X			
El diseño de la plataformaes llamativo, creativo e interactivo.	X			
La estructura de la plataforma es comprensible y accesible.	X			
Las actividades y juegos propuestos en la plataforma virtual son detallados en su totalidad, es decir, dan a conocer: - Instrucciones. - Roles: docente y estudiante. - Materiales.	X			
Considera que los colores,tamaño de la letra, las imágenes y videos utilizados en la plataforma son adecuados.	x			

Por favor escriba aquí algunas sugerencias con relación a la plataforma:

La plataforma es interactiva y cumple con el objetivo propuesto.

Anexo 22: Validación Experto 5

Revisión de propuesta ¡aprendamos jugando!

Datos personales del especialista

Fecha: Martes 29 de marzo de 2022

Apellido y nombre: Vicuña Suárez Ninfa Mariana

Cédula de identidad: 0301340675

Lugar de trabajo: Unidad Educativa Dr. Camilo Gallegos Domínguez

Marque con una X las opciones que considere apropiadas, según corresponda:

1. Nivel de formación
    - Licenciatura
    - Master X
    - Doctor
2. Años de experiencia como profesor de Lengua y Literatura
    - De 1 a 5 años
    - De 5 a 10 años
    - Más de 10 años X
3. Edad
    - De 25 a 35
    - De 36 a 46 X
    - De 47 a 57
    - De 58 en adelante

Por favor coloque su firma



_____

CUESTIONARIO A ESPECIALISTAS

1. Por favor, marque el grado de pertinencia de cada criterio, de acuerdo a la escala presentada para la valoración de la propuesta en el documento escrito:

INDICADOR	SÍ	NO	MODIFICAR	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
Se detalla de manera clara y precisa el origen y contexto de la propuesta.	X			
Explica de manera clara la relación de los resultados obtenidos en el diagnóstico y el diseño de la propuesta	X			
Considera que los objetivos planteados se cumplieron en la propuesta.	X			
Los fundamentos teóricos guardan relación con la propuesta.	X			
Considera que la metodología utilizada es adecuada para resolver el problema.	X			
Las actividades y juegos propuestos son adecuados para resolver el problema.	X			

Por favor escriba aquí algunas sugerencias sobre la propuesta escrita:

Se sugiere mejorar la redacción en algunos párrafos, los mismos que están señalados de rojo, en los que se evidencia la repetición de las mismas palabras

2. Por favor, marque el grado de pertinencia de cada criterio, de acuerdo a la escala presentada para la valoración de la plataforma virtual interactiva:

INDICADOR	SÍ	NO	MODIFICAR	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
La plataforma virtual interactiva contiene un apartado que detalla el origen y objetivo del diseño de la misma.	X			
El diseño de la plataforma es llamativo, creativo e interactivo.	X			
La estructura de la plataforma es comprensible y accesible.	X			
Las actividades y juegos propuestos en la plataforma virtual son detallados en su totalidad, es decir, dan a conocer: - Instrucciones. - Roles: docente y estudiante. - Materiales.	X			
Considera que los colores, tamaño de la letra, las imágenes y videos utilizados en la plataforma son adecuados.			X	Cambiar el fondo de color rosado y turquesa en la segunda y tercera frase que aparece en la primera parte del video, no esta claro.

Por favor escriba aquí algunas sugerencias con relación a la plataforma:

_____

Anexo 23: Validación Experto 6

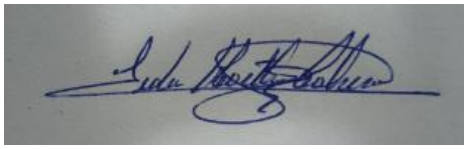
revisión de propuesta ¡aprendamos jugando!

Datos personales del especialista

Fecha:	2022/03/31
Apellido y nombre:	Cabrera Espinoza Martha Eulalia
Cédula de identidad:	0300880804
Lugar de trabajo:	Cuenca

Marque con una X las opciones que considere apropiadas, según corresponda:

4. Nivel de formación
   - o Licenciatura
   - X Master
   - o Doctor
5. Años de experiencia como profesor de Lengua y Literatura
   - o De 1 a 5 años
   - o De 5 a 10 años
   - X Más de 10 años
6. Edad
   - o De 25 a 35
   - o De 36 a 46
   - X De 47 a 57
   - o De 58 en adelante



_____

Firma

Muchas gracias por su colaboración

1. Por favor, marque el grado de pertinencia de cada criterio, de acuerdo a la escala presentada para la valoración de la propuesta en el documento escrito:

INDICADOR	SÍ	NO	MODIFICAR	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
Se detalla de manera clara y precisa el origen y contexto de la propuesta.	X			
Explica de manera clara la relación de los resultados obtenidos en el diagnóstico y el diseño de la propuesta	X			
Considera que los objetivos planteados se cumplieron en la propuesta.	X			
Los fundamentos teóricos guardan relación con la propuesta.	X			
Considera que la metodología utilizada es adecuada para resolver el problema.	X			
Las actividades y juegos propuestos son adecuados para resolver el problema.	X			

Por favor escriba aquí algunas sugerencias sobre la propuesta escrita

_____

2. Por favor, marque el grado de pertinencia de cada criterio, de acuerdo a la escala presentada para la valoración de la plataforma virtual interactiva:

INDICADOR	SÍ	NO	MODIFICAR	OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS
La plataforma virtual interactiva contiene un apartado que detalla el origen y objetivo del diseño de la misma.	X			
El diseño de la plataforma es llamativo, creativo e interactivo.	X			
La estructura de la plataforma es comprensible y accesible.	X			
Las actividades y juegos propuestos en la plataforma virtual son detallados en su totalidad, es decir, dan a conocer: - Instrucciones. - Roles: docente y estudiante. - Materiales.	X			
Considera que los colores, tamaño de la letra, las imágenes y videos utilizados en la plataforma son adecuados.	X			

Por favor escriba aquí algunas sugerencias sobre la propuesta escrita:

Ilustraciones de imágenes

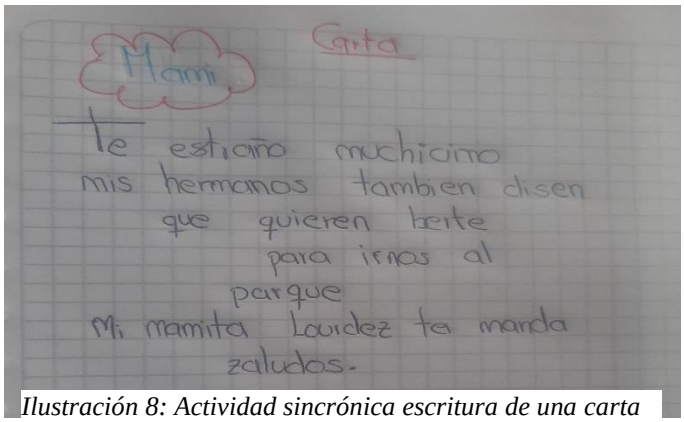


Ilustración 8: Actividad sincrónica escritura de una carta

Fuente: Elaboración propia (2021)
Unidad de educación Ignacio Escandón

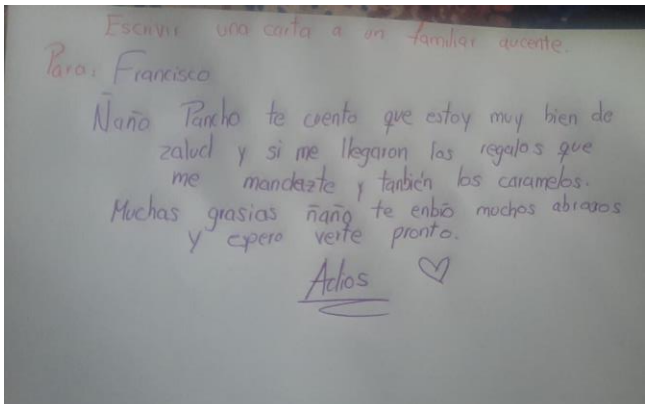


Ilustración 9: Actividad sincrónica escritura de una carta

Fuente: Elaboración propia (2021)
Unidad de educación Ignacio Escandón

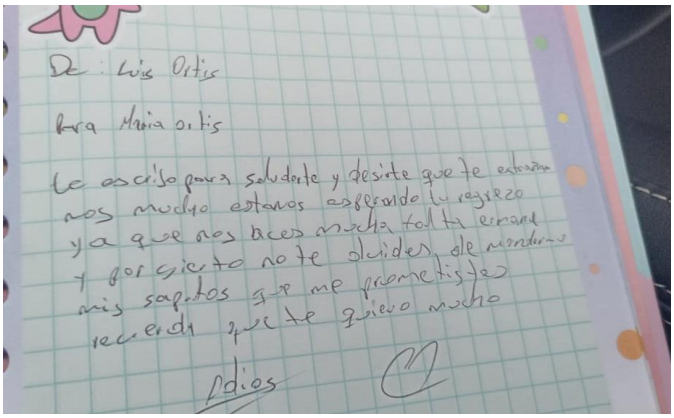


Ilustración 10: Actividad sincrónica escritura de una carta

Fuente: Elaboración propia (2021)
Unidad de educación Ignacio Escandón

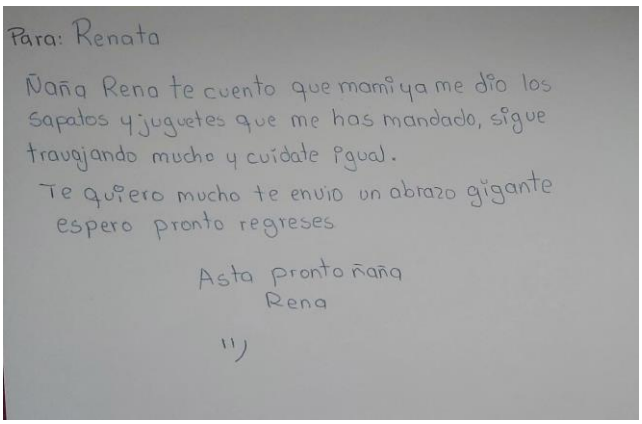


Ilustración 11: Actividad sincrónica escritura de una carta

Fuente: Elaboración propia (2021)
Unidad de educación Ignacio Escandón

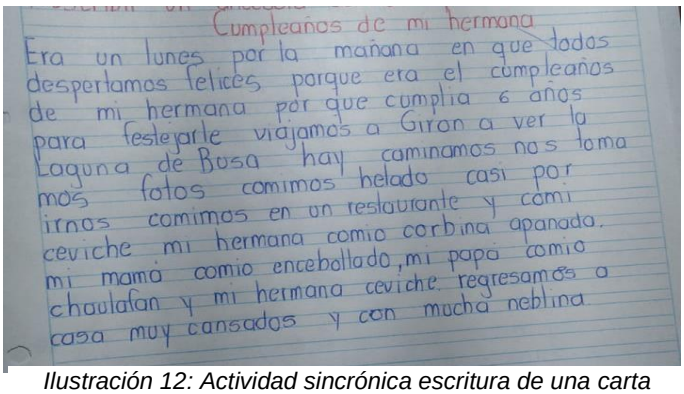


Ilustración 12: Actividad sincrónica escritura de una carta

Fuente: Elaboración propia (2021)
Unidad de educación Ignacio Escandón

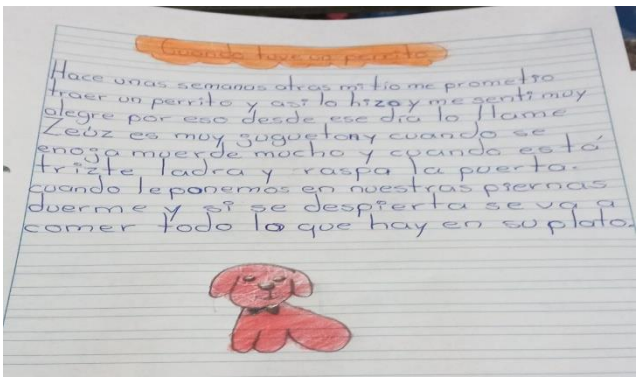
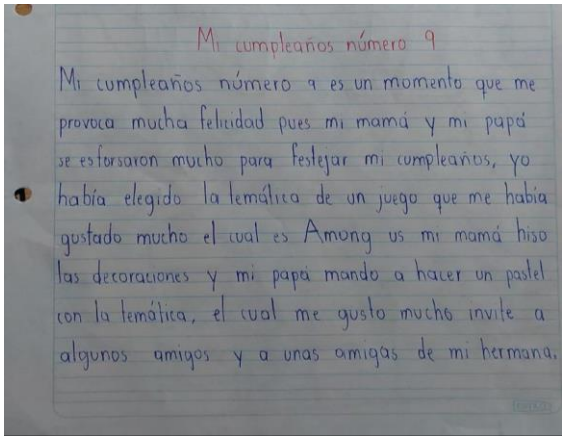


Ilustración 13: Actividad sincrónica escritura de una carta

Fuente: Elaboración propia (2021)
Unidad de educación Ignacio Escandón


Mi cumpleaños número 9

Mi cumpleaños número 9 es un momento que me provoca mucha felicidad pues mi mamá y mi papá se esforsaron mucho para festejar mi cumpleaños, yo había elegido la temática de un juego que me había gustado mucho el cual es Among us mi mamá hiso las decoraciones y mi papá mando a hacer un pastel con la temática, el cual me gusto mucho invite a algunos amigos y a unas amigas de mi hermana.

Ilustración 14: Actividad sincrónica escritura de una carta

Fuente: Elaboración propia (2021)
Unidad de educación Ignacio Escandón

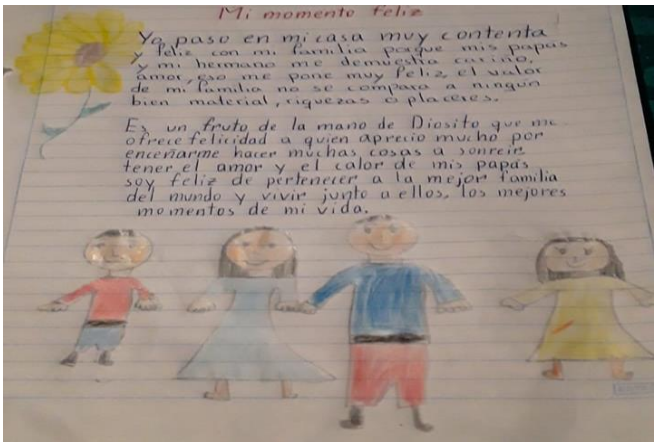


Ilustración 15: Actividad sincrónica escritura de una carta

Fuente: Elaboración propia (2021)
Unidad de educación Ignacio Escandón

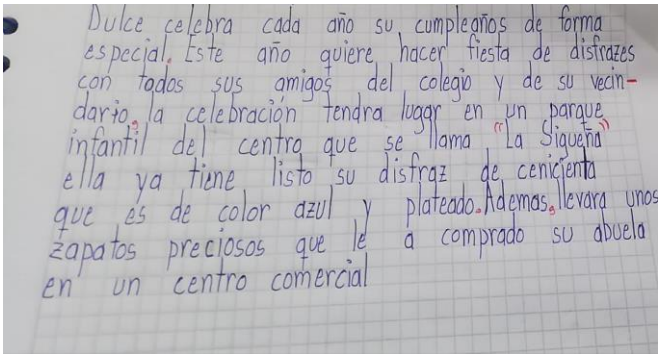

Dulce celebra cada año su cumpleaños de forma especial. Este año quiere hacer fiesta de disfrazes con todos sus amigos del colegio y de su vecindario. la celebración tendra lugar en un parque infantil del centro que se llama "La Siguena" ella ya tiene listo su disfraz de cenicienta que es de color azul y plateado. Ademas llevara unos zapatos preciosos que le a comprado su abuela en un centro comercial

Ilustración 16: Actividad sincrónica escritura de una carta

Fuente: Elaboración propia (2021)
Unidad de educación Ignacio Escandón

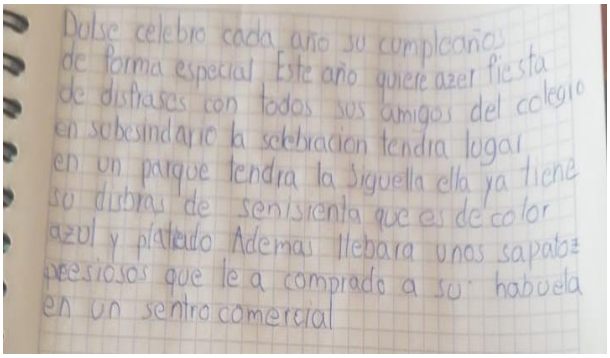

Dulce celebro cada año su cumpleaños de forma especial Este año quiere azer fiesta de disfraces con todos sus amigos del colegio en sobesindario la selebracion tendra lugar en un parque tendra la Siguella ella ya tiene su disfras de senisienta que es de color azul y plateado Ademas llebara unos sapatos preesiosos que le a comprado a su habuela en un sentro comercial

Ilustración 17: Actividad sincrónica escritura de una carta

Fuente: Elaboración propia (2021)
Unidad de educación Ignacio Escandón



Ilustración 19: Clase presencial

Fuente: Elaboración propia (2021)
Unidad de educación Ignacio Escandón



Ilustración 18: Clase virtual

Fuente: Elaboración propia (2021)
Unidad de educación Ignacio Escandón

CLÁUSULA DE LICENCIA Y AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Daysi Maricela Inguil Lazo, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial Enseñanza aprendizaje de los fonemas b-v-c-s-z, a través de una plataforma virtual interactiva para el sexto año de EGB de la escuela "Ignacio Escandón, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

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

Azogues, 14 de abril de 2022



Daysi Maricela Inguil Lazo

C.I: 030270157-8

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Daysi Maricela Inguil Lazo, autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial Enseñanza aprendizaje de los fonemas b-v-c-s-z, a través de una plataforma virtual interactiva para el sexto año de EGB de la escuela "Ignacio Escandón", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 14 de abril de 2022



Daysi Maricela Inguil Lazo

C.I: 0302701578

CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Victoria Katherine Martínez Ortiz, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial Enseñanza aprendizaje de los fonemas b-v-c-s-z, a través de una plataforma virtual interactiva para el sexto año de EGB de la escuela "Ignacio Escandón", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.
Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 14 de abril de 2022



Victoria Katherine Martínez Ortiz

C.I: 0302369541

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Victoria Katherine Martínez Ortiz con C.I.030236954-1, autora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial Enseñanza aprendizaje de los fonemas b-v-c-s-z, a través de una plataforma virtual interactiva para el sexto año de EGB de la escuela "Ignacio Escandón", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Azogues, 14 de abril de 2022



Victoria Katherine Martínez Ortiz

C.I: 030236954-1

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certificado para Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Yo, Gisela Consolación Quintero de Chacón, tutora del Trabajo de Integración Curricular de Carreras de Grado de Modalidad Presencial denominado Enseñanza aprendizaje de los fonemas b-v-c-s-z, a través de una plataforma virtual interactiva para el sexto año de EGB de la escuela "Ignacio Escandón" perteneciente a las estudiantes: Daysi Maricela Inguil Lazo con C.I. 0302701578 y Victoria Katherine Martínez Ortiz con C.I. 0302369541, doy fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 5 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 14 de abril de 2022

GISELA CONSOLACIÓN QUINTERO DE CHACÓN

Gisela Consolación Quintero de Chacón

C.I: 0151467354