



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

## **Carrera de:**

Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Aprendizaje basado en el juego y su contribución a los procesos ortográficos en el subnivel medio

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

### **Autora:**

Paola Viviana Lojano Sánchez

**CI:** 0107155665

### **Autora:**

Marcia Elizabeth Loja Sisalima

**CI:** 0107468548

### **Tutor:**

Ivonne Eulalia Ponce Naranjo, PhD

**CI:** 0603184649

### **Cotutor:**

Wilmer Jonnathan Fernández Puma

**CI:** 0150701787

**Azogues - Ecuador**

**Febrero, 2024**



## **Agradecimiento y dedicatoria**

**Viviana:**

### **Agradecimiento**

En primer lugar, deseo expresar mi profundo agradecimiento a Dios, quien me ha otorgado la salud, la sabiduría y la fuerza necesarias para llevar a cabo esta investigación. También, quiero reconocer y agradecer a mis estimados profesores, así como a mi tutora profesional, PhD. Ivonne Ponce, y a mi cotutor, Wilmer Fernández. Su orientación experta, paciencia y conocimiento han sido fundamentales en mi crecimiento y desarrollo académico. De corazón gracias a todos.

### **Dedicatoria**

Dedico este trabajo a mis padres, Luis y Hubaldina, cuyo amor incondicional y palabras de ánimo me han sostenido y empujado a superar cada reto. A mis hermanos, David, Matías y especialmente a Damián, cuya ayuda y aliento en los momentos más difíciles de esta investigación fueron fundamentales. Gracias por ser mi faro en la incertidumbre. A mi familia y amigos, les agradezco cada palabra de aliento que me han regalado, convirtiéndose en un soporte invaluable en mi viaje académico. A todos ustedes, mi más sincera gratitud, porque cada paso de este camino ha sido posible gracias a su apoyo y confianza.



**Elizabeth:**

### **Agradecimiento**

Agradezco a Dios por brindarme sabiduría durante el transcurso de mi carrera. No puedo dejar de expresar mi profundo agradecimiento a los docentes que contribuyeron de manera significativa a lo largo de mi trayectoria académica. Su guía y enseñanzas han sido fundamentales para mi crecimiento y desarrollo profesional. A medida que reflexiono sobre este recorrido, reconozco la mejora constante que experimenté gracias a su influencia positiva. Aprecio enormemente su dedicación y contribución a mi formación académica. ¡Gracias por ser parte esencial de mi viaje educativo!

### **Dedicatoria**

La presente tesis es un testimonio de gratitud hacia Dios, A lo largo de mi recorrido académico, he encontrado en Dios mi guía y fuente inquebrantable de fortaleza. A mi hijo Dahel, mi mayor inspiración, le dedico este logro, agradeciéndole por iluminar mis días con sus risas y motivarme a esforzarme más. Expreso mi agradecimiento a mi padre, Marcos Loja, cuyo apoyo incondicional y sacrificios económicos han sido fundamentales en mi camino. Agradezco por ser mi fuente de inspiración y creer en mí en momentos difíciles. A mi madre, Nelly Sisalima, le agradezco su incansable apoyo y cuidado de Dahel, permitiéndome perseguir mi sueño de ser docente. A mis hermanas, cuñados y sobrinos, les agradezco por su constante aliento y respaldo. Su presencia ha sido un faro, iluminando cada paso de mi camino. Aprecio profundamente su contribución y apoyo.



**Resumen:**

En esta investigación se aborda el desarrollo de los procesos ortográficos en estudiantes de sexto año a través de una propuesta de intervención basada en el juego, con el objetivo principal de mejorar el aprendizaje de la ortografía literal, acentual gráfica y puntual mediante el uso del aprendizaje basado en juegos para la consolidación del proceso ortográfico. El estudio se enmarca en un paradigma sociocrítico y se lleva a cabo mediante un enfoque cualitativo de investigación-acción. Se cuenta con la participación de 24 estudiantes, y para la recolección de datos se emplean diversas técnicas como observación participante, entrevista semiestructurada, prueba diagnóstica y prueba final. Se recurre a referentes teóricos que destacan la importancia de la ortografía y el Aprendizaje basado en el juego. Después, se establecen categorías y se utiliza la triangulación como fuente de confiabilidad. Por otra parte, los resultados de la aplicación de la propuesta muestran un impacto positivo en la mejora de los procesos ortográficos. Para finalizar, se evidenció que la implementación del Aprendizaje basado en juegos tiene una influencia positiva en el desarrollo de habilidades ortográficas en alumnos de sexto año. Esta metodología no solo incrementó el interés de los estudiantes, sino que también creó un ambiente de aprendizaje dinámico y efectivo, resultando en una participación y una comprensión más profunda en su proceso educativo.

**Palabras claves:** Procesos ortográficos, Propuesta de intervención, Aprendizaje basado en el juego.



**Abstract:**

In this research, the development of orthographic processes in sixth-year students is addressed through a game-based intervention proposal, with the main objective of improving the learning of literal, accentual, and punctuation spelling through the use of game-based learning to consolidate the orthographic process. The study is framed within a sociocritical paradigm and is carried out through a qualitative action-research approach. It involves the participation of 24 students, and various data collection techniques such as participant observation, semi-structured interviews, diagnostic tests, and final tests are used. Theoretical references that highlight the importance of spelling and Game-Based Learning are employed. Subsequently, categories are established, and triangulation is used as a source of reliability. On the other hand, the results of the proposal's application show a positive impact on the improvement of orthographic processes. In conclusion, it was evidenced that the implementation of Game-Based Learning has a positive influence on the development of orthographic skills in sixth-year students. This methodology not only increased the interest of the students but also created a dynamic and effective learning environment, resulting in active participation and a deeper understanding of their educational process.

**Keywords:** Spelling processes, Intervention proposal, Game-Based Learning.

## Índice del Trabajo

<i>Capítulo I</i> .....	10
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	10
<b>1.1. Identificación de la situación a investigar</b> .....	12
1.1.1 Pregunta de investigación .....	14
<b>1.2. Justificación</b> .....	14
<b>1.3. Objetivos</b> .....	17
1.3.1 Objetivo general.....	17
1.3.2 Objetivos específicos .....	17
<i>Capítulo II</i> .....	17
<b>MARCO TEÓRICO REFERENCIAL</b> .....	17
<b>2.1. Antecedentes de la investigación</b> .....	17
2.1.1 Antecedentes del ámbito internacional.....	18
2.1.2 Antecedentes del ámbito nacional.....	20
2.1.3 Antecedentes del ámbito local .....	21
<i>Capítulo III</i> .....	23
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	23
<b>3.1. La ortografía</b> .....	23
<b>3.2. Importancia de la ortografía</b> .....	24
<b>3.3. Proceso de enseñanza de la ortografía</b> .....	25
<b>3.4. Aprendizaje de la ortografía</b> .....	27
<b>3.5. Componentes de la ortografía</b> .....	29
3.5.1 Ortografía Literal .....	29
3.5.2 Ortografía acentual gráfica.....	31
3.5.3 Ortografía puntual.....	32
<b>3.6. Escritura y ortografía en la era digital</b> .....	33
<b>3.7. Desafíos en el aprendizaje ortográfico</b> .....	34
<b>3.8. Aprendizaje basado en juegos</b> .....	35



<b>3.9. Importancia del Aprendizaje basado en juegos</b> .....	36
<i>Capítulo IV</i> .....	37
<b>MARCO METODOLÓGICO</b> .....	37
<b>4.1. Enfoque</b> .....	38
<b>4.2. Tipo de investigación</b> .....	38
<b>4.3. Participantes</b> .....	40
<b>4.4. Técnicas para la recolección de datos</b> .....	40
4.4.1 Observación participante .....	40
4.4.2 Entrevista semiestructurada .....	40
4.4.3 Prueba diagnóstica .....	41
4.4.4 Prueba final .....	41
<b>4.5. Instrumentos para la recolección de datos</b> .....	42
4.5.1 Diario de campo .....	42
4.5.2 Guía de entrevista .....	42
4.5.3 Cuestionario .....	43
<b>4.6. Matriz categorial</b> .....	43
<i>Capítulo V</i> .....	45
<b>PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA</b> .....	45
<b>5.1. Fundamentación Teórica</b> .....	47
<b>5.2. El Aprendizaje basado en juegos en la ortografía</b> .....	48
<b>5.3. Beneficios del Aprendizaje basado en juegos</b> .....	48
<b>5.4. Tipos de juegos para el aprendizaje ortográfico</b> .....	49
5.4.1 Juego de Palabras .....	50
5.4.2 Juego de Mesa .....	51
5.4.3 Juego de Azar .....	51
5.4.4 Juego de Competencias .....	51
<b>5.5. Fundamentación práctica</b> .....	52
<b>5.6. Etapas de la propuesta “Palabras en movimiento”</b> .....	53



5.6.1 Etapa 1: Diagnóstico .....	53
5.6.2 Etapa 2: Diseño .....	53
5.6.3 Etapa 3: Aplicación.....	64
5.6.4 Etapa 4: Reflexión.....	66
<b>Capítulo VI</b> .....	<b>66</b>
<b>ANÁLISIS Y RESULTADOS</b> .....	<b>66</b>
<b>6.1. Análisis de las fases de la Investigación acción</b> .....	<b>66</b>
6.1.1 Observación .....	66
6.1.2 Planificación y diseño .....	67
6.1.3 Diagnóstico .....	67
6.1.4 Aplicación.....	71
6.1.5 Reflexión.....	75
<b>6.2. Triangulación de datos</b> .....	<b>79</b>
<b>6.3. Resultados por las categorías</b> .....	<b>81</b>
6.3.1 La ortografía.....	81
6.3.2 Aprendizaje basado en juegos.....	82
<b>CAPÍTULO VII</b> .....	<b>84</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	<b>84</b>

### Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> Fases de la investigación acción .....	39
<b>Tabla 2.</b> Matriz categorial .....	43
<b>Tabla 3.</b> Juego caza de letras .....	54
<b>Tabla 4.</b> Juego laberinto .....	57
<b>Tabla 5.</b> Juego gincana .....	59
<b>Tabla 6.</b> Juego la ruleta .....	61
<b>Tabla 7.</b> Etapas de aplicación .....	64
<b>Tabla 8.</b> Resultados de la prueba diagnóstica.....	69





<b>Tabla 9.</b> Resultados de la prueba final .....	76
<b>Tabla 10.</b> Triangulación de datos .....	76

### **Índice de ilustraciones**

<b>Ilustración 1.</b> Esquema elaboración de la propuesta .....	46
<b>Ilustración 2.</b> Esquema de juego .....	54

### **Índice de anexos**

<b>Anexo 1.</b> Diarios de campo séptimo ciclo .....	94
<b>Anexo 2.</b> Diarios de campo octavo ciclo .....	94
<b>Anexo 3.</b> Guía de entrevista octavo ciclo .....	94
<b>Anexo 4.</b> Guía de entrevista noveno ciclo .....	94
<b>Anexo 5.</b> Diario de campo noveno ciclo.....	94
<b>Anexo 6.</b> Prueba diagnóstica.....	94
<b>Anexo 7.</b> Prueba final .....	96
<b>Anexo 8.</b> Aplicación de la prueba diagnóstica.....	98
<b>Anexo 9.</b> Aplicación juego caza de letras .....	99
<b>Anexo 10.</b> Aplicación juego laberinto .....	99
<b>Anexo 11.</b> Aplicación juego gincana .....	99
<b>Anexo 12.</b> Aplicación juego ruleta .....	100
<b>Anexo 13.</b> Aplicación prueba final .....	100

## Capítulo I.

### INTRODUCCIÓN

El primer capítulo introduce al trabajo de integración curricular que lleva por título Aprendizaje basado en el juego y su contribución a los procesos ortográficos en el subnivel medio. El objetivo principal de la investigación es mejorar el aprendizaje de la ortografía literal, acentual gráfica y puntual mediante el uso del Aprendizaje basado en juegos para la consolidación del proceso ortográfico. Posteriormente, se plantearon cuatro objetivos específicos, los mismos que permiten conocer las dificultades de las habilidades ortográficas y, a partir de ello, implementar una propuesta de intervención basada en el juego.

En el segundo capítulo, se desarrolla el marco teórico referencial que sustenta la presente investigación, basándose en ámbitos a nivel internacional, nacional y local, centradas en el Aprendizaje basado en el juego. Los estudios anteriores proporcionan la teoría necesaria para llevar a cabo la investigación de manera informada y rigurosa. Al analizar estas investigaciones, se identifican tendencias, patrones y áreas de vacíos en el conocimiento que sirvieron como punto de partida para el estudio.

El tercer capítulo aborda el marco teórico de la investigación que da respuesta a las interrogantes iniciales, tales como: La ortografía y su importancia, la enseñanza y el aprendizaje, los aspectos y desafíos del aprendizaje ortográfico, y El ABJ y su importancia, beneficios y juegos para el aprendizaje ortográfico. Estas investigaciones permiten identificar que el Aprendizaje basado en juegos es una metodología de aprendizaje eficaz para mejorar el rendimiento académico en diversas áreas, incluyendo la ortografía. Además, que las dificultades ortográficas son comunes en los estudiantes de primaria.

En el cuarto capítulo, se aborda el marco metodológico, utilizando el paradigma sociocrítico y un enfoque cualitativo mediante la investigación-acción. Los 24 estudiantes de sexto año y la docente desempeñan un papel esencial como participantes. Técnicas como la observación participante y

las entrevistas enriquecen la comprensión del problema. La prueba diagnóstica permite comprender las deficiencias que tienen los estudiantes, y la prueba final contribuye a determinar los procesos ortográficos de los estudiantes. Estas dos se califican cualitativamente.

Los instrumentos, como los diarios de campo y los cuestionarios, capturan momentos clave del proceso educativo en el sexto año, proporcionando valiosa información para proponer soluciones. En el capítulo cinco, se presenta la propuesta de intervención "Palabras en Movimiento", respaldada por una sólida fundamentación teórica que enfatiza la relevancia del juego en el proceso de aprendizaje, logrando una aplicación práctica exitosa. La adaptabilidad de las actividades según las necesidades específicas de los estudiantes, evidenciada en las observaciones y diarios de campo, surge como un elemento crucial para la intervención. Las cuatro fases estructuradas, desde el diagnóstico hasta la reflexión, proporcionan un marco claro que garantiza la efectividad en la implementación de la propuesta.

En el sexto capítulo, se lleva a cabo un análisis de los resultados de la propuesta de intervención. Se abordan las fases de la investigación acción, comprendiendo la observación, planificación y diseño, diagnóstico, aplicación y reflexión, y, finalmente, la presentación de los resultados. Los análisis se estructuran en torno a las categorías fundamentales de ortografía y el Aprendizaje basado en juegos. Se examinan detalladamente los datos recopilados durante cada fase de la intervención, proporcionando una visión integral del impacto de la propuesta en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

En el último capítulo, se desarrollan las conclusiones con base en los objetivos previamente establecidos, ofreciendo una evaluación reflexiva de cómo la intervención cumple con sus metas. Además, se presentan recomendaciones concretas que pueden guiar futuras implementaciones o ajustes en intervenciones similares, contribuyendo así a la mejora continua del proceso educativo.

### 1.1. Identificación de la situación a investigar

La presente Investigación se fundamenta en las prácticas preprofesionales de una Unidad Educativa que dispone de una infraestructura adecuada y de ambientes de aprendizaje amplios, equipados con recursos y materiales que contribuyen de manera significativamente a los procesos de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, se genera un entorno de estudio cómodo y propicio para potenciar el rendimiento académico de los estudiantes. La institución ofrece doble jornada, tanto matutina como vespertina, abarcando todos los niveles educativos, desde el inicial hasta el bachillerato, lo que facilita la adaptación a las necesidades y ritmos de vida de la población estudiantil.

Además de ello, se trabaja a través del sistema de rotación áulica, en la que los estudiantes cambian de curso según el horario de clases y las materias establecidas, de esta manera los estudiantes intercambian los conocimientos de cada asignatura. Por lo tanto, en el marco de esta investigación, se ha seleccionado como campo de estudio a los estudiantes de sexto año en el área de Lengua y Literatura.

En este sentido, durante el proceso de observación de séptimo ciclo, que se llevó a cabo en un total de 80 horas, se han detectado ciertos obstáculos en diversas actividades realizadas por los estudiantes. Específicamente, se identificaron desafíos en la tarea de transcribir textos en sus cuadernos, se identificó confusión entre letras similares, como v, b, c, s, g y j. Los estudiantes presentaban dificultades en el uso correcto de estas letras, lo cual generó que las palabras adquirieran otro significado, por ejemplo, "produccion" en lugar de "producción" o "jirasol" en lugar de "girasol".

Asimismo, durante la realización de dictados por parte de la docente, se evidenciaron desafíos recurrentes relacionados con la omisión de tildes en palabras agudas, graves y esdrújulas por parte de los estudiantes. Un ejemplo de esta dificultad se evidenció en la oración: "El gato de mi hermana salto a la cama", donde se omitió la tilde en la palabra "saltó", la forma correcta sería "El gato de mi hermana

saltó a la cama". De manera similar, se observó una situación similar en la oración: "María fue a comprar elastico", donde nuevamente se omitió la tilde en la palabra "elástico". La forma correcta sería "María fue a comprar elástico".

Por último, al revisar las tareas o deberes asignados por la docente, se evidenciaron en los escritos de los estudiantes ausencias de signos de puntuación, tales como los puntos finales, puntos aparte y seguido, comas enumerativas, así mismo los signos de interrogación y exclamación. Por ejemplo, en la oración: "Juan se fue de vacaciones a la costa", se identificó la omisión de punto final, o en la oración: "Mis mejores amigos son David, Luis, Gabriel y Ángel", se omitieron las comas. De igual manera ocurrió en oraciones que requerían signos de interrogación o exclamación.

Para conocer más detalles sobre los factores recurrentes dentro de los procesos ortográficos de los estudiantes y si estos habían cambiado o no, dentro de la práctica de octavo ciclo que tuvo una duración de 96 horas, se realizó una entrevista a la docente de Lengua y Literatura, basada en tres categorías identificadas en séptimo ciclo: ortografía literal, acentual gráfica y puntual. Los resultados de la entrevista corroboraron que los estudiantes continúan presentando las dificultades mencionadas anteriormente, debido a que no han sido consolidados en los primeros años básicos.

En el noveno ciclo de prácticas, con una duración de 112 horas, se realizó la observación participante a un nuevo grupo de estudiantes de sexto año. Con el objetivo de verificar la persistencia de las dificultades ortográficas previamente identificadas, se llevó a cabo una entrevista con la docente de Lengua y Literatura. Además, se realizó una prueba diagnóstica de los procesos ortográficos estudiantes. La evidencia recopilada durante este proceso indicó que el nuevo grupo de estudiantes de sexto año presentaba dificultades ortográficas similares a las identificadas en el curso anterior.

Por consiguiente, los estudiantes de sexto año enfrentan problemas en las tres componentes de la

ortografía: literal, acentual gráfica y puntual, que constituyen la variable dependiente de este estudio. Estas dificultades incluyen la confusión entre letras similares, la omisión de tildes y la falta de signos de puntuación adecuados, y son el resultado de deficiencias en la capacidad de escritura de los niños. Esta incapacidad para escribir con claridad y precisión es la variable independiente, la cual afecta directamente su rendimiento educativo.

Estos obstáculos destacan la necesidad de adoptar un enfoque integral en la educación, como recomienda el Currículo de Educación 2016. En el área de Lengua y Literatura, se enfatiza que escribir no solo es un acto profundamente humano, sino también un medio para desarrollar diversas dimensiones del ser y del pensamiento. Específicamente, la 'Escritura creativa' promueve la imaginación y la creatividad, elementos clave para la sensibilización estética de los estudiantes. Por lo tanto, es esencial integrar estas prácticas al implementar metodologías como el Aprendizaje basado en el juego, lo que puede facilitar una mejora en los procesos ortográficos y, en consecuencia, en el rendimiento educativo general.

### **1.1.1 Pregunta de investigación**

¿Cómo mejorar el aprendizaje de la ortografía literal, acentual gráfica y puntual mediante el uso del Aprendizaje basado en juegos para la consolidación del proceso ortográfico?

## **1.2. Justificación**

El presente proyecto de Integración Curricular se enmarca en la línea de investigación de la Universidad Nacional de Educación (UNAE) denominada "Formación Integral y Desarrollo Profesional Docente". Este proyecto focaliza su atención en el desarrollo de la ortografía, reconociendo su papel crucial en el proceso de alfabetización y su importancia para alcanzar el éxito académico. A medida que los estudiantes avanzan en sus estudios, es fundamental que continúen perfeccionando su habilidad

ortográfica. Iniciar este proceso desde temprana edad y mantenerlo a lo largo de la vida, adaptándolo a las necesidades individuales de cada estudiante, sienta las bases para una comunicación escrita efectiva. Esto no solo facilita el aprendizaje en otras áreas, sino que también fortalece la autoestima al expresarse correctamente.

En este contexto, la ortografía se convierte en un tema de gran relevancia en el ámbito educativo. Contribuye no solo a una comunicación efectiva, sino también al desarrollo de procesos de escritura sólidos. Alcántara (2010) resalta la importancia de escribir correctamente y aboga por un método educativo que asista a los estudiantes con los problemas y errores que enfrentan al aprender ortografía. De esta manera, la ortografía se convierte en un componente fundamental en la educación, subrayando la necesidad de abordar los desafíos que los estudiantes encuentran al dominarla.

El uso adecuado de la ortografía en estudiantes varía según su nivel de desarrollo cognitivo. Por lo general, estos están en proceso de aprendizaje de reglas ortográficas básicas, como la correcta escritura de palabras, la acentuación, el uso de signos de puntuación, entre otros. A menudo, cometen errores comunes debido a la falta de práctica, comprensión de las reglas o falta de atención. Para mejorar la ortografía, los docentes pueden utilizar varios métodos, entre ellos, la práctica constante, el ABJ, el refuerzo positivo y el aprendizaje contextual. Estos métodos sirven como herramientas para que los estudiantes comprendan la importancia de la ortografía en la comunicación escrita.

Es de vital importancia identificar posibles deficiencias en la ortografía de los niños, observando su lectura, escritura y evaluando la calidad de sus redacciones. La ausencia de una buena ortografía genera dificultades en la comunicación escrita, afecta la comprensión de textos y tiene repercusiones en el ámbito académico y profesional. Desarrollar las competencias ortográficas es esencial para potenciar la expresión, contribuir al desarrollo académico y permitir una comunicación efectiva. Iniciar este aprendizaje desde el

nivel preescolar establece cimientos sólidos, facilita la asimilación de reglas ortográficas y contribuye al desarrollo integral de habilidades lingüísticas.

Tomando en consideración el documento Resultados de PISA para el desarrollo (2018), informa que, en lectura, los estudiantes mostraron dificultades para comprender textos complejos y para aplicar estrategias de comprensión lectora de manera efectiva. Los resultados indican que el promedio de Ecuador en lectura es de 409, situándose en un nivel 2. Estos resultados revelan un bajo desempeño en habilidades de lectura, resaltan la urgencia de abordar la enseñanza de la ortografía como parte integral del proceso de comprensión lectora.

Una ortografía deficiente puede obstaculizar la comprensión de textos y dificultar la interpretación correcta de la información. La relación entre la ortografía y la lectura es innegable: una ortografía precisa facilita la comprensión lectora al evitar malentendidos y confusiones. Por lo tanto, mejorar las habilidades ortográficas es esencial para fortalecer la comprensión lectora y promover un mejor rendimiento de los estudiantes.

En este contexto, el ABJ emerge como una metodología idónea para reforzar los procesos ortográficos de los estudiantes. Al integrar actividades lúdicas y juegos en el proceso educativo, esta metodología puede aumentar la motivación y la participación de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. Además, al promover el desarrollo de habilidades colaborativas y de resolución de problemas, el ABJ no solo mejora la ortografía, sino que también fortalece la comprensión lectora y el rendimiento académico en general.





### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo general**

Mejorar el aprendizaje de la ortografía literal, acentual gráfica y puntual mediante el uso del Aprendizaje basado en juegos para la consolidación del proceso ortográfico

#### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Diagnosticar las dificultades en el aprendizaje de la ortografía de los estudiantes de sexto año de EGB.
- Identificar las relaciones conceptuales entre el Aprendizaje basado en el juego y el aprendizaje de la ortografía.
- Diseñar una propuesta de intervención basada en el juego para la consolidación del proceso ortográfico en la producción textual
- Valorar la propuesta de intervención Aprendizaje basado en juegos para el desarrollo de la ortografía en estudiantes de sexto año de EGB.

## **Capítulo II.**

### **MARCO TEÓRICO REFERENCIAL**

#### **2.1. Antecedentes de la investigación**

En este apartado se examinan investigaciones internacionales, nacionales y locales de los últimos cinco años. Estos estudios se enfocan en el aprendizaje de la ortografía y el papel crucial que desempeña el ABJ, dentro del entorno educativo de los estudiantes. Al recopilar y analizar estudios relevantes, se podrá adquirir una comprensión más completa sobre los beneficios y la efectividad de estas prácticas en el contexto educativo.

### 2.1.1 Antecedentes del ámbito internacional

El estudio realizado por García et al., (2020), titulado "Inclusión educativa a través del Aprendizaje basado en juegos de mesa", se centra en la implementación de una metodología educativa basada en juegos de mesa con el objetivo de promover la inclusión en el ámbito escolar. La investigación se llevó a cabo en una escuela pública en Valladolid, España, con la participación de alumnos de quinto y sexto año. Los resultados del estudio resaltan el potencial del Aprendizaje basado en juegos de mesa para estimular la participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. La inclusión de juegos en el entorno educativo se revela como una herramienta eficaz para el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Además, estos juegos brindan a los estudiantes la oportunidad de construir sus conocimientos de manera individual y colaborativa, creando un ambiente de aprendizaje propicio para que todos los alumnos puedan progresar de manera equitativa.

Otro autor relacionado con la investigación es Díaz (2019), quien llevó a cabo una investigación titulada "Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales". En este estudio, se seleccionó a estudiantes de cuarto año de educación primaria de una escuela en Nicaragua como grupo de observación. El objetivo principal de esta investigación fue analizar las estrategias didácticas empleadas en la enseñanza, tanto las tradicionales como las innovadoras, y su impacto en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Los resultados del estudio revelaron que algunos estudiantes expresaron una preferencia por las estrategias innovadoras que incluían juegos, mientras otros manifestaron su desinterés por las metodologías tradicionales, como el uso de dictados. La inclusión de juegos en el proceso de enseñanza se mostró como una forma eficaz de crear experiencias de aprendizaje dinámicas, evitando que las clases se tornen monótonas.

Siguiendo con los antecedentes, Herreros y Sanz (2020) llevaron a cabo un estudio titulado "Estadística en Educación Primaria a través del ABJ". El objetivo principal fue comparar la efectividad de esta metodología con el enfoque didáctico tradicional como estrategias de enseñanza en una Unidad educativa en Valencia, que involucró a un grupo de 17 alumnos. Durante la investigación, se implementaron diversas actividades basadas en juegos. Los resultados del estudio demostraron una mejora significativa en la comprensión de los conceptos estadísticos por parte de los estudiantes después de la implementación del ABJ. Las calificaciones promedio de los estudiantes aumentaron considerablemente en comparación con las pruebas realizadas previamente. Estos resultados sugieren que el ABJ no solo puede ser valioso para la enseñanza de estadística, sino que también tiene el potencial de ser aplicado en la enseñanza en general, promoviendo un aprendizaje efectivo y participativo en diversas áreas.

Por último, el estudio realizado por Morales y Urrego (2019), titulado "La enseñanza a través del juego para el fomento del aprendizaje en la preservación del medio ambiente", tiene como objetivo mejorar el proceso de aprendizaje relacionado con la conservación del entorno natural a través de la utilización de juegos educativos. La investigación se llevó a cabo con estudiantes de primer nivel en el Colegio Campestre de Colombia. En este estudio, se empleó el juego como una herramienta pedagógica para comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y fomentar una mayor conciencia ambiental. Los resultados obtenidos sugieren que la enseñanza a través del juego puede tener un impacto positivo en la forma en que los estudiantes adquieren y retienen conocimientos.

Los autores de estas investigaciones destacan la importancia y efectividad de incorporar juegos en el proceso de aprendizaje en contextos educativos. La inclusión de juegos se presenta como una estrategia eficaz para fomentar la participación de los estudiantes, tanto en la adquisición de conocimientos como

en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Estos juegos transforman los entornos de aprendizaje en espacios dinámicos y atractivos, lo que contribuye a mantener el compromiso de los estudiantes.

Además, los resultados de estos estudios sugieren que los juegos pueden superar a los enfoques didácticos tradicionales en términos de eficacia en la enseñanza, con mejoras notables en el rendimiento y la comprensión de los alumnos. Esto resalta la versatilidad de los juegos como herramientas pedagógicas aplicables a diversas áreas de enseñanza. Asimismo, subrayan que los juegos son valiosos recursos para enriquecer el proceso de aprendizaje en la educación, promoviendo un ambiente inclusivo y equitativo en el que los estudiantes pueden participar activamente, desarrollar habilidades cruciales y alcanzar una mejor comprensión de los contenidos educativos.

### **2.1.2 Antecedentes del ámbito nacional**

En el marco de la investigación a nivel nacional, Salvatierra et al., (2021) realizaron una investigación titulada “El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media”, con el objetivo de analizar los beneficios que otorga el juego en el aprendizaje de los estudiantes en diferentes Unidades Educativas de la zona norte de la provincia de Manabí. En esta investigación participaron 35 docentes. Como resultado, se destacó la importancia de utilizar juegos en la educación con el objetivo de impulsar la participación en los niños. Además, se identificó al juego como fundamental para ayudar a los estudiantes a enfrentar y superar las diversas etapas y desafíos que pueden aparecer tanto en su proceso educativo como en su vida cotidiana.

Por otro lado, el trabajo realizado por Illescas et al., (2020) titulado “Aprendizaje basado en juegos como estrategia de enseñanza de las matemáticas”, se enfocaron en evaluar la efectividad del ABJ como estrategia de enseñanza en 22 Unidades Educativas del cantón Azogues. Los resultados obtenidos

arrojaron que de los 68 profesores que implementaron juegos como estrategias didácticas en la asignatura de matemáticas, la gran mayoría informó que esta metodología resultó efectiva para la enseñanza. En contraste, solamente 7 profesores consideraron que los juegos rara vez contribuyeron a la enseñanza. Estos resultados indican que la incorporación de juegos en el entorno educativo favorece la participación y motivación de los alumnos para su enseñanza aprendizaje en general.

En conclusión, los autores destacan la relevancia fundamental de la incorporación de juegos como parte integral del proceso educativo. Sus estudios proporcionan evidencia sólida de que los juegos son efectivos para mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes, al mismo tiempo que les ofrecen una experiencia de aprendizaje más atractiva. El ABJ en el entorno educativo no solo estimula el interés de los alumnos en la ortografía y otras materias, sino que también fomenta su participación sin sentirse presionados, combina la diversión, lo que, a su vez, conduce a un aprendizaje más profundo y duradero.

### **2.1.3 Antecedentes del ámbito local**

En el marco de la investigación a nivel local, Loja et al., (2023) realizaron una investigación denominada “ABJ para la Motivación en las Clases de Lengua y Literatura” con el objetivo de estimular a los alumnos a través de esta metodología. La investigación se realizó en una institución educativa en la ciudad de Cuenca, involucrando a 36 estudiantes de octavo grado y al docente de Lengua y Literatura. Esta iniciativa surgió ante la necesidad de aumentar la motivación estudiantil, observando una falta de participación durante las lecciones. Como resultado, el ABJ fue altamente efectivo en el contexto educativo, porque los juegos propuestos incentivaron a los estudiantes y proporcionaron una dinámica renovada a su proceso de aprendizaje. Esto facilitó que se convirtieran en participantes activos y responsables de su propia educación.

Dentro del mismo ámbito Flores y Mediavilla (2021), en su estudio titulado “Aprendizaje basado en juegos tradicionales para la enseñanza de matemática en niños de Educación Básica”, tiene como objetivo analizar cómo los juegos tradicionales pueden ser empleados para el aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas. La investigación se realizó en la Institución Educativa del Milenio “Victoria del Portete” de la ciudad de Cuenca. La población de análisis fueron 24 estudiantes del cuarto año. Se implementó una ficha que fue evaluada por medio del método numérico Alfa de Cronbach. Como resultado, el uso de los juegos tradicionales sí puede ser empleados para el aprendizaje de las nociones lógico-matemáticas, siendo este un método eficaz para el aprendizaje.

Por último, Barbecho et al., (2020) con su investigación titulada “Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural”, tiene como objetivo conocer la influencia de las metodologías lúdicas en el aprendizaje de la cultura en niños y adolescentes de dos establecimientos educativos. La muestra es de 80 estudiantes en dos diferentes Instituciones de la Ciudad de Cuenca-Ecuador. Los resultados de las encuestas revelaron avances significativos en el aprendizaje de los estudiantes a través del uso de juegos. Los autores concluyen que la inclusión de juegos en las aulas de clases es fundamental, dado que permite a los estudiantes aprender de una manera más efectiva al tiempo que se divierten. Los autores enfatizan que el ABJ no solo favorece la obtención de conocimientos, sino que además estimula el crecimiento de habilidades prácticas, la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

Al incorporar elementos lúdicos en el proceso educativo, se crea un ambiente propicio para el desarrollo integral de los estudiantes, donde el aprendizaje se convierte en una experiencia dinámica y motivadora. Representa una herramienta valiosa para la mejora del proceso educativo, cultivando un entorno estimulante que nutre el interés y la participación de los estudiantes.

## Capítulo III.

### MARCO TEÓRICO

#### 3.1. La ortografía

La ortografía es el cimiento de la escritura correcta en un idioma, como lo define De la Rosa (2015), quien señala que abarca el uso adecuado de letras, tildes y signos de puntuación. La etimología de la palabra misma, derivada del griego "orthos" para "correcto" y "grafo" para "escribir", resalta la importancia intrínseca de adherirse a estas normas para la coherencia textual. Más allá de las reglas, la ortografía se vincula con la comprensión lingüística y pedagógica, implicando que su enseñanza y aprendizaje son fundamentales en el contexto educativo para la formación integral del estudiante.

Fernández (2015) expande esta visión al considerar que la capacidad de redactar textos correctamente es esencial para una comunicación efectiva dentro de la sociedad. La ortografía se revela como un pilar que soporta la claridad y estructura del discurso escrito, lo cual es imprescindible para que los lectores puedan decodificar e interpretar mensajes de manera precisa. Esto resuena particularmente en las aulas, donde la ortografía se convierte en una herramienta clave en la alfabetización, siendo esencial en el desarrollo de competencias lingüísticas y críticas en materias como Lengua y Literatura.

Por su parte, Sotomayor et al. (2015) abordan la ortografía desde la perspectiva de los desafíos que enfrentan las nuevas generaciones. El declive en la práctica de la lectura ha complicado la adquisición de habilidades ortográficas, una vez consideradas rutinarias. A través de la lectura, se puede captar la cohesión que los escritores mantienen en su obra mediante un uso deliberado y exacto del lenguaje. Por lo tanto, la ortografía no es sólo una cuestión de reglas, sino una expresión del entendimiento literario, crucial para la comunicación precisa y efectiva en ámbitos académicos y profesionales.

Estas perspectivas colectivas llevan a comprender la ortografía como una intersección de práctica

lingüística y reflexión pedagógica. La ortografía es más que memorización de reglas; es una destreza que los estudiantes deben dominar no solo para el éxito académico, sino también para navegar y participar efectivamente en la sociedad letrada. La tarea de la educación es entonces preparar a los estudiantes para que manejen con destreza la ortografía, comprendiendo sus complejidades y su relevancia en el tejido de la comunicación humana.

### **3.2. Importancia de la ortografía**

La importancia de la ortografía se extiende más allá de su papel fundamental en la comunicación clara y precisa; es una competencia clave que es indispensable para el correcto desarrollo del lenguaje en diversos contextos sociales, como destacan Ávila et al. (2021). Este dominio de la ortografía es esencial desde los primeros niveles educativos, sentando las bases para una comunicación efectiva y es una herramienta crucial para la coherente expresión del pensamiento en el habla y la escritura.

Profundizando en esta idea, la ortografía, siendo parte integral de la gramática, no solo enseña a escribir las palabras correctamente, sino que también influye en la pronunciación adecuada, asegurando que las ideas y los mensajes se transmitan adecuadamente. Esto es particularmente relevante en la Lengua y Literatura, donde la ortografía permite una expresión correcta y precisa de las ideas, como lo resaltan Gabarró y Puigarnau (2010). La claridad y precisión en la comunicación escrita son vitales para evitar malentendidos y ambigüedades que surgen de palabras mal escritas, mostrando un respeto por el idioma y las normas culturales asociadas.

Cuando se escriben textos con errores ortográficos, no solo se dificulta la comprensión de lo que se desea expresar, sino que también puede generar confusión en el receptor, lo que puede tener un impacto negativo en la percepción de la competencia y profesionalismo de una persona o empresa. La redacción



precisa y sin errores refleja un alto grado de atención al detalle y demuestra un respeto por los destinatarios de los mensajes.

Además, el aprendizaje y la práctica adecuados de la ortografía son esenciales no solo en el ámbito social sino también en el académico. Gabarró y Puigarnau (2010) enfatizan que, sin un dominio adecuado de la ortografía, el progreso en los estudios puede ser difícil y puede afectar la empleabilidad de una persona. Los estudiantes que demuestran habilidades sólidas en la ortografía tienen una ventaja en sus estudios ya que pueden expresar sus conocimientos de manera más efectiva en exámenes y trabajos escritos. Además, es un requisito común en la mayoría de los proyectos académicos, y se suele valorar la corrección ortográfica como un signo de calidad en el trabajo de un estudiante.

La relación entre una buena ortografía y la competencia lingüística es clara. No se trata únicamente de adherirse a reglas gramaticales, sino de comprender la importancia de la ortografía para comunicar con claridad, respetar las convenciones del idioma y, en última instancia, mejorar las habilidades cognitivas y comunicativas que son fundamentales para la interacción social y el éxito académico y profesional.

### **3.3. Proceso de enseñanza de la ortografía**

Los docentes juegan un papel trascendental en el desarrollo de competencias ortográficas efectivas en los estudiantes, un punto que Fernández (2015) subraya al enfatizar la necesidad de una pedagogía reflexiva y estratégica. La enseñanza de la ortografía, por tanto, trasciende la simple transmisión de reglas; implica guiar a los estudiantes hacia una comprensión integral del lenguaje escrito y su uso práctico.

García (2008) sugiere que los educadores abandonen las metodologías de enseñanza mecánicas y convencionales, a favor de enfoques que despierten el interés de los estudiantes y fomenten el desarrollo de habilidades ortográficas significativas. En la implementación de metodologías activas, el docente se

convierte en un facilitador del aprendizaje significativo, impulsando la motivación, la participación y el pensamiento crítico de sus estudiantes, facilitando así la adquisición autónoma del conocimiento.

Siguiendo esta línea, es esencial reconocer y atender las necesidades individuales de cada estudiante, ya que cada uno puede requerir distintos niveles de apoyo. Esta individualización de la enseñanza es crucial para permitir que todos los estudiantes mejoren su ortografía y comprensión del idioma, tal como Gabarró y Puigarnau (2010) resaltan la importancia del papel del docente en la creación de un ambiente de aprendizaje que sea acogedor y estimulante.

El docente debe actuar como un mentor que proporciona retroalimentación continua y constructiva, lo que es esencial para el progreso ortográfico de los estudiantes. La adopción de una variedad de enfoques y estrategias pedagógicas, incluyendo ejercicios prácticos, juegos y actividades creativas, puede encender la pasión por el aprendizaje de la ortografía, promoviendo no solo la mejora de la comunicación escrita sino también habilidades cruciales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la autoexpresión.

Por lo tanto, el proceso de enseñanza de la ortografía debe ser una experiencia enriquecedora y positiva, evitando la frustración y adaptándose a la vida del estudiante a través de la participación y el razonamiento autónomo. Un enfoque lúdico en la enseñanza puede mejorar significativamente la atención y el compromiso del alumno con el material, fomentando el pensamiento lógico y constructivo. Al considerar el juego como una herramienta pedagógica valiosa, esta investigación busca potenciar el aprendizaje donde los estudiantes se convierten en participantes activos, aprendiendo en colaboración con sus compañeros y fortaleciendo su dominio de la ortografía de manera colectiva y práctica.

### 3.4. Aprendizaje de la ortografía

El aprendizaje de la ortografía es un proceso esencial para garantizar la comunicación clara y precisa de los estudiantes, una premisa fundamental en la educación en todos sus niveles (Castro y Belkys, 2005). La evolución tecnológica y la prevalencia de correctores automáticos han planteado desafíos significativos, creando un contexto en el cual las habilidades ortográficas tradicionales pueden verse atenuadas, y la importancia de escribir correctamente no siempre se enfatiza lo suficiente.

Valdés (2016) indica que, en los primeros años escolares, los estudiantes comienzan a formar las bases de sus habilidades ortográficas al asociar los sonidos del lenguaje hablado con las letras correspondientes. A medida que avanzan en su educación, se enfrentan a la complejidad del sistema ortográfico y sus reglas, por lo que es crucial que adquieran un conocimiento explícito de estas normas y aprendan a aplicarlas correctamente en su escritura.

El desarrollo de habilidades ortográficas va más allá de la memorización mecánica; implica habilidades cognitivas y lingüísticas complejas como la memoria visual y la conciencia fonológica (Vaca, 2014). La ortografía también debe enseñarse a través de actividades lúdicas que no solo capten el interés de los estudiantes desde los primeros años escolares, sino que también promuevan la práctica constante y una comprensión profunda de las convenciones lingüísticas.

El Currículo Ecuatoriano (2016) profundiza en esta visión al sugerir que la ortografía, junto con la gramática, no solo contribuye a la capacidad comunicativa, sino que también actúa como una herramienta esencial para el aprendizaje y la construcción del conocimiento. Esta perspectiva resalta que entender y aplicar las reglas ortográficas mejora la eficacia comunicativa y es fundamental para el desarrollo cognitivo y educativo de los estudiantes.

Al integrar estas perspectivas, se puede ver que el aprendizaje de la ortografía es una intersección de habilidades cognitivas, pedagógicas y tecnológicas. La práctica efectiva de la ortografía se convierte en una construcción activa de conocimiento, donde los estudiantes deben involucrarse reflexivamente con la lengua escrita, comprendiendo la lógica detrás de su estructura. El objetivo es que los estudiantes no solo aprendan a escribir sin errores ortográficos, sino que también aprecien y respeten el idioma, comprendiendo su importancia intrínseca en la articulación del pensamiento y la cultura.

### **3.5. Componentes de la ortografía**

Es esencial destacar la relevancia de consultar diversas fuentes de autores especializados para comprender a fondo los componentes de la ortografía. Barberá et al., (2001) mencionan que es vital comprender tres aspectos clave de la ortografía: la literal (correcta disposición de las letras), la acentual gráfica (aplicación correcta de tildes) y la puntual (uso adecuado de signos de puntuación). Cada uno desempeña un papel vital para garantizar la claridad y la precisión en la comunicación escrita, evitando malentendidos y enriqueciendo la expresión. A continuación, se describe cada una:

#### **3.5.1 Ortografía Literal**

Hinojosa (2019), destaca la ortografía literal, que se relaciona con la correcta escritura de las letras “v, b, c, s, g y j”. Dominar la ortografía literal evita errores gramaticales y de coherencia, permitiendo transmitir pensamientos de manera precisa por escrito. Este aspecto constituye un pilar fundamental en el correcto uso de la redacción. Por lo tanto, hace referencia a la forma precisa de escribir las palabras, considerando la adecuada disposición y secuencia de las letras.

Maldonado (2014) define la ortografía como el conjunto de reglas que rigen la escritura en un idioma, y esto se aplica al español, así como a muchas otras lenguas. En el español, la escritura se encarga de reflejar la lengua hablada a través los signos gráficos que componen una secuencia escrita.

Representan los fonemas o sonidos distintivos de la lengua oral. Idealmente, cada fonema, o sonido distintivo usado por los hablantes, debería corresponder a una única letra, y cada letra a un único fonema.

- La "g" tiene dos sonidos: uno suave como en gloria o magno ante a, o, u y ante consonantes, y otro más fuerte como en gerundio o gimnasia cuando va seguido de e o i.

- La "j" siempre representa un sonido fuerte como en jamón o jeta, independientemente de la vocal que le siga o si aparece al final de una palabra.

- La "v" constantemente denota un sonido suave en palabras como vaso, vida, invadir o cavar.

- La b también sugiere un sonido suave en términos como barco, beso, blusa o abuelo.

- La c puede indicar dos sonidos: uno más fuerte en palabras como "carta", "clima" o acné cuando precede a: a, o, u, y otro más suave como en cebo o cifra ante e o i. En áreas donde se da el seseo, la c puede sonar como s ante e o i.

- La s se usa en las terminaciones de los verbos en subjuntivo, como en amase, temiese, hubiese, cumpliese o subiese (p. 2).

Al desarrollar las habilidades en estos tres aspectos de la ortografía, mejora la comunicación escrita y asegura que los mensajes sean claros, correctos y comprensibles. Es fundamental practicar regularmente la aplicación de las reglas de acentuación, el uso de los signos de puntuación y la correcta escritura de las letras similares.

### **3.5.2 Ortografía acentual gráfica**

La correcta utilización de la tilde es fundamental en cualquier lengua para las palabras que así lo requieran. Este aspecto es especialmente significativo dado que es habitual encontrar textos en los cuales se omite el acento gráfico, lo cual puede cambiar completamente el significado de las frases. Esto se ve a menudo en el entorno digital, donde es común escribir sin tildes sin que se señalen errores ortográficos. Por

ello, es esencial familiarizarse con las reglas de acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas, ya que es común que los estudiantes olviden cómo se aplican estas normas en la acentuación gráfica.

En tal sentido, Mamani (2013) señala que las reglas para el uso de tildes se fundamentan en la estructura silábica y el énfasis en la pronunciación de las palabras, clasificándolas en agudas, graves o esdrújulas según la posición de la sílaba tónica. Entender la división y acentuación de las palabras es crucial en el estudio del lenguaje, ya que influye tanto en la pronunciación como en la escritura correcta. La acentuación gráfica es determinante para marcar el acento prosódico en las palabras, lo que es esencial para distinguir entre palabras homógrafas con distintos significados o roles gramaticales, dependiendo de si son agudas, graves o esdrújulas.

Según Vernon (2013), las palabras agudas se caracterizan por tener el acento fonético en la última sílaba y se les coloca tilde cuando terminan en n, s o vocal. Por otro lado, las palabras graves o llanas tienen el acento fonético en la penúltima sílaba y se tildan cuando finalizan en una consonante distinta de n o s, aunque también pueden llevar tilde en la s si están precedidas por otra consonante. En cuanto a las palabras esdrújulas, estas siempre llevan tilde ya que su acento fonético recae en la antepenúltima sílaba.

### **3.5.3 Ortografía puntual**

La ortografía de los signos de puntuación es esencial para la claridad y coherencia en la comunicación escrita, como señala Raymundo (2013). Esta área de la ortografía incluye la aplicación correcta de diversos signos de puntuación, incluidos los puntos finales, el punto seguido y aparte, las comas enumerativas, y los signos de interrogación y exclamación. De la misma manera, explica que los signos de puntuación que se utiliza en la escritura y sus reglas principales son los siguientes:

- El punto (.) marca el fin de una oración, un párrafo o un texto completo, y es regla comenzar con mayúscula tras un punto.

- La coma (,) se utiliza para separar elementos dentro de una oración, y su uso puede variar en función del contexto.

- Los signos de interrogación (¿?) y exclamación (¡!) se usan para indicar preguntas y exclamaciones directas, respectivamente, y ayudan a expresar la intención del hablante (p. 5).

Estos signos resultan esenciales para la separación efectiva de palabras, frases y oraciones en el discurso escrito, contribuyendo así a una comunicación clara y comprensible. Asimismo, la importancia de aplicar estas reglas de puntuación con precisión, puesto que, un uso adecuado de estos signos no solo mejora la estructura del texto, sino que también facilita la interpretación correcta de las ideas expresadas. Esta comprensión profunda de la ortografía puntual refuerza la habilidad de transmitir mensajes de manera efectiva, evitando posibles confusiones en la escritura.

### **3.6 Escritura y ortografía en la era digital**

La transición hacia la era digital ha transformado la manera en que abordamos la escritura y la ortografía. Peñalver (2019) resalta que, aunque la tecnología proporciona herramientas como correctores automáticos, la destreza ortográfica humana sigue siendo indispensable para comunicar con claridad y precisión. Estos avances tecnológicos, aunque útiles, requieren complementarse con enfoques educativos que promuevan un conocimiento profundo de la ortografía más allá de la mera dependencia de la tecnología.

Hernández (2018) presenta un punto de vista optimista, enfatizando cómo las herramientas digitales de corrección facilitan la mejora continua de la escritura. La capacidad de editar y corregir textos de manera eficiente en formatos digitales supera las limitaciones de los medios impresos. Adicionalmente, la tecnología educa y entretiene simultáneamente a través de aplicaciones interactivas que transforman el aprendizaje de la ortografía en una experiencia atractiva y efectiva.

Sin embargo, García y Fernández (2015) recuerdan las posibles desventajas de esta dependencia tecnológica. El lenguaje informal que prevalece en las redes sociales podría disminuir la importancia percibida de la ortografía correcta, potencialmente perjudicando la calidad de la escritura en contextos más formales y académicos.

Integrando estas perspectivas, se reconoce que la era digital ofrece tanto beneficios como desafíos para la ortografía. La conveniencia de las herramientas digitales viene con la necesidad de mantener una comprensión y habilidad ortográfica fundamentales. El contraste entre las vistas optimistas y precavidas nos obliga a buscar un equilibrio en la educación ortográfica que aproveche las ventajas de la tecnología mientras fomenta un dominio independiente y consciente de las reglas ortográficas.

### **3.7 Desafíos en el aprendizaje ortográfico**

En el aprendizaje de la ortografía convergen múltiples desafíos que trascienden el aula. Paredes (1997) identifica factores escolares e individuales que pueden obstaculizar la adquisición de habilidades ortográficas eficientes.

Desde la perspectiva escolar, Bedwell et al. (2014) plantean que una excesiva preocupación por la corrección ortográfica puede llevar a la sobrevaloración de la ortografía como el único indicador de la competencia lingüística de un estudiante. Esta presión puede resultar contraproducente, llevando a los estudiantes a sentirse abrumados y desmotivados. La monotonía de la práctica repetitiva también puede derivar en un desinterés por el aprendizaje ortográfico, disminuyendo la atención y la motivación de los alumnos.

En el ámbito individual, Sotomayor et al. (2017) señalan que las características psicológicas personales influyen en el aprendizaje ortográfico. La resistencia a la arbitrariedad de algunas normas ortográficas, la falta de motivación, el desinterés por la lectura y una tendencia a evitar el esfuerzo, son



barreras que cada estudiante enfrenta de manera diferente. Estos aspectos individuales requieren de estrategias didácticas adaptadas a las necesidades y etapas de desarrollo de cada alumno.

Entendiendo estos desafíos, se evidencia la complejidad del aprendizaje de la ortografía y la necesidad de enfoques pedagógicos multifacéticos. Se debe equilibrar la valoración social de la ortografía con prácticas educativas que no desalienten al estudiante y estrategias individuales que fomenten el interés y la perseverancia en el aprendizaje.

### **3.8 Aprendizaje basado en juegos**

El Aprendizaje basado en Juegos (ABJ) se ha emergido como una estrategia educativa revolucionaria que incorpora elementos lúdicos para mejorar significativamente la participación y el aprendizaje de los estudiantes. Bueno (2016) argumenta que el ABJ trasciende la simple utilización de juegos como soportes pedagógicos; se emplea estratégicamente para facilitar la asimilación crítica y la evaluación de conocimientos, transformando el aprendizaje en una experiencia interactiva y envolvente. Esta metodología alienta a los estudiantes a convertirse de receptores pasivos a participantes activos y experimentales en su educación.

Profundizando en esta perspectiva, Cornellá et al. (2020) describen el ABJ como un catalizador para la interacción y comunicación efectiva dentro del aula. Este enfoque transforma las actividades de aprendizaje en experiencias gamificadas, donde la interacción continua entre alumnos y docentes juega un papel crucial en la adaptación de las estrategias de enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes. La implementación de este tipo de estrategias pedagógicas no solo facilita la comprensión y retención de información a largo plazo, sino que también crea un ambiente de aprendizaje más cooperativo y enriquecedor.

González (2015) complementa estos hallazgos destacando que los juegos son herramientas eficaces para el desarrollo de habilidades sociales y la comprensión de conceptos complejos, además de reforzar las habilidades académicas fundamentales. El uso de juegos en la educación, según González, no solo promueve el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes, sino que también estimula su motivación intrínseca. La naturaleza atractiva del ABJ mantiene a los estudiantes mentalmente activos y profundamente comprometidos con el material educativo, lo cual es esencial para un aprendizaje duradero y significativo.

En conclusión, el ABJ se establece como un componente esencial en la didáctica moderna, propiciando un entorno de enseñanza y aprendizaje que es tanto efectivo como estimulante. Al integrar las actividades lúdicas en el currículo, los educadores pueden fomentar una retención de conocimiento duradera, generando experiencias educativas memorables que los estudiantes aplican tanto en su vida académica como personal. La intersección de las teorías de Bueno, Cornellá, y González ilustra una visión coherente que subraya la eficacia del ABJ para transformar las prácticas educativas tradicionales y adaptarlas a las exigencias del siglo XXI.

### **3.9 Importancia del Aprendizaje basado en juegos**

El Aprendizaje basado en Juegos (ABJ) ha sido reconocido como un enfoque pedagógico transformador que capitaliza la participación de los estudiantes en su proceso educativo. Moral et al. (2016) identifican el ABJ no solo como una herramienta de entretenimiento, sino como una metodología robusta que impulsa la participación significativa y profunda de los estudiantes en su aprendizaje. Este enfoque promueve el protagonismo de los estudiantes en su educación, incrementando no sólo su implicación, sino también su comprensión y retención del conocimiento de manera efectiva.

Illescas et al. (2020) expanden este concepto al enfatizar cómo el ABJ mejora la comunicación y comprensión entre estudiantes y educadores. Las actividades lúdicas se transforman en plataformas para una expresión abierta y dinámica de ideas, facilitando un ambiente de aprendizaje colaborativo e interactivo. Este marco de trabajo permite a los educadores captar las necesidades y perspectivas individuales de los alumnos más claramente, ajustando sus métodos de enseñanza para responder eficazmente tanto a las necesidades individuales como colectivas.

Además, Delgado (2022) subraya la dualidad del ABJ en fomentar tanto el aprendizaje académico como el desarrollo socioemocional. El ABJ es crucial no solo para la adquisición de competencias académicas sino también para el crecimiento integral socioemocional de los estudiantes, abarcando habilidades sociales, emocionales y de autorregulación. Este enfoque holístico no solo cumple con los objetivos académicos, sino que también promueve un desarrollo equilibrado, asegurando que los niños no solo aprendan en términos de contenidos, sino que también evolucionen como individuos competentes y empáticos.

La integración de los juegos en el currículo escolar, como lo destacan estos autores, ofrece una metodología educativa que es intrínsecamente motivadora y educativamente rica. Comparativamente, mientras que Moral et al. Ponen énfasis en la implicación activa y la profundidad del aprendizaje, Illescas et al. Se concentran en las dinámicas de comunicación mejoradas que surgen del ABJ. Delgado, por otro lado, toca la multifuncionalidad del ABJ, resaltando su capacidad para desarrollar simultáneamente el intelecto y la empatía.

## Capítulo IV.

### MARCO METODOLÓGICO

En el siguiente apartado se abordarán diversos elementos empleados en la metodología, comenzando por el paradigma y el enfoque, seguido del tipo de investigación y los participantes involucrados. Así mismo, consta de las técnicas e instrumentos que se utilizaron para extraer la información que respalde a la problemática.

#### 4.1. Paradigma

La investigación fue construida desde un paradigma sociocrítico, Maldonado (2018), sostiene que tiene como finalidad modificar las transformaciones sociales, identificando las problemáticas existentes y proponiendo soluciones que promuevan cambios significativos en el entorno. Dicho paradigma facilita la comprensión y construcción del conocimiento a lo largo del desarrollo de la práctica, involucrando activamente a todos los participantes que forman parte de la investigación.

Este paradigma contribuye a comprender la realidad de los estudiantes en su diario vivir escolar lo que influye de manera directa en el aprendizaje de los alumnos. Al tener el punto de vista de varios miembros participantes en la investigación ayuda a trabajar con el caso identificado desde varias perspectivas haciendo que su veracidad sea más realista lo que permite la aplicación de una propuesta que abarque todos los factores evidenciados y por lo tanto sea más efectiva.

#### 4.2. Enfoque

En concordancia con el paradigma que se mencionó, el enfoque cualitativo fue seleccionado como el más apropiado para abordar la problemática relacionada con la escritura. Daza (2018), argumenta que la investigación cualitativa se centra en el estudio de la realidad en su contexto natural y busca comprender cómo suceden los fenómenos, utilizando diferentes herramientas para recolectar e

interpretar la información de acuerdo con las personas involucradas. En este sentido, se consideró que el mismo permitiría obtener una comprensión profunda de los obstáculos en el aprendizaje de la ortografía, al explorar y describir en detalle las experiencias y perspectivas de los estudiantes.

Al adoptar este enfoque, se puede realizar un registro detallado de la problemática analizada, centrándose en el entorno de los participantes y en la interpretación de los fenómenos. Esto resultó fundamental para capturar la complejidad y diversidad de las experiencias de los alumnos y los docentes.

### **4.3. Tipo de investigación**

Siguiendo con el hilo de la investigación. El enfoque que se implementó fue la investigación- acción (IA) debido a su alta efectividad para abordar la problemática del aprendizaje de la ortografía, los autores Chocaiz et al. (2019) mencionan que, la Investigación Acción se enfoca en mejorar los procesos que se observan en la realidad del objeto de estudio. La aplicabilidad de la Investigación Acción en esta investigación radica en su capacidad para generar un impacto directo y práctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía. La intervención de las investigadoras y de los participantes permitió transformar las dificultades específicas que los estudiantes enfrentaban.

#### **Tabla 1.**

Fases de la Investigación Acción

<b>Fases</b>	<b>Descripción de las fases</b>
<b>Observación</b>	En el transcurso del séptimo ciclo de PP se identificó la problemática presente en los estudiantes de sexto año, en el área de Lengua y Literatura, a través de la observación participante y el registro de diarios de campo.
<b>Planificación y</b>	En el octavo ciclo de PP se evidenció la existencia de la problemática mediante la observación participante registrada en el diario de campo y



---

<b>diseño</b>	mediante una entrevista con la docente. En consecuencia, se diseñó una propuesta de trabajo basada en el juego para desarrollar la ortografía en los estudiantes.
<b>Diagnóstico</b>	En el noveno ciclo, y con el nuevo grupo de estudiantes, se realizó una entrevista a la docente y se efectuó una observación participante registrada en el diario de campo. Además, se realizó una prueba diagnóstica a los estudiantes.
<b>Aplicación</b>	Se aplicó la propuesta de intervención basada en el juego para el desarrollo de la ortografía, en aspectos como la ortografía acentual gráfica, puntual y literal.
<b>Reflexión</b>	A partir de la aplicación de la propuesta, se realizó una prueba final y se registró la observación participante en el diario de campo a fin de entender los procesos ortográficos de los estudiantes.

---

**Nota:** Elaboración propia, con base en el esquema propuesto por Latorre (2015, p.35)

#### 4.4.Participantes

Los participantes con quienes se realizó esta investigación fueron conformados por la docente y 24 estudiantes del sexto año de EGB.

#### 4.5.Técnicas para la recolección de datos

##### 4.5.1 Observación participante

La técnica de observación participante permite analizar a los individuos dentro de su contexto natural, tomando en cuenta su comportamiento cotidiano. Facilita la identificación y descripción de los elementos relacionados con el tema de investigación y las características que lo definen (Pellicer et al., 2013). Además, esta estrategia es vista como un método que ofrece a los investigadores la posibilidad de comprender profundamente el entorno educativo, enfocándose en las dinámicas que tienen lugar en el ambiente del aula donde se lleva a cabo la investigación.

En este caso, esta técnica se aplicó en el sexto año de EGB para recopilar información

detallada en tiempo real sobre las interacciones, comportamientos y dinámicas que se desarrollan en el contexto educativo. A través de la observación directa, el investigador pudo obtener datos y documentar situaciones relevantes que se relacionan con el aprendizaje de la ortografía en estudiantes en el área de Lengua y Literatura.

#### **4.5.2 Entrevista semiestructurada**

La entrevista es ampliamente utilizada en la recolección de datos cualitativos, según lo señala el autor Folgueiras (2016). Esta técnica se destaca por su capacidad para obtener información precisa y significativa. En el mismo sentido de esta investigación, se llevó a cabo dos entrevistas semiestructuradas con la docente de Lengua y Literatura. El objetivo fue comparar las entrevistas de las docentes sobre el desempeño de sus estudiantes durante el año lectivo para obtener una Comprensión más completa, y determinar si sus observaciones coinciden con las dificultades observadas por las practicantes en relación con estudiantes de sexto año.

#### **4.5.3 Prueba diagnóstica**

Ruiz et al. (2021) mencionan que una prueba diagnóstica se utiliza para evaluar los conocimientos de los alumnos sobre procedimientos. Esta prueba marca el punto de partida al comenzar un proyecto, ya sea al iniciar un tema de aprendizaje o una asignatura, durante el cual el docente recopila información académica. La prueba diagnóstica en la investigación permitió comprender las deficiencias que tenían los estudiantes y, por ende, implementar una propuesta de intervención basada en el juego. Además, esta prueba se calificó de manera cualitativa, siguiendo los criterios de evaluación detallados en el Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural de (2015).

#### **4.5.4 Prueba final**

La prueba final, según Rosales (2014), tiene como finalidad la calificación del alumno y la

valoración del proyecto educativo. La prueba final contribuyó a determinar los procesos ortográficos alcanzados por los estudiantes, en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos, o hasta qué punto se acercaron a ellos al finalizar la propuesta de intervención educativa basada en el juego. De la misma manera se siguieron los criterios de evaluación cualitativa del Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural de 2015 (LOEI). Esto significa que se empleó un enfoque que considera más que solo calificaciones numéricas, teniendo en cuenta también la participación, la capacidad de análisis y la aplicación práctica de lo aprendido.

#### **4.6. Instrumentos para la recolección de datos**

##### **4.6.1 Diario de campo**

El diario de campo es una herramienta que posibilita la recolección diaria de información de manera organizada y sistemática en el contexto de la investigación, contribuyendo así a enriquecer y modificar estas prácticas (Martínez, 2009). En el contexto específico de esta investigación, se llevaron a cabo observaciones presenciales. Gracias a la aplicación de este instrumento se logró capturar la información detallada, permitiendo unos análisis exhaustivos de los patrones y tendencias identificados.

##### **4.6.2 Guía de entrevista**

En esta investigación, se utilizaron guías de entrevistas desarrollada por las investigadoras con el propósito de obtener información directa de las docentes de Lengua y Literatura. Según Tejero (2021), esta herramienta consiste en un conjunto de preguntas preparadas específicamente para interrogar al entrevistado. En el estudio en cuestión, la guía de entrevista constaba de cuatro preguntas abiertas, las cuales tenían como objetivo principal conocer la opinión y criterios de la docente en relación con el aprendizaje de la ortografía. Estas preguntas abiertas permiten al entrevistado expresar libremente sus ideas, experiencias y conocimientos sobre el tema en cuestión.



La aplicación de la guía proporciona información valiosa y de primera mano sobre la perspectiva del docente en cuanto a los desafíos y enfoques en la enseñanza de la ortografía. La guía de entrevista utilizada fue diseñada específicamente para este estudio, considerando las necesidades y objetivos de la investigación, y su aplicación resultó fundamental para obtener información de calidad directamente del docente.

#### **4.6.3 Cuestionario**

Según Martínez y Talavera (2015) el cuestionario es un instrumento que posibilita la evaluación de variables particulares mediante preguntas organizadas y estructuradas. Se empleó una prueba diagnóstica para comprender el proceso ortográfico de los estudiantes antes de la implementación de la propuesta de intervención, y una prueba final para determinar los avances ortográficos una vez concluida la misma. La comparación de los resultados de ambas pruebas permitió obtener información sobre los efectos generados por el uso de esta técnica en el aprendizaje de la ortografía.

#### **4.7. Matriz categorial**

La matriz categorial se denominó así en función de la investigación acción que se está llevando a cabo. En esta matriz se han establecido las siguientes categorías, subcategorías, indicadores e instrumentos para abordar el tema de la ortografía y su relación con el aprendizaje basado en el juego.

**Tabla 2.**

Matriz categorial

<b>Categorías</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Instrumentos</b>
<b>La ortografía</b> Conjunto de reglas que dictan la escritura correcta de un idioma, considerándose un estándar crucial en la Producción escrita. (De la Rosa, 2015).	<b>Ortografía literal</b> Forma precisa de escribir las palabras, considerando la adecuada disposición y secuencia de las letras. (Hinojosa, 2019)	Aplica correctamente las letras (v, b, s, c, g y j) para escribir palabras	Diario de campo Entrevista
	<b>Ortografía acentual gráfica</b> Empleo de tildes o acentos ortográficos en palabras con el fin de señalar la sílaba que lleva el acento o énfasis. (Mamani, 2013)	Reconoce los acentos que llevan las distintas palabras (agudas, graves y esdrújulas)	Diario de campo Entrevista
	<b>Ortografía puntual</b> Correcto empleo y disposición de signos de puntuación, incluyendo puntos finales, comas, signos de interrogación, exclamación, entre otros. (Raymundo, 2016)	Utiliza los signos de puntuación para separar palabras, frases y oraciones.	Diario de campo Entrevista
<b>Aprendizaje basado en el juego</b> Metodología que emplea	<b>Interacción y comunicación</b> El empleo de juegos en la educación como medio para potenciar la comunicación colaborativa y la comprensión mutua entre estudiantes y docentes,	Involucra de manera proactiva en las actividades de juego	Entrevista



juegos para activar la participación y profundizar el entendimiento en el aula. (Sánchez, 2017).	enriqueciendo el proceso de aprendizaje. (Vergara, 2020).		
	<b>Participación</b> Activación del rol estudiantil en el aprendizaje, intensificando su implicación y comprensión. (Moral et al., 2016)	Colabora de manera efectiva con otros estudiantes durante el	Entrevista

**Nota:** Elaboración propia a partir De La Rosa (2015), Sánchez (2017) y otros.

## Capítulo V.

### PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

#### “Palabras en movimiento”

"Palabras en movimiento" abordó las debilidades mediante la implementación de juegos. Esta investigación se centró en transformar la enseñanza de la ortografía en una experiencia atractiva y entretenida para los estudiantes. La propuesta tuvo como objetivo reforzar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de sexto año, a través del ABJ, poniendo especial énfasis en atender sus necesidades y fomentar su autonomía en el desarrollo de habilidades ortográficas. A través de esta metodología, se buscó transformar la enseñanza de la ortografía en una experiencia motivadora y significativa para los estudiantes. La inclusión de juegos en el aula permitió que los estudiantes aprendieran de forma placentera, incrementando así su interés y compromiso con el proceso educativo.

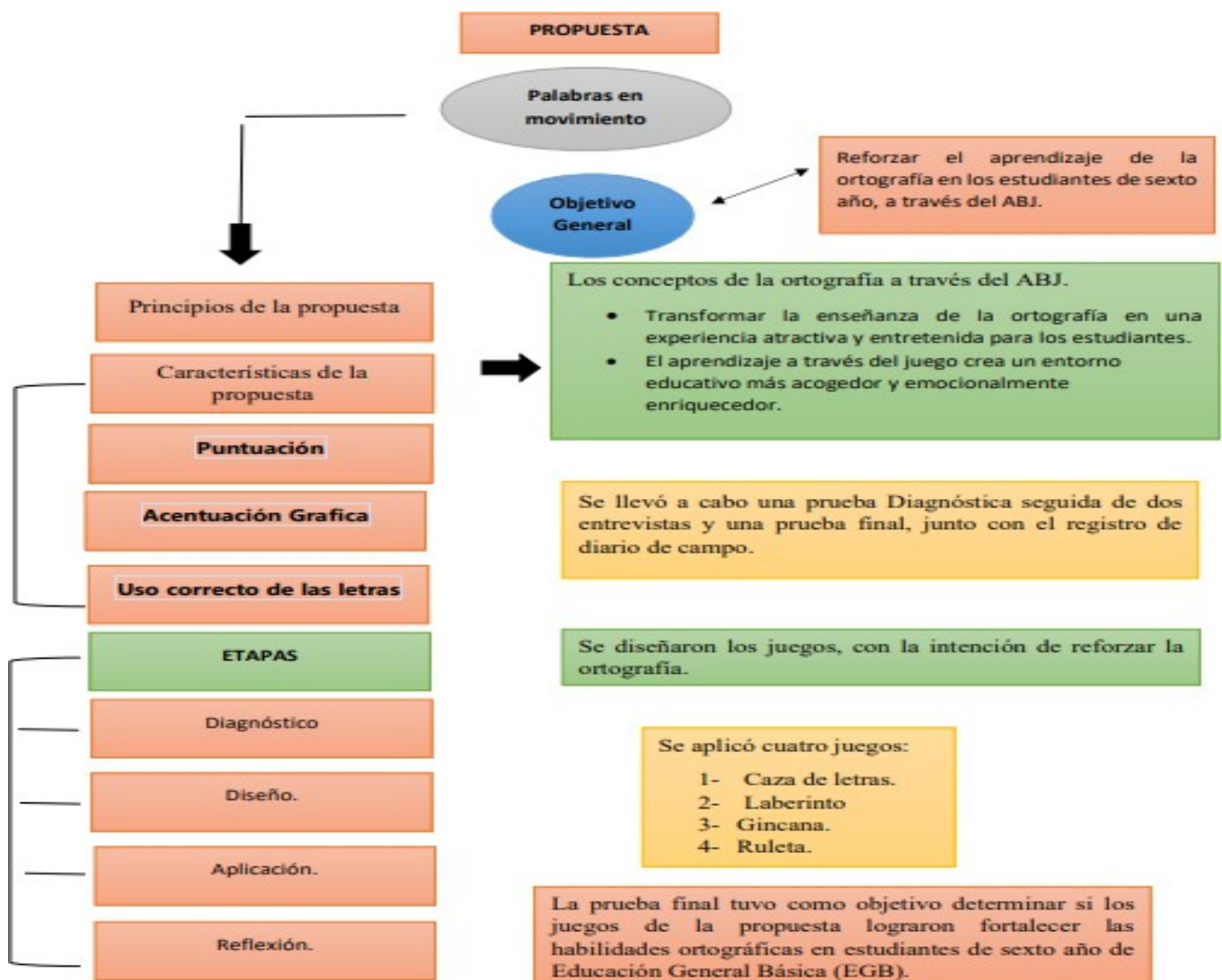
El sexto año fue una etapa crítica en la formación académica de los estudiantes. Por lo tanto, se consideró crucial abordar estas deficiencias desde una etapa temprana de su educación. Fue esencial intervenir de manera efectiva en este nivel educativo para preparar a los estudiantes adecuadamente y equiparlos con las habilidades necesarias para tener éxito en su educación futura. En consecuencia, se

esperaba que esta propuesta fuera un valioso aporte para el campo educativo, proporcionando evidencia sobre la eficacia de los juegos para mejorar la ortografía en el contexto del sexto año de EGB.

A continuación, se presenta el esquema de elaboración de la propuesta.

### Ilustración 1

Esquema elaboración de la propuesta



**Nota:** Elaboración propia

## 5.1. Fundamentación Teórica

El ABJ se implementó en el sexto año, dirigido a estudiantes de aproximadamente 10 a 11 años, reconociendo su etapa crucial de desarrollo cognitivo y social (Montero y Alvarado, 2001). A esta edad, los niños están en un punto de transición, explorando activamente el mundo y ávidos de nuevas experiencias y conocimientos. Su desarrollo cognitivo les permite comprender y aplicar el lenguaje escrito de manera efectiva, fortaleciendo habilidades como la memoria, la atención y el razonamiento. Además, el desarrollo social es crucial para el aprendizaje de la ortografía, ya que los niños interactúan con sus compañeros, maestros y familiares, lo que es fundamental para establecer relaciones sociales significativas.

Por lo tanto, se optó por el ABJ como metodología de aprendizaje para aprovechar el desarrollo cognitivo y social de los niños de 10 a 11 años. Esta metodología les brinda la oportunidad de explorar conceptos y habilidades de manera divertida y natural, al tiempo que desarrollan habilidades sociales, emocionales y cognitivas de manera integral. Los estudiantes son especialmente receptivos a métodos de enseñanza innovadores y dinámicos, convirtiendo al ABJ en una metodología efectiva para captar su interés, fomentar su participación y aumentar su motivación para adquirir nuevos conocimientos.

En este entorno, los juegos creados con el propósito de enseñar ortografía no se limitaron simplemente a la memorización de reglas ortográficas, sino que también fomentaron competencias como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Estos aspectos son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes y para establecer las bases de un aprendizaje más avanzado en los años posteriores. Se eligieron juegos que fueran apropiados para el nivel de desarrollo y los intereses de los estudiantes en esta etapa.



## 5.2. El Aprendizaje basado en juegos en la ortografía

La aplicación del ABJ en el aprendizaje de la ortografía se fundamenta en la premisa de que el juego, por su naturaleza altamente motivadora, facilita un aprendizaje profundo y duradero. Esta metodología, al ser implementada en el ámbito de la ortografía, permite transformar el proceso educativo en una experiencia dinámica y estimulante, incentivando la participación de los estudiantes. Calderón (2021) destaca que el juego no solo mejora la retención de los conocimientos ortográficos, sino que también simplifica la comprensión de reglas que, en un contexto tradicional, podrían resultar tediosas.

No obstante, la integración del ABJ en la ortografía requiere de una cuidadosa selección y adaptación de los juegos, con el fin de que estos respondan adecuadamente al nivel y necesidades de los alumnos. Es crucial mantener un equilibrio entre las actividades lúdicas y los demás componentes del currículo educativo, garantizando así un desarrollo integral y armónico del aprendizaje ortográfico.

## 5.3. Beneficios del Aprendizaje basado en juegos

Los beneficios son múltiples y significativos, abarcando desde la construcción de conocimiento hasta el desarrollo integral de los estudiantes. Moral et al., (2016) destacan que el ABJ facilita la construcción de conocimiento de una manera activa y atractiva. Al involucrarse en actividades lúdicas, los estudiantes no solo adquieren información de manera más efectiva, sino que también desarrollan habilidades esenciales para el aprendizaje, como la capacidad de análisis y síntesis. Este enfoque contribuye significativamente al desarrollo integral de los alumnos, puesto que no se limita a la adquisición de conocimientos, sino que también fomenta el desarrollo de competencias y habilidades vitales.

Además, el ABJ tiene un impacto positivo en el desarrollo emocional y la memoria a largo plazo de los estudiantes. López (2010) señala que el juego cumple con necesidades humanas fundamentales y fortalece la memoria a largo plazo a través de la experimentación emocional. Esta conexión emocional

con el proceso de aprendizaje no solo hace que este sea más significativo para los estudiantes, sino que también facilita una retención de conocimientos más duradera y profunda. El juego permite a los estudiantes experimentar y procesar emociones de manera segura, lo que es crucial para un aprendizaje significativo y duradero.

Por último, Pyle y Daniels (2018) resaltan que el ABJ promueve un crecimiento holístico en los niños. No se limita únicamente a mejorar la comprensión académica, sino que también incide positivamente en el desarrollo cognitivo, emocional y psicológico. A través del juego, los estudiantes desarrollan habilidades críticas como el pensamiento crítico y la creatividad. Estas habilidades no sólo son valiosas en el ámbito académico, sino que también son esenciales para el desarrollo personal y profesional a largo plazo.

#### **5.4. Tipos de juegos para el aprendizaje ortográfico**

El juego y el aprendizaje van de la mano, por lo que los diseñadores de juegos deben comprender que la clave al crear uno, es permitir que los estudiantes continúen reflexionando sobre cómo resolverlo, incluso cuando no están jugando en ese momento. Para lograr un aprendizaje significativo, es imprescindible incorporar elementos creativos que no solo ayuden a alcanzar los objetivos, sino que también promuevan la adquisición de conocimientos. En consecuencia, es importante tener en cuenta que no es necesario incorporar juegos de última generación en las clases para obtener beneficios. Utilizar juegos conocidos puede ser igualmente efectivo (Kiang, 2014).

Para lograr una escritura efectiva, es crucial que el estudiante no solo memorice, sino que también posea y domine las reglas ortográficas. Por ello, es fundamental retroalimentar los temas con actividades y juegos que involucren el aprendizaje experiencial. Así, el estudiante entenderá la importancia de aprender a escribir correctamente a través de la interacción práctica. En este estudio, exploramos diversas

categorías de juegos, cada una con características únicas que influyen en la práctica de juego. A continuación, se presentan breves definiciones de algunos:

#### **5.4.1 Juego de Palabras**

En este contexto, Casasin (2023), destaca que los juegos de palabras son todos aquellos pasatiempos que se estructuran en torno al uso de las palabras y letras. Esto implica la hábil manipulación y el creativo uso del lenguaje. Esta categoría abarca diversas actividades, como crucigramas, caza de letras, entre otros, donde la formación, identificación o manipulación de estas cumplen un papel fundamental para enriquecer la experiencia de juego.

Esto, a su vez, permite desarrollar un aprendizaje significativo de la escritura. Por ende, la incorporación de juegos demuestra una metodología excepcional para dinamizar el proceso de aprendizaje ortográfico. Estos juegos no solo introducen un elemento de diversión y desafío. No obstante, también fomentan un aprendizaje activo. La competencia amistosa y el deseo de ganar en estos contextos lúdicos pueden reavivar el interés por la ortografía de manera singular.

La colaboración entre estudiantes, fomentada por la participación de algunos de estos juegos fortalece habilidades sociales, mientras que competir, puede servir como impulso del esfuerzo y la dedicación. Gracias a la variedad de estos se logra mantener el interés de los estudiantes y permite adaptarse a diversos estilos de aprendizaje. Finalmente, aborda las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo así la inclusión y la diversidad en el proceso de adquirir conocimientos.

#### **5.4.2 Juego de Mesa**

Según Ayala (2014), los juegos de mesa son una de las formas de entretenimiento más antiguas, incluyendo clásicos como el ajedrez, las damas chinas o el laberinto. Estos juegos, aunque hoy los conocemos en formas más modernas, tienen orígenes en versiones primitivas con reglas similares a las





actuales. Existe una amplia variedad de estos juegos, que se caracterizan por la interacción entre los participantes en una superficie plana, utilizando elementos como tableros, cartas, fichas y dados. Los jugadores emplean estrategias para alcanzar un objetivo específico o competir contra otros, siguiendo un conjunto de reglas predefinidas.

#### **5.4.3 Juego de Azar**

Por su parte Bullón (2012) destaca que los juegos de azar se caracterizan por ser escenarios de competencia donde los jugadores buscan ganar un premio, sujetando sus acciones a un conjunto de normas consensuadas. Además, menciona que tienen los siguientes elementos: diversión, educación, reglas simples, premios simbólicos, colaboración y, desarrollo de habilidades educativas. En este juego, el resultado se determina principalmente por la suerte y la probabilidad. Los participantes suelen realizar apuestas o tomar decisiones basadas en eventos aleatorios, como ocurre en la ruleta, bingo, etc.

#### **5.4.4 Juego de Competencias**

Finalmente, Pérez (2014) resalta que los juegos competitivos tienen como objetivo crear entornos donde prevalezca la interacción, el compromiso, la responsabilidad y un alto nivel de dinamismo grupal, con el fin de alcanzar un logro colaborativo. Estas actividades no solo fomentan la cooperación y la comunicación entre los participantes, sino que también son fundamentales en el ámbito educativo. Mediante la participación en retos con objetivos claros, los juegos estimulan una actitud proactiva y dedicada en los estudiantes hacia el aprendizaje, potenciando de esta manera su desarrollo de conocimientos y destrezas.

### **5.5. Fundamentación práctica**

La Unidad Educativa se esfuerza por ofrecer una educación de calidad, empleando metodologías activas y participativas. En los ambientes de aprendizaje, se fomenta la interacción entre estudiantes y

docentes mediante juegos que estimulan la participación mutua. La planificación de la docente vincula el juego con el aprendizaje, incluyendo estrategias como pausas activas para dinamizar las experiencias educativas.

Estas planificaciones no solo se alinean con la misión institucional, sino que también tienen su origen en un proyecto implementado en 2017, que buscaba mejorar la calidad educativa mediante ambientes de aprendizaje específicos para cada asignatura, destacando la rotación de estudiantes como un componente clave. La apertura de la docente de lengua y literatura, quien destinaba tiempo para implementar la propuesta, contribuyó significativamente.

Durante el reconocimiento de la importancia de abordar las habilidades ortográficas en los estudiantes de sexto año, se desarrolló una propuesta de intervención basada en el juego para reforzar el aprendizaje de la ortografía. La elección del ABJ se fundamenta en su capacidad para adaptarse a las necesidades específicas de cada estudiante, garantizando una atención personalizada.

En el transcurso del estudio, se identificaron diversos desafíos, como omisiones recurrentes de tildes, ausencias de signos de puntuación y confusión entre letras similares. Estas dificultades impactan el rendimiento académico, especialmente durante actividades como dictados, deberes y transcripción de textos. Es en este contexto se desarrolla una propuesta de trabajo basada en el juego, teniendo en cuenta que esta metodología no solo aborda directamente los desafíos ortográficos, sino que también hace el proceso educativo más atractivo y motivador para los estudiantes, contribuyendo así a mejorar su interés por la escritura.



## **5.6. Etapas de la propuesta “Palabras en movimiento”**

### **5.6.1. Etapa 1: Diagnóstico**

En la etapa inicial de la propuesta, se llevó a cabo una entrevista con la docente (ver Anexo 4), junto con una observación de los cuadernos de los estudiantes, detallada en el diario de campo (ver Anexo 5). Asimismo, se efectuó una prueba diagnóstica (ver Anexo 6) diseñada para verificar las habilidades ortográficas de los estudiantes. Estos instrumentos arrojaron luz sobre desafíos consistentes en aspectos literales, acentuales, gráficos y puntuales de la ortografía. Tanto los resultados de la entrevista y del diario de campo, como los de la evaluación inicial, confirmaron estas deficiencias, resaltando áreas específicas en las cuales los estudiantes mostraron dificultades notables.

### **5.6.2 Etapa 2: Diseño**

En este apartado, se diseñaron cuatro juegos para facilitar el aprendizaje de la ortografía. Cada juego se centró en un aspecto específico, de esta manera se proporcionó una experiencia de aprendizaje integral y dinámica. A continuación, se presenta un esquema de los juegos y para qué van a ser utilizados cada uno, así como tablas que describen los mismos.



## Ilustración 2.

Esquema de juego

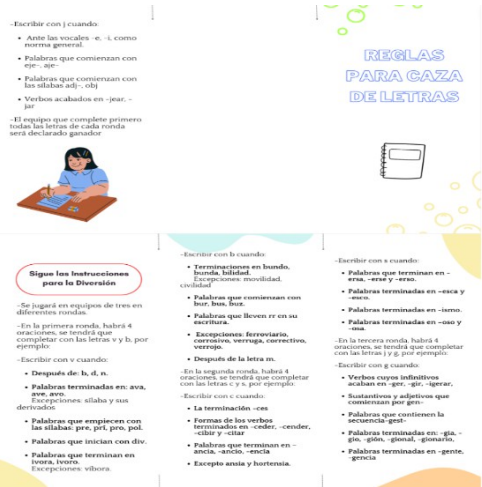


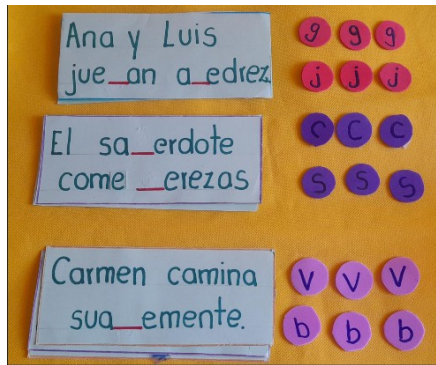
**Nota:** Elaboración propia

**Tabla 3.** Juego caza de letras

<b>Descripción</b>	Es un juego lúdico y entretenido que fomenta la escritura en el estudiante. El mismo, fomenta la conciencia de ortografía al involucrar a los estudiantes que completen las letras similares correspondientes a la palabra que falta, ayudándoles a comprender mejor cómo se utilizan las letras en contextos específicos.
<b>Objetivo</b>	Reforzar las habilidades ortográficas de letras similares



<p><b>Destreza con Criterio de Desempeño</b></p>	<p>Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras v, b, c, s, j y g. (Ref. LL.3.4.12.)</p>
<p><b>Recursos</b></p>	<p>-Tríptico -Juego caza de letras -Sopa de letras</p>
<p><b>Duración</b></p>	<p>55 minutos</p>
<p><b>Actividades de aprendizaje</b></p>	<p><b>Anticipación</b></p> <p>-Presentación del juego</p> <p>-Explicación de las reglas del juego mediante un tríptico.</p>  <p>-Dinámica “Mi Barquito de papel” para formar triadas.</p> <p><b>Construcción</b></p> <p>-Jugar caza de letras en triadas establecidas.</p>



**Consolidación**

-Encontrar 10 palabras vistas en el juego, en la siguiente sopa de letras de manera individual

Nombre: \_\_\_\_\_

**Sopa de letras**

En la siguiente sopa de letras, encuentra palabras que tengan las letras: v, b, c, s, g y j. Anótalas

B	U	R	V	U	J	A	U	N	I	N	R	P	N	_____
C	E	B	R	A	H	H	O	K	O	P	J	I	F	_____
I	T	T	G	J	C	I	C	I	A	R	A	S	U	_____
A	O	R	O	U	J	I	C	R	L	O	L	C	O	_____
I	E	A	A	E	I	A	T	A	S	V	L	I	G	_____
I	R	B	R	D	R	T	I	U	Q	I	E	N	U	_____
H	I	A	C	O	I	S	A	B	A	N	T	A	E	_____
D	K	J	P	A	E	C	J	R	E	C	A	N	J	_____
U	R	A	B	P	B	N	I	I	R	I	I	V	O	_____
J	V	R	S	A	L	E	D	O	R	A	M	O	A	_____
E	N	E	I	M	C	I	Z	V	N	A	H	U	N	_____
T	R	A	B	A	J	A	B	A	Y	A	S	O	I	_____
D	I	V	I	S	I	O	N	V	A	B	L	O	A	_____
K	S	B	P	R	O	D	U	C	S	I	O	N	L	_____

-Socialización las palabras encontradas en clase.

**Técnicas e instrumentos de Evaluación**

**Técnica:** Observación del juego  
**Instrumento** Sopa de letras

**Nota:** Elaboración propia

**Tabla 4.** Juego laberinto

<b>Descripción</b>	Este es un juego que involucra a los estudiantes que ejecuten un trazo a través de un laberinto, en donde utilizan un dado y el número que obtenga será el número de casillas que avanzará, en el transcurso van a ir encontrado instrucciones que deberá seguir. Además de ello, habrá tarjetas que requieren acentos en las palabras, pero no están escritas.
<b>Objetivo</b>	Reforzar las habilidades ortográficas en las palabras agudas, graves y esdrújulas
<b>Destreza con Criterio de Desempeño</b>	Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de la tilde. (Ref. LL.3.4.12.)
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Folleto</li> <li>-Juego del laberinto</li> <li>-Dados</li> <li>-Fichas de colores</li> <li>-Tabla de la memoria</li> </ul>
<b>Duración</b>	55 minutos
<b>Actividades de aprendizaje</b>	<p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Presentación del juego</li> <li>-Explicación de las reglas del juego mediante un folleto.</li> </ul>



### REGLAS PARA EL LABERINTO

**Sigue las Instrucciones para la Diversión**

- Se llevará a cabo en equipos, conformados por cuatro grupos.
- Cada grupo deberá elegir un nombre para sí mismo, y el primer grupo en hacerlo será el primero en lanzar el dado.
- Cada grupo tendrá una ficha de color para ir moviéndolo a lo largo del laberinto.
- Un estudiante de cada grupo lanzará el dado y así sucesivamente.
- El número que obtenga será el número de casillas que su grupo avanzará en el laberinto.
- Los estudiantes deben seguir las instrucciones que se encuentran en el laberinto. Estas pueden incluir perder un turno, retroceder tres casillas, lanzar el dado nuevamente, entre otras.
- Si un jugador cae en una casilla que contiene la palabra 'tarjeta', deberá tomar una, ir a su equipo, leer la oración en grupo y ponerse de acuerdo entre todos para añadir la tilde correspondiente a la palabra.
  - Las palabras esdrújulas son
  - Llevar la sílaba tónica en antepenúltimo lugar.
  - Siempre llevan tilde.
- El equipo ganador será aquel que llegue al final del laberinto primero y haya colocado correctamente los acentos en todas sus tarjetas.

-Realización de grupos por afinidad

### Construcción

-Juego del laberinto en grupos



### Consolidación

-Completar de manera individual la tabla de la memoria, con las palabras que recuerden del juego.

Nombre \_\_\_\_\_

**Tabla de la memoria**

Completa el cuadro escribiendo palabras agudas, graves esdrújulas en sus respectivas columnas. Después, destaca el acento de cada palabra con un color diferente.

Agudas		Graves	
Esdrújulas			





	-Contar las experiencias del juego y sobre las dificultades que tuvieron a la hora de añadir la tilde correspondiente a las palabras agudas, graves y esdrújulas.
<b>Técnicas e instrumentos de Evaluación</b>	<b>Técnica:</b> Observación del juego <b>Instrumento</b> Tabla de la memoria

**Nota:** Elaboración propia

**Tabla 5.** Juego Gincana

<b>Descripción</b>	La gincana es una actividad lúdica y competitiva que involucra a los participantes en la superación de una serie de pruebas u obstáculos. Cada obstáculo superado permite el avance a la siguiente etapa, donde se presentan diferentes desafíos. Estas pruebas suelen requerir no solo habilidades individuales, sino también colaboración entre los participantes, promoviendo así el trabajo en equipo.
<b>Objetivo</b>	Reforzar la ortografía en los signos de puntuación como, punto final, punto aparte, seguido y comas enumerativas)
<b>Destreza con Criterio de Desempeño</b>	Mejorar la claridad y precisión en el proceso de escritura usando la puntuación, punto final, punto aparte y comas. (Ref.LL.4.4.6, 8 )
<b>Recursos</b>	-Volante -Juego gincana - conos - Hojas



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN**

---

	- Marcadores - Minicuento
<b>Duración</b>	55 minutos

---



## Actividades de aprendizaje

### Anticipación

- Presentación del juego
- Explicación las reglas del juego mediante un folleto
- Conformación de grupos de forma aleatoria.

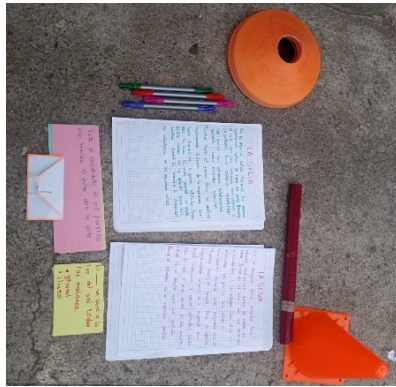
#### GINCANA INSTRUCCIONES

Se llevará a cabo en equipos, conformados por cuatro grupos.

- Consistirá en tres estaciones diferentes cada uno, en cada estación habrá dos estudiantes
- En la primera estación, los estudiantes deberán saltar los conos y encontrarán una tarjeta que contiene un párrafo. En este ejercicio, los estudiantes deberán completar el párrafo añadiendo correctamente los signos de puntuación, como:  
Punto seguido (Separa los enunciados dentro de un párrafo)  
Punto final (Cierra el texto) y  
Punto aparte (Separa párrafos distintos)
- Para realizar el relevo a la siguiente pareja, será necesario que toquen la mano de la que les sigue. En esta estación, la pareja deberá dar una vuelta al cono y tomará una tarjeta que deberá ser completada incluyendo el uso correcto de la:  
Coma (Indica pequeñas pausas a lo largo de los enunciados)
- En la última estación, para realizar el relevo, deberán tocar la mano de la siguiente pareja. Además, en esta estación, encontrarán un último párrafo, deberán añadir los signos de puntuación vistos.
- El equipo ganador será la primera pareja que complete la actividad y levante el testigo (palo)

### Construcción

- Jugar la gincana en grupos,





**Consolidación**

Completar el siguiente minicuento con los puntos (seguidos, final y aparte) y las comas de manera individual.

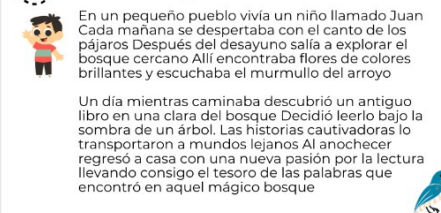
-Compartir la experiencia de completar los signos de puntuación tanto en el juego como en el minicuento y contar cuales han sido sus mayores dificultades

Nombre: \_\_\_\_\_

**Minicuento**

Anota las comas y tildes que faltan en el siguiente minicuento

**Tesoros entre Pájaros  
y Palabras**



En un pequeño pueblo vivía un niño llamado Juan. Cada mañana se despertaba con el canto de los pájaros. Después del desayuno salía a explorar el bosque cercano. Allí encontraba flores de colores brillantes y escuchaba el murmullo del arroyo.

Un día mientras caminaba descubrió un antiguo libro en una clara del bosque. Decidió leerlo bajo la sombra de un árbol. Las historias cautivadoras lo transportaron a mundos lejanos. Al anochecer regresó a casa con una nueva pasión por la lectura, llevando consigo el tesoro de las palabras que encontró en aquel mágico bosque.

**Técnicas e  
instrumentos de  
Evaluación**

**Técnica:**  
Observación del juego  
**Instrumento**  
Minicuento

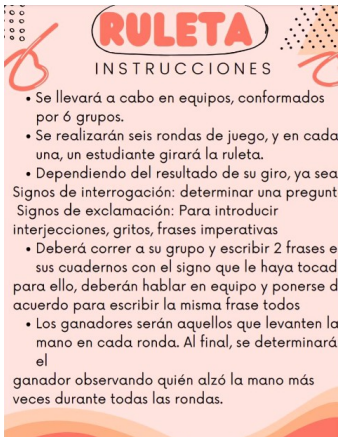
**Nota:** Elaboración propia

**Tabla 6.** Juego la Ruleta

**Descripción**

El juego de la ruleta se utiliza para varios juegos de azar, a menudo se utiliza como una herramienta educativa para hacer que el aprendizaje sea más interactivo y divertido. Puede haber adaptaciones de la ruleta en dinámicas



	<p>pedagógicas, en el que los jugadores dan el giro y esperan el resultado, mientras los demás compañeros esperan y conversan en grupo para poder colocar la respuesta correcta.</p>
<b>Objetivo</b>	<p>Reforzar la ortografía en los signos de puntuación como, signos de interrogación y exclamación.</p>
<b>Destreza con Criterio de Desempeño</b>	<p>Mejorar la claridad de escritura de diferentes tipos de textos mediante la producción de oraciones con signos de exclamación e interrogación. (Ref.LL.4.4. 6, 8)</p>
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-volante</li><li>-Juego de la ruleta</li><li>- Cartulina</li><li>- Esferos</li><li>-Tabla de la verdad</li></ul>
<b>Duración</b>	<p>55 minutos</p>
<b>Actividades de aprendizaje</b>	<p><b>Anticipación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Presentación del juego</li><li>-Explicación las reglas del juego mediante un volante.</li></ul>  <p>El volante de instrucciones para el juego de la ruleta contiene el título 'RULETA INSTRUCCIONES' y un listado de reglas. Las reglas indican que se jugará en equipos de 6 personas, se realizarán seis rondas por equipo, y cada estudiante girará la ruleta. Dependiendo del resultado, se usarán signos de interrogación para preguntas o signos de exclamación para frases imperativas. Los ganadores serán aquellos que levanten la mano más veces durante las rondas.</p>



### Construcción

-Jugar la ruleta de forma grupal.



### Consolidación

-Completar la tabla de la verdad, poniendo Correcto o Incorrecto si las afirmaciones están colocadas con el signo que corresponde. De manera individual

Nombre \_\_\_\_\_

#### Tabla de la verdad

Indica si las afirmaciones están puntuadas correctamente escribiendo 'C' para Correcto e 'I' para Incorrecto junto a cada frase según corresponda.

Afirmaciones	Correcto (C) o Incorrecto (I)
¿Me puedes decir la hora?	
¡Sorpresa! Estamos organizando una fiesta.	
¡La Tierra gira alrededor del Sol!	
¿Las plantas realizan la fotosíntesis?	
¡Qué hermoso día!	
¿Cómo estás!	
¿Tranquilo?	
¿Ayuda, por favor?	

-Compartir las experiencias surgidas durante el juego y de la tabla de la verdad, relacionadas con la aplicación de los signos de interrogación y exclamación.

### Técnicas e instrumentos de Evaluación

#### Técnica:

Observación del juego

#### Instrumento

Tabla de la verdad



### 5.6.2 Etapa 3: Aplicación

La implementación de la propuesta basada en el juego se llevó a cabo desde la cuarta semana de octubre hasta la segunda semana de noviembre, abarcando cuatro sesiones de intervención. Durante este período, se ejecutaron diversas actividades diseñadas para fomentar el desarrollo del lenguaje escrito. Cada sesión de juego tuvo una duración de 55 minutos y se llevó a cabo tanto de forma individual como grupal, proporcionando un enfoque integral que permitió abordar las necesidades específicas de los estudiantes en ambos contextos.

**Tabla 7.** Etapas de Aplicación

Nombre del juego	Número de alumnos	Fecha	Observaciones.
Caza de Letras	24	26-10-2023	<ul style="list-style-type: none"><li>-El juego fue aplicado en el momento de acompañamiento tutorial que tienen los estudiantes.</li><li>-En el momento de la anticipación se demoró más de lo previsto, puesto que la docente vio necesario que expliquemos a detalle cada ejemplo de las letras v, b, c, s, g y j.</li><li>-El tríptico resultó ser efectivo puesto que la mayoría de los estudiantes participaron con ejemplos</li><li>-Entre triadas se ayudan para completar las letras correspondientes</li><li>-La docente mostró su satisfacción por el juego.</li></ul>
Laberinto	24	08-11-2023	<ul style="list-style-type: none"><li>-El juego fue aplicado en el momento de animación a la lectura.</li></ul>



			<ul style="list-style-type: none"><li>-En el momento de la construcción que se llevó a cabo el juego, al principio los niños se estaban enfocando en ganar, por ende, al momento de que tenían que completar sus cartas con las tildes no lo hacían a conciencia.</li><li>-La docente tuvo que intervenir para redireccionar la dinámica juego</li><li>-En la parte de la consolidación, la docente nos solicitó que agregáramos una actividad que fue la de proporcionar más ejemplos de palabras agudas graves y esdrújulas.</li><li>-El juego fue de agrado para los estudiantes, a pesar del inconveniente al principio</li></ul>
La Gincana	24	09-11-2023	<ul style="list-style-type: none"><li>-El juego fue aplicado en el momento de acompañamiento tutorial.</li><li>-Los estudiantes percibieron el juego como sencillo, pero enfrentan dificultades en la colocación de los signos.</li><li>-A medida que avanzaba el juego, se observó una mejora en la dinámica, destacando el esfuerzo de algunos al explicar a sus compañeros donde iba tal signo.</li><li>-La docente mencionó que esos juegos son divertidos y sugiere hacer más juegos divertidos.</li></ul>
La Ruleta	24	10-11-2023	<ul style="list-style-type: none"><li>-El juego fue aplicado en el momento de animación a la lectura.</li><li>-Los estudiantes encontraron el juego fácil y divertido.</li><li>-La perseverancia por realizar colaborar y comprender los signos de puntuación refleja un progreso significativo hacia el aprendizaje duradero y el desarrollo de habilidades esenciales.</li></ul>





			-La Docente sugirió más juegos para que sigan desarrollando sus habilidades ortográficas
--	--	--	--

**Nota:** Elaboración propia

### 5.6.3 Etapa 4: Reflexión

Se llevo a cabo una prueba final (ver anexo 7) para determinar la contribución de los juegos. Esta prueba fue de índole cualitativa y se llevó a cabo individualmente, con los estudiantes, de forma presencial, con una duración de 25 minutos y la supervisión directa de la docente. Consistió en tres preguntas relacionadas con los conceptos de acentuación gráfica, interpretación literal y uso de la puntuación, dirigidas a los 24 estudiantes del sexto año de EGB. Estas preguntas exigían que los estudiantes completaran correctamente las tildes, los signos de puntuación y las letras similares en palabras específicas.

## Capítulo VI.

### ANÁLISIS Y RESULTADOS

En este apartado se reflexionó sobre los procesos ortográficos de los estudiantes de sexto año, para ello se recopiló datos a través de una variedad de técnicas e instrumentos, incluidos la entrevista dirigida a la docente, los diarios de campo, un diagnóstico y una prueba final aplicado a los estudiantes. El análisis se centró en los aspectos de la ortografía como: literal, acentual gráfica y puntual. Además, se realizó a través de las fases de la investigación acción, que constó de cuatro fases: Diagnóstico, planificación y diseño, aplicación y reflexión.

#### 6.1 Análisis de las fases de la Investigación acción

##### 6.1.1 Observación

Los diarios de campo del séptimo ciclo revelaron varias observaciones importantes en relación con la

ortografía de los estudiantes, abarcando distintos aspectos fundamentales. En cuanto a la ortografía literal, se observó una confusión recurrente entre letras similares, como la c y la s, así como entre la v y la b, y la g y j. En lo que respecta a la ortografía acentual gráfica, se notó una falta generalizada de acentuación en palabras agudas, graves y esdrújulas. Por otro lado, la ortografía puntual también presentó deficiencias, especialmente en la omisión de puntos finales, seguidos y comas enumerativas, así como en los signos de exclamación e interrogación.

### **6.1.2 Planificación y diseño**

Durante la fase de planificación y diseño, se efectuó una entrevista con la docente de Lengua y Literatura, a partir de la cual se identificaron dificultades en la ortografía de los estudiantes. La docente destacó que uno de los retos principales es el uso adecuado de las tildes, especialmente en palabras agudas y graves, mientras que las esdrújulas parecen presentar un menor problema debido a la regla general de que siempre llevan tilde. Además, señaló que los signos de puntuación, como comas y puntos, a menudo son omitidos o mal colocados por los estudiantes. La entrevista también demostró que la confusión entre letras como la v, b, c, s, g y j es común entre los niños. Estas dificultades en la ortografía afectan a la claridad y el significado de los textos escritos.

En consecuencia, se diseñaron cuatro juegos que constaron de tres momentos distintos: anticipación, construcción y consolidación. El primer juego, caza de letras, se centró en reforzar la ortografía de letras similares como v, b, c, s, g y j. El segundo, laberinto, tuvo como objetivo reforzar el uso adecuado de las tildes en palabras agudas, graves y esdrújulas. Por otro lado, gincana se dedicó a reforzar el uso de signos de puntuación. Finalmente, la ruleta se enfocó en reforzar el empleo de signos de puntuación de interrogación y exclamación.

### 6.1.3 Diagnóstico

Para conocer las dificultades ortográficas del nuevo grupo de estudiantes de sexto año, se realizó una entrevista a la docente de Lengua y Literatura. La docente comentó que, en la ortografía literal, los estudiantes cometen errores comunes en la confusión de letras, específicamente entre las letras c y s, así como entre v y b. También se resalta la confusión entre las letras j y g. Estos errores se observan en los deberes enviados y en los dictados, lo que indicó una posible necesidad de trabajar en la distinción entre estas letras.

En la ortografía acentual gráfica, la docente manifestó que observó un manejo irregular en cuanto al uso de las tildes. En particular, destacó que algunos estudiantes tenían dificultades en la correcta colocación, especialmente en palabras graves y esdrújulas. Estos errores, según la docente, afectaban la comprensión del texto y persistían a pesar de los refuerzos realizados al inicio del periodo académico.

En la ortografía puntual, la docente señaló que los estudiantes olvidaban colocar los signos de puntuación, como puntos, exclamaciones o interrogaciones. Además, a veces los colocaban de manera incorrecta, afectando la coherencia y comprensión del escrito. También se destacó que esto podía influir en la lectura adecuada de sus propios textos.

Por otro lado, las observaciones registradas en el diario de campo en el que se realizó la revisión de sus cuadernos, se observó confusiones entre letras similares, como s y c, v y b, g y j. Así mismo, fue evidente que el manejo de las tildes presentaba un desafío, especialmente en la diferenciación entre palabras agudas, graves y esdrújulas. Finalmente, tenían desafíos en la colocación inapropiada de los signos de puntuación o, en algunos casos, la omisión de estos. Estos errores pueden afectar la legibilidad y la coherencia de la escritura, puesto que las palabras mal escritas pueden resultar ambiguas o incluso incorrectas.

Finalizando esta fase, se realizó una prueba diagnóstica la cual estaba conformada de 3 preguntas, divididas en secciones, tales como, ortografía literal, acentual gráfica y puntual. Cada sección constaba de opciones de respuesta múltiple y de corrección. Estas preguntas fueron aplicadas a los 24 estudiantes que conforman el sexto año. Se realizó de manera presencial, durante un tiempo de 25 minutos, en el ambiente de aprendizaje de Lengua y Literatura, contando con la presencia de la profesora.

En el momento del dictado, se dieron casos de que algunos de los estudiantes pedían que se repitan una y otra vez las oraciones. Por último, algunas de las inquietudes que surgían de los niños era si la respuesta que habían puesto estaba correcta, en el momento del dictado en donde llevaba tilde tal palabra, entre otras. La docente también estuvo dispuesta a atender estas dudas que iban surgiendo.

Las calificaciones de los estudiantes se calcularon siguiendo los criterios de evaluación cualitativa que se detallan en el Reglamento de la Ley Orgánica de Educación Intercultural de (2015). A continuación, se realiza un análisis de cada una de las preguntas y los resultados obtenidos:

**Tabla 8.** Resultados de la prueba diagnóstica

<b>Escala cualitativa</b>	<b>Literal</b>	<b>Acentual gráfica</b>	<b>Puntual</b>
Domina los aprendizajes requeridos	7	2	1
Alcanza los aprendizajes requeridos.	10	5	6
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	5	8	10
No alcanza los aprendizajes requeridos.	2	9	7
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>24</b>

**Nota:** Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, (2015)

En el nivel literal, se destaca que un número sustancial de estudiantes ha alcanzado los aprendizajes requeridos, lo cual es positivo. A pesar de esto, también es esencial identificar las habilidades específicas

que han adquirido. El grupo que domina los aprendizajes requeridos representa una proporción considerable, pero aún es crucial analizar las áreas específicas de competencia. Similar al nivel de acentuación gráfica, un número significativo de estudiantes están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos, lo que sugiere un potencial de mejora, mientras que un grupo más pequeño enfrenta dificultades.

En cuanto al nivel de acentuación gráfica, se observó que un pequeño grupo de estudiantes domina completamente los aprendizajes requeridos, lo cual es alentador. Sin embargo, una cantidad considerable de estudiantes no alcanza los aprendizajes requeridos, sugiriendo que hay desafíos significativos en esta área. La mayoría de los estudiantes están próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos, indicando una oportunidad para el progreso con el apoyo adecuado.

En el nivel puntual, encontramos que un solo estudiante domina completamente los aprendizajes requeridos, destacando habilidades particulares. Aunque un grupo considerable ha alcanzado los aprendizajes requeridos, es necesario analizar en detalle sus habilidades específicas. La mayoría de los estudiantes están próximos a alcanzar los aprendizajes, señalando un progreso significativo. Sin embargo, es preocupante que un número considerable no alcancen los requerimientos, lo que subraya la necesidad de abordar estas dificultades.

En definitiva, tanto en la ortografía acentual gráfica y puntual parecen tener desempeños similares, con la mayoría de los niños alcanzando o cerca de alcanzar los aprendizajes requeridos, mientras que, la literal muestra el mayor número de niños que dominan los aprendizajes requeridos, lo cual es una señal positiva. Por ende, los juegos que se implementarán se enfocarán en estos tres aspectos de la ortografía.

#### **6.1.4 Aplicación**

En consecuencia, se aplicaron diferentes juegos para cada aspecto de la ortografía. En el primer



juego, los estudiantes fueron organizados en grupos de tres, y a cada grupo se le entregó un tríptico detallando las reglas del juego. La tarea asignada a cada equipo consistía en leer minuciosamente el contenido su contenido. Durante esta etapa, una regla en particular llamó la atención de la docente, la cual estaba relacionada con la correcta escritura de cada letra. En consecuencia, la docente nos pidió explicar las reglas asociadas con cada letra, lo cual hicimos de manera efectiva. La mayoría de los estudiantes participaron activamente, proporcionando ejemplos para cada letra.

Después de explicar las reglas del juego, se procedió a llevar a cabo el juego en tres rondas distintas. En la primera ronda, los grupos recibieron tarjetas con oraciones en las que debían colocar las letras c y s de manera adecuada. En la segunda ronda, se trabajó con las letras b y v, y en la tercera, con las letras g y j. Durante cada ronda, se observó cómo los estudiantes interactúan entre sí, discutiendo y llegando a acuerdos sobre la letra apropiada para completar las palabras de las oraciones. Hubo casos en los que los estudiantes consultaron a la docente o a nosotras para confirmar si la letra elegida era la correcta.

Luego, se llevó a cabo una revisión conjunta de las tarjetas, con la participación de todos los estudiantes. Se evidenció que pocos tenían respuestas incorrectas, pero la gran mayoría había acertado y seleccionado la letra correcta. Posteriormente, se realizó una última actividad de forma individual, que consistía en una sopa de letras donde los estudiantes tenían que encontrar palabras que incluyeran las letras trabajadas anteriormente.

Este juego demostró ser efectivo para la correcta utilización de las letras c, s, b, v, g y j, fomentando la participación y la colaboración entre los estudiantes. A través de la lectura de trípticos y la discusión en equipo, los niños pudieron reforzar su comprensión de las reglas ortográficas de forma interactiva. Sin embargo, la necesidad de confirmación de respuestas y la presencia de errores sugieren la importancia de una revisión más detallada de las reglas ortográficas antes de la actividad. A pesar de estos desafíos, el

juego logró involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, haciéndolos partícipes activos de su educación ortográfica.

En el segundo juego denominado laberinto, se llevó a cabo la actividad "mi barquito de papel" con el objetivo de organizar a los niños. Esta consistió en formar grupos siguiendo las instrucciones del capitán, en este caso, la practicante. Al finalizar, se conformaron grupos de seis estudiantes a los cuales se les entregó un folleto detallando las reglas del juego. Luego de esto se procedió a la ejecución.

Cada grupo elegía un estudiante que lanzaba el dado, y el número obtenido indicaba la cantidad de casillas que avanzaban en el laberinto. Los estudiantes seguían las instrucciones del tablero, como perder un turno, lanzar el dado nuevamente, entre otras. Cuando un estudiante llegaba a una casilla sin instrucciones, tomaba una carta que contenía palabras ya sea agudas, graves o esdrújulas que requerían ser tildadas. En este momento, la docente sugirió que se orientara a los estudiantes para que separaran cada palabra en sílabas y colocaran la tilde en cada una de ellas. Para lograrlo, se incitó a los estudiantes a decir la palabra en voz alta, facilitando así la identificación del lugar adecuado para colocarla.

Inicialmente, los alumnos estaban enfocados únicamente en ganar y no prestaban atención a las palabras que requerían tildes, intentando completarlas rápidamente. Ante esta situación, se intervino explicando que además de divertirse, era un momento para poner en práctica el uso correcto de la acentuación gráfica. De esta manera, comprendieron la dinámica del juego y, a partir de ese momento se desarrolló con normalidad. Por último, en la consolidación, se entregó a cada uno de los estudiantes una actividad llamada tabla de la memoria, la cual contenía palabras y los estudiantes debían identificar dónde llevaban la tilde y colocarla.

A pesar de un comienzo enfocado en la competencia, la intervención ayudó a reorientar la atención de los estudiantes hacia el objetivo del juego. La estrategia de pronunciar las palabras en voz alta y

separarlas en sílabas resultó ser particularmente efectiva, mejorando la comprensión y aplicación de las reglas de acentuación.

El tercer juego denominado la Gincana se organizó a los estudiantes de forma aleatoria grupos de 6 integrantes, a cada grupo se entregó el volante con las reglas del juego. Como primera tarea de cada grupo era leer detalladamente el volante, mientras se realizó esta surgieron preguntas que se resolvieron inmediatamente.

Al iniciar el juego, los estudiantes tuvieron la oportunidad de decidir quiénes participarían en cada estación. La primera estación implicaba cruzar obstáculos y colocar los signos de puntuación de manera correcta en los lugares asignados. De manera similar, la segunda estación también requería saltar y superar obstáculos en parejas, con el objetivo de ubicar las comas enumerativas en sus posiciones adecuadas. En la estación final, los participantes debían insertar puntos y comas enumerativas de forma correcta en un párrafo proporcionado.

Durante cada estación, la docente nos recordó estar atentas a cualquier duda que pudieran tener los estudiantes. Desde el inicio, los estudiantes mostraron gran entusiasmo por participar en el juego, demostrando compromiso y colaboración en cada estación. En el momento de la consolidación, se distribuyó a cada alumno una actividad denominada “Minicuento”. Esta consistía en un cuento en el cual los estudiantes tenían el desafío de aplicar correctamente puntos y comas enumerativas.

La Gincana, demostró ser positiva y efectiva. Los estudiantes participaron activamente en grupos aleatorios, fomentando la colaboración e interacción. La variedad de actividades en cada estación ofreció una experiencia diversa, abordando diferentes estilos de aprendizaje. La actividad final de un minicuento proporcionó una oportunidad valiosa para aplicar los conceptos aprendidos.

Para el último juego, denominado la ruleta, los estudiantes fueron organizados en grupos de cinco.





Se utilizó una bolsa que contenía pelotas de diversos colores (azul, amarillo, rojo, tomate y negro) para determinar la agrupación. Cada estudiante seleccionaba una pelota al azar y se agrupaba según el color obtenido, hasta que todos los grupos quedaron conformados. Una vez organizados, se entregó a cada grupo un volante que incluía información sobre el juego, e instrucciones detalladas y ejemplos sobre los signos de puntuación y exclamación. Se les animó a leer atentamente el material proporcionado y aclarar cualquier duda antes de iniciar la actividad.

Al comenzar el juego, cada grupo elegía un integrante para girar la ruleta, mientras esperaban a ver que les tocaba en grupo conversaban qué ejemplo podría escribir en su cartulina y si sucesivamente hasta que todos los integrantes del grupo realicen su giro. En ese momento la docente sugirió que estemos pendientes a los grupos a ver si realizaban su escritura correctamente en su cartulina, para lograr que el juego se concluya con éxito los estudiantes al finalizar el juego decían en voz sus ejemplos.

Durante la organización de los grupos, los estudiantes emplearon diversas estrategias para concluir satisfactoriamente el juego. La mayoría de los grupos ya con experiencia de los juegos anteriores, no priorizaron la competición, sino que se enfocaron en finalizar la actividad de forma positiva y disfrutar del proceso. Por último, en la consolidación se realizó una actividad, se entregó a cada estudiante una hoja denominada tabla de la verdad, la cual tenían que colocar verdadero o falso según la afirmación que contenía la hoja. Este juego resulto efectivo para que los niños refuercen en los signos de puntuación como de exclamación.

### **6.1.5 Reflexión**

En esta fase, se procedió a determinar sobre el progreso de la ortografía de los estudiantes mediante una prueba final. Este proceso se llevó a cabo de manera presencial, con una duración de 25 minutos y con la presencia de la docente. Consta de cuatro preguntas vinculadas a los conceptos acentual, literal y

puntual, dirigidas a los 24 estudiantes del sexto año. Estas preguntas requieren que los estudiantes completen correctamente la acentuación, la puntuación y la confusión de letras similares.

Durante la aplicación, se observó que los estudiantes demostraron una comprensión rápida de las preguntas. Algunos estudiantes incluso respondieron en un tiempo menor al esperado. Sin embargo, se identificaron casos en los que algunos estudiantes requirieron la ayuda de las practicantes para desarrollar la prueba final puesto que aún no lograban distinguir correctamente la acentuación y la puntuación. Finalizando, se llevó a cabo un conversatorio en el que se explicó la importancia de escribir correctamente para asegurar que el mensaje se comprenda adecuadamente. A continuación, se realiza un análisis de cada una de las preguntas y los resultados obtenidos.

**Tabla 9.** Resultados de la prueba final

<b>Escala cualitativa</b>	<b>Literal</b>	<b>Acentual gráfica</b>	<b>Puntual</b>
Domina los aprendizajes requeridos	14	11	11
Alcanza los aprendizajes requeridos.	4	7	6
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	6	6	7
No alcanza los aprendizajes requeridos.	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>24</b>	<b>24</b>

**Nota:** Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, (2015)

Los resultados ofrecen una visión detallada del rendimiento de los estudiantes en diversas habilidades ortográficas. En la acentuación gráfica, es alentador observar que una mayoría significativa de niños domina los aprendizajes requeridos. Esto sugiere un sólido entendimiento de la acentuación gráfica en este grupo. Asimismo, un grupo considerable de estudiantes alcanza los aprendizajes requeridos, lo que indica una competencia adecuada en esta área. Además, un número sustancial de niños

está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos, señalando un potencial significativo de mejora. Es particularmente destacable que ningún estudiante se encuentra en la categoría de no alcanza los aprendizajes requeridos.

Con relación al nivel literal, los resultados también reflejan un desempeño sólido. La mayoría de los niños domina completamente los aprendizajes requeridos en este nivel, lo cual es un indicador positivo de su comprensión literal. Un grupo más pequeño de estudiantes alcanza los aprendizajes requeridos, lo que señala una competencia adecuada en esta área. Similar al nivel de acentuación gráfica, un número significativo está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos, al igual que en el nivel de acentuación gráfica, ningún estudiante se encuentra en la categoría de no alcanza los aprendizajes requeridos.

En cuanto al nivel puntual, los resultados sugieren un buen desempeño en general. La mayoría de los niños domina completamente los aprendizajes requeridos en este nivel, indicando habilidades destacadas en áreas específicas. Además, un grupo considerable alcanza los aprendizajes requeridos, mientras que otro grupo está próximo a alcanzarlos. Notablemente, ningún estudiante se encuentra en la categoría de no alcanza los aprendizajes requeridos en este nivel, sugiriendo un desempeño positivo y prometedor.

Por otro lado, las observaciones registradas en el diario de campo en el que se realizó la revisión de sus cuadernos, se observaron una mejora notable en la ortografía de los estudiantes que había sido observada tras la implementación de juegos didácticos en la clase de Lengua y Literatura. Esta mejora se manifestó en tres áreas específicas: el uso de letras similares, la colocación de tildes y los signos de puntuación.

En relación con las letras similares, se reportó una disminución significativa en la confusión que los estudiantes experimentaron anteriormente. Los errores comunes, como la confusión entre “b y v” o “c y

s”, se redujeron notablemente. Sobre la colocación de tildes, se destacó la adopción de un método innovador por parte de algunos estudiantes. Este método consistía en marcar provisionalmente el acento en cada sílaba para determinar con mayor precisión la ubicación correcta de la tilde. Por último, se observó un progreso considerable en el uso de signos de puntuación, en particular en los puntos finales y, en menor medida, en las comas.

En conclusión, se puede afirmar que, a lo largo de la implementación de los juegos, los estudiantes han mejorado en las tres categorías mencionadas. Es evidente que la motivación generada al introducir juegos en aula ha contribuido significativamente a mejorar la forma en que los estudiantes expresan sus ideas por escrito. Durante este proceso, la colaboración activa entre la docente y los estudiantes ha sido fundamental. La implementación de juegos no solo ha resultado en mejoras tangibles en las habilidades ortográficas, sino que también ha creado un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo.

En este proceso se observó que los trípticos, folletos y volantes facilitaron el aprendizaje, puesto que también venían explicadas en qué momento utilizar las letras similares, como ubicar y colocar la tilde correctamente, además detalla de forma sencilla cuando utilizar los signos de puntuación. Por otra parte, habría sido beneficioso que se hubiera realizado una breve explicación previa antes de iniciar cada actividad. Esto habría asegurado que los estudiantes comprendieran completamente las instrucciones, minimizando así la confusión durante el desarrollo de las actividades.

Durante la implementación del laberinto, habría sido beneficioso incluir una fase de retroalimentación más detallada. En este sentido, se habrían abordado específicamente los errores cometidos por los estudiantes, permitiéndoles comprender y corregir sus errores de manera más efectiva. La intervención del docente en el proceso de aprendizaje fue esencial, porque los estudiantes pudieron encontrarse detenidos en su comprensión en ciertos momentos. La comunicación entre los practicantes y

los estudiantes se volvió crucial para superar posibles obstáculos. En última instancia, la efectividad del aprendizaje no se limita solo al diseño de actividades que estimularán el pensamiento y la reflexión, sino que también depende de la voluntad del estudiante para aprender.

Durante la implementación de la Gincana, habría sido sumamente beneficioso incorporar un sistema de retroalimentación que permitiera a los estudiantes aprender de sus errores. Al proporcionar comentarios específicos sobre las equivocaciones cometidas durante la actividad, se podría haber logrado una comprensión más profunda del objetivo inicial planteado. La participación de la docente y los practicantes como líderes de los grupos podría haber desempeñado un papel clave en este proceso, al facilitar la identificación y análisis de los errores, proporcionando una orientación valiosa para la mejora continua.

Tras la aplicación del ABJ los resultados de la prueba final mostraron mejoras notables. En la ortografía literal, donde previamente muchos estudiantes solo estaban próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos, se observó que la mayoría ahora domina completamente estos aprendizajes. Esto indica un aumento significativo en su capacidad para escribir correctamente las palabras, reflejando una sólida comprensión de la estructura y secuencia de las letras. Similar mejora se notó en acentuación gráfica y uso puntual, donde no solo más estudiantes alcanzaron los aprendizajes requeridos, sino que también se eliminó completamente la categoría de estudiantes que no cumplían con los requisitos.

El impacto del ABJ fue particularmente evidente en la disminución de errores comunes como la confusión entre "b" y "v" o "c" y "s", y en la mejora de la colocación de tildes y el uso de signos de puntuación. Los estudiantes adoptaron métodos innovadores, como el marcado provisional de acentos en cada sílaba para mejorar la precisión en la colocación de tildes, lo que demuestra no solo una mejora en su habilidad ortográfica sino también un enfoque más analítico hacia la escritura.

Estas observaciones subrayan que, aunque los juegos se introdujeron como un complemento lúdico, su efecto va más allá del entretenimiento. El uso estratégico de estos juegos ha facilitado un ambiente de aprendizaje más interactivo y colaborativo, permitiendo a los estudiantes no solo aprender de manera más efectiva sino también aplicar este conocimiento de manera más competente y confiada.

En conclusión, los resultados de la prueba diagnóstica y final clarifica el valor añadido de integrar el Aprendizaje basado en juegos en la enseñanza de la ortografía. Esta metodología no solo ha mejorado las competencias ortográficas de los estudiantes, sino que también ha enriquecido su experiencia educativa, fomentando un aprendizaje más profundo y retentivo.

## 6.2. Triangulación de datos

En este estudio, se llevó a cabo la triangulación de datos mediante la exploración de dos categorías fundamentales: Ortografía y el ABJ. La recopilación de información se realizó a través de diversas técnicas e instrumentos, los cuales se resumen en la siguiente tabla:

Categorías	Técnicas e Instrumento	
	Observación participante Diario de campo	Entrevista Guía de entrevista
<b>Ortografía Aprendizaje basado en Juegos</b>	En la revisión de los cuadernos de los estudiantes, se identificaron problemas recurrentes relacionados con la colocación adecuada de signos de puntuación y acentos. Además, se observaron confusiones entre letras similares, como v, b, j, g, c y s, indicando posibles desafíos en la discriminación visual y fonética. Estas dificultades fueron evidentes	En las entrevistas con las docentes, se ha establecido un consenso sobre la presencia de problemas ortográficos en los estudiantes de sexto año. Esta preocupación se refleja de manera evidente al revisar sus deberes, donde se han identificado diversas áreas de mejora. Durante la revisión, se observaron discrepancias en la



---

en la omisión de acentos y la falta de separación de oraciones, sugiriendo la necesidad de abordar específicamente estos aspectos en el refuerzo ortográfico.

aplicación de reglas ortográficas básicas, así como errores recurrentes que indican la necesidad de intervenciones específicas.

Las docentes subrayan la importancia de abordar estas dificultades desde etapas tempranas de la educación. La noción de trabajar la ortografía desde niveles más bajos se destaca como una estrategia fundamental para prevenir y superar estas dificultades en niveles superiores.

Se destacó la necesidad de estrategias pedagógicas más dinámicas y la posible integración de métodos innovadores, como los Juegos, para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo.

---

**Nota:** Elaboración propia

### **6.3. Resultados por las categorías y Subcategorías**

En este capítulo, se presentan los resultados detallados derivados de la implementación de Aprendizaje basado en juegos, diseñadas para reforzar la ortografía. Estas actividades han sido diseñadas con la intención de influir de manera positiva en el desarrollo de habilidades específicas del lenguaje, abordando aspectos literales, acentuales gráficos y habilidades puntuales. A lo largo de estos resultados, se revelarán las mejoras significativas observadas en los cuadernos de los estudiantes, las categorías y

subcategorías salieron de la matriz categorial que se encuentra en el marco metodológico, proporcionando una visión integral del impacto de estas intervenciones en el perfeccionamiento de la ortografía y las habilidades de expresión escrita.

### **6.3.1 La ortografía**

Como resultados se puede mencionar que la relevancia de la ortografía en la educación se destaca por su capacidad para mejorar la comunicación escrita de manera efectiva. Escribir con claridad implica no solo el uso correcto de las palabras, sino también la organización coherente de ideas. Una redacción cuidada no es solo un requisito, sino una herramienta poderosa que refleja profesionalismo. Según Ríos (2013), en este contexto, la ortografía tiene la función de asegurar la comunicación entre los hablantes de una lengua. La falta de cumplimiento de estas normas conduce a la comisión de errores ortográficos por parte del usuario. Evitar errores ortográficos proyecta una imagen positiva y competente. La habilidad de expresarse correctamente beneficia no solo en lo académico, sino también en lo profesional y personal. La revisión cuidadosa antes de enviar mensajes garantiza una transmisión de ideas clara y sin ambigüedades, demostrando respeto hacia el destinatario.

#### **Literal, acentuación gráfica y puntual:**

En los resultados sobre el aspecto literal, se observó un notable avance en la correcta identificación y aplicación de reglas gramaticales. Los participantes demostraron una mejora sustancial en la ortografía de palabras comúnmente mal escritas, así como en la construcción de oraciones gramaticalmente correctas. Se evidencia que las actividades tuvieron un impacto positivo en la comprensión de la estructura.

Los resultados relacionados con la acentuación gráfica indican una mejora significativa en la colocación adecuada de tildes. Los participantes mostraron un mayor dominio en la identificación de



palabras agudas, graves y esdrújulas, así como en la aplicación de las reglas de acentuación. Esto sugiere que las actividades fueron efectivas para fortalecer las habilidades acentuales y contribuyeron a una escritura más precisa.

En lo que respecta a las habilidades puntuales, se observó un progreso en la utilización adecuada de signos de puntuación. Los participantes demostraron una mayor claridad en la estructura de sus textos, utilizando de manera más precisa los puntos, comas enumerativas, y otros signos. Este resultado sugiere que las actividades no solo impactaron en la ortografía, sino también en la coherencia y fluidez del lenguaje escrito.

### **6.3.2 Aprendizaje basado en juegos**

Cuando nos referimos al juego, es esencial entenderlo como una actividad voluntaria que habilita a los niños para expresarse sin limitaciones. Al proporcionar este espacio en el entorno educativo, les damos la oportunidad de comunicarse y manifestarse de forma libre. Esto estimula el desarrollo del pensamiento crítico e imaginativo, especialmente durante las interacciones con sus compañeros o durante el juego. Contreras et al. (2021) explican que el enfoque del Aprendizaje basado en juegos implica el uso directo de juegos con fines didácticos. Se trata específicamente de emplear diversos juegos como recursos o herramientas educativas para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología proporciona una experiencia educativa significativa tanto para los estudiantes como para los profesores.

El Aprendizaje basado en juegos, en la primera entrevista con la docente, destacó que los estudiantes experimentan un aprendizaje más efectivo cuando se sumergen en actividades prácticas y juegos educativos. En la segunda entrevista, llevada a cabo con otra docente del sexto año, se fortaleció la idea, que la incorporación de juegos en el proceso de aprendizaje no solo podría aumentar el disfrute de los estudiantes, sino también elevar su comprensión de los temas.

### **Interacción, comunicación y motivación:**

La interacción y comunicación son procesos de intercambio de información y significados entre personas. Implican el uso del lenguaje verbal y no verbal para establecer relaciones, resolver conflictos y colaborar en proyectos. El empleo de juegos en la educación como medio para potenciar la comunicación colaborativa y la comprensión mutua entre estudiantes y docentes, enriqueciendo el proceso de aprendizaje. (Vergara, 2020).

Por otro lado, los juegos motivan a los niños a explorar y comprender las reglas ortográficas de manera más eficaz. Además, fomentó la curiosidad de los estudiantes y motivó a participar activamente en la práctica de la escritura correcta. A través de juegos interactivos y desafiantes, los niños adquieren habilidades ortográficas de manera más amena y efectiva.

Por esa razón se implementaron cuatro juegos diseñados para reforzar las áreas problemáticas identificadas en la ortografía, específicamente en los aspectos literal, acentual gráfica y puntual. Estos juegos se centraron en proporcionar una experiencia educativa interactiva y lúdica para los estudiantes, buscando fortalecer su comprensión y aplicación de las reglas ortográficas.

Los resultados de la implementación de estos juegos indican un impacto positivo en el aprendizaje ortográfico. Los 24 estudiantes que participaron en estas actividades demostraron un mayor dominio en la correcta escritura de palabras, el uso adecuado de tildes y la colocación de puntos. La integración de estrategias pedagógicas a través del ABJ no solo contribuyó a mejorar la comprensión conceptual, sino también a fortalecer la aplicación práctica de las reglas ortográficas. Estos resultados respaldan la eficacia de enfoques educativos innovadores, como el ABJ, para abordar y superar las dificultades específicas en el aprendizaje de la ortografía.

Se evidenció un progreso significativo en el desarrollo de la ortografía. Los participantes no solo



mejoraron en aspectos ortográficos, sino que también experimentaron un crecimiento en su capacidad para expresar ideas de manera más clara y efectiva. Estos resultados respaldaron la eficacia de las actividades basadas en juegos, ofreciendo una perspectiva alentadora sobre el impacto positivo del ABJ.

## **Capítulo VII.**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **Conclusiones**

En esta investigación, titulada "Aprendizaje basado en el juego y su contribución a los procesos ortográficos", se alcanzaron satisfactoriamente los objetivos propuestos, demostrando que el Aprendizaje basado en juegos tiene un impacto significativo en la mejora de los procesos ortográficos de los estudiantes de sexto año de Educación General Básica. La metodología no solo captó el interés de los alumnos, sino que también promovió un entorno de aprendizaje más dinámico y efectivo, lo que facilitó una participación y significativa en su proceso educativo.

El diagnóstico inicial identificó varias dificultades en la ortografía de los estudiantes, incluyendo la confusión frecuente entre letras similares, errores significativos en el uso de tildes y en la aplicación incorrecta de signos de puntuación. Estos elementos son cruciales para la estructura y claridad de las oraciones, y su correcto uso es esencial para una comunicación escrita efectiva.

La investigación estableció una relación significativa entre el ABJ y el aprendizaje de la ortografía, indicando que los juegos educativos son herramientas valiosas que no solo hacen el aprendizaje más interactivo y atractivo, sino que también refuerzan el conocimiento ortográfico mediante la práctica repetitiva y lúdica.

En respuesta, se diseñó una propuesta de intervención que incluía juegos individuales y grupales específicamente adaptados para abordar las áreas problemáticas identificadas. La implementación de esta

intervención mostró una mejora notable en el proceso educativo de los estudiantes, con avances significativos en las áreas diagnosticadas como problemáticas. Los juegos no solo mejoraron la ortografía de los estudiantes, sino que también fomentaron una mayor implicación y un entendimiento más profundo de las reglas ortográficas.

Finalmente, la evaluación de la propuesta de intervención confirmó que esta metodología contribuye de manera significativa al desarrollo de los procesos ortográficos. Los resultados fueron positivos, donde los estudiantes exhibieron mejoras notables en las áreas de ortografía literal, acentual gráfica, y ortografía puntual. Esto reflejan el potencial educativo del ABJ en el aula y subrayan su eficacia como metodología para fomentar tanto el desarrollo académico de los estudiantes.

### **Recomendaciones**

Tras finalizar esta investigación, se sugieren las siguientes recomendaciones para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en el ámbito de la ortografía:

- Diseña juegos que cautiven la atención de los estudiantes y que estén en sintonía con sus intereses y necesidades educativas.
- Implementa mecanismos de retroalimentación que guíen a los estudiantes hacia una mejora continua, aprovechando cada error como una oportunidad para aprender y crecer.
- Promover actividades de lectura y escritura entre los estudiantes, con el objetivo de reforzar sus competencias ortográficas y ampliar su conocimiento en gramática y vocabulario.
- Implementar un sistema de retroalimentación continua y personalizada que reconozca la diversidad de necesidades y ritmos de aprendizaje de los alumnos, adaptando las estrategias pedagógicas a cada contexto particular



## Referencias bibliográficas

- Alcántara, M. (2010). *La importancia de atender las faltas ortográficas*. Obtenido de Innovación y Experiencias Educativas:  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_36/MARIA\\_DOLORES\\_ALCANTARA\\_TRAPERO\\_02.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_36/MARIA_DOLORES_ALCANTARA_TRAPERO_02.pdf)
- Ávila, B., Salguero, S., y Calva, D. (2021). Estrategias metodológicas activas para el aprendizaje de la ortografía en la Educación General Básica. *Revista Ciencia & Sociedad*, 1(1), 12– 26.  
<https://www.cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/5>
- Ayala, D. (2014). Juegos de mesa para afianzar el desarrollo del pensamiento lógico y matemático durante la educación inicial (Bachelor's thesis, Quito, 2014).
- Barbecho, M., Uyaguari, J., y Torres, Á. (2020). Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural: estudio de caso. *Estudios Pedagógicos*, 46(3), 33–44.  
<https://doi.org/10.4067/s0718-07052020000300033>
- Barberá, V., Collado, J. C., Morató, J., Pellicer, C., y Rizo, M. (2001). *Didáctica de la ortografía. Estrategias para su aplicación práctica*. Barcelona: Ceac
- Bedwell, P., Domínguez, A., Sotomayor, C., Gómez, G., & Jeldrez, E. (2014). Caracterización de problemas ortográficos recurrentes en alumnos de cuarto básico. *Santiago de Chile: Centro de Investigación Avanzada de la Educación, CIAE*.
- Bueno, J. A. R. (2016). Aprendizaje basado en juegos. *Juegos y juguetes en la vida social: IX Jornadas nacionales de ludotecas. Ponencias y comunicaciones*, 139-152.
- Bullon, M. (2012). *Juegos de azar en el aprendizaje de nociones básicas de probabilidades en niños de quinto grado de la institución educativa N° 30209 Paulina Salazar Alfaro De Saños Chico – El Tambo*. Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(4), 861-878.
- Castro, S. y Belkys, G. (2005). Los estilos de aprendizaje en la enseñanza y el aprendizaje: Una propuesta para su implementación. *Revista de Investigación*, (58), 83-102



- Contreras, D., Bernal, A. y Otálora, L. (2021). El ABJ como estrategia pedagógica para fortalecer el nivel académico en el área de inglés del grado transición del colegio Nikola Tesla de la ciudad de Villavicencio. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Villavicencio - Colombia
- Chocaiz, M., Martelo, Y., & Blanquicett, R. (2019). El método de investigación acción en el área educativa: Un ejercicio pertinente e inclusivo para los formadores del siglo XXI. *Oratores*. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/328/3281345007/html/index.html>
- Cornellá, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- Daza, I. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método. *Bolivia: Voces de la Educación*, 3(6), 93-110. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=65219711>
- De la Rosa, N. (2015). *La importancia de la ortografía en la producción de textos*. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 3(5). <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/1942/5617>
- Delgado, E., Rivero, C., Orozco, R., Sahagún, M., Silva, Z., López, D. (2022). Aprendizaje basado en juegos: propuesta de técnica-enseñanza en médicos becarios. *Revista Médica del Instituto Mexicano del Seguro Social*, 60(1), 19-25.
- Díaz, A. (2019). Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales. *Revista electrónica de conocimientos, saberes y prácticas*, 2(1), 21–35. <https://www.camjol.info/index.php/recsp/article/view/816>
- Fernández, A. (2015). Enseñanza de ortografía, tratamiento didáctico y consideraciones de los docentes de Educación Primaria de la provincia de Almería. *Revistas Científicas*, 4, 7-24. <https://www.redalyc.org/pdf/4462/446243922001.pdf>



Flores, M., y Mediavilla, C. (2021). Aprendizaje basado en juegos tradicionales para la enseñanza de matemática en niños de Educación Básica. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 4(1), 92–108.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976637>

Folgueiras, P. (2016). La entrevista.

<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>

Gabarró, D., y Puigarnau, C. (2010). Buena Ortografía sin esfuerzo con PNL. Propuesta metodológica para docentes. Barcelona: Boira. <https://www.redalyc.org/pdf/4462/446243922001.pdf>

García, J., & Fernández, A. (2015). ¿ Se está transformando la lectura y la escritura en la era digital?.

*Revista interamericana de bibliotecología*, 38(2), 137-145.

García, M. (2008). La enseñanza-aprendizaje de la ortografía en Cuba: una historia por hacer.

*Quaderns Digitals*, 55.

[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=10798](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=10798)

García, N., Pinedo, R., Caballero, C., & Cañas, M. (2020). Inclusión educativa a través del aprendizaje basado en juegos de mesa. *OCTAEDRO, S.L.*, 823-854.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7272132>

González, C. (2015). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista de Educación a Distancia (RED)*,

(40). <https://revistas.um.es/red/article/view/234291/180001>

Hernández, D., Cassany, D., & López, R. (2018). Prácticas de lectura y escritura en la era digital.

*Córdoba, Brujas, México: Asociación Civil Social TIC.*

Herreros, D. y Sanz, M. (2020). Estadística en educación primaria a través del aprendizaje basado en juegos. *Matemáticas, Educación y Sociedad*, 3(1), 33-47.

[https://www.lareferencia.info/vufind/Record/ES\\_a1fa16d1188f37775658b7108b0e2b6e](https://www.lareferencia.info/vufind/Record/ES_a1fa16d1188f37775658b7108b0e2b6e)

Hinojosa, J. (2019). *Ortografía literal*.

[https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNEI\\_1e26796ca20f537b856afc36102bd3\\_42](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNEI_1e26796ca20f537b856afc36102bd3_42)

Illescas, R., García, D., Erazo, C., & Erazo, J. (2020). Aprendizaje basado en juegos como estrategia de enseñanza de la matemática. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 5(1). <https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/345/436>

Instituto nacional de evaluación educativa. (2018). *Resultados de PISA para el desarrollo*.

[https://www.evaluacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2018/12/CIE\\_InformeGeneralPISA18\\_20181123.pdf](https://www.evaluacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2018/12/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf)

Kiang, D. (2014). Usar principios de juego para involucrar a los estudiantes. Edutopia

<http://www.edutopia.org/blog/using-gaming-principles-engage-students-douglas-kiang>

Latorre, A. (2005). La investigación-acción Conocer y cambiar la práctica educativa. Graó.

<https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>

Loja, C., Castillo, K., Quito, L., Castillo, B. (2023). *Aprendizaje Basado en Juegos para la Motivación en las Clases de Lengua y Literatura* (Vol. 7). Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar.

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7668/11627>

López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la Educación en Extremadura*,

1(1), 19-37. <http://educacioninicial.mx/wpcontent/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Maldonado, E. (2018). Metodología de la investigación social: Paradigmas: Cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario

<https://elibro.net/es/ereader/bibliotecaupt/70335?bfpag=1&bfsearch=&bffolder=80567&prev=bf>

Maldonado. (2014). Ortografía Literal y Lenguaje complementario dedicado a sus alumnos del colegio Liceo.

Mamani, L. (2013). Conocimientos metalingüísticos y uso correcto de la tilde. *Revista signos*, 46(83),

389-407. <https://www.scielo.cl/pdf/signos/v46n83/a05.pdf>



- Martínez, C. (2009). Etnografía y métodos etnográficos. Bogotá, Colombia: *Revista Colombiana de Humanidades*, (74), 33-52.
- Martínez, J., & Talavera, G. (2015). El cuestionario como instrumento de evaluación de competencias basado en la evidencia emocional de la satisfacción. *Aula de encuentro*, 17(2).
- MINEDUC. (2015). *Ley orgánica de educación intercultural bilingüe, Ecuador*.  
[https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)
- Ministerio de educación. (2016). *Lengua y literatura Currículo de Educación General Básica Media*. Ministerio de Educación.
- Montero, M., & Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124.
- Moral, P., Fernández, L. y Guzmán, A. (2016). Proyecto Game to Learn: Aprendizaje Basado en Juegos para potenciar las inteligencias lógicas matemáticas, naturalista y lingüística en educación primaria. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*. 1(49), 173-193.  
<https://www.redalyc.org/pdf/368/36846509013.pdf>
- Morales, O., & Urrego, Z. (2019). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis pedagógica. uniminuto*, 1(20), 123-136.  
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/praxis/article/view/1483/1430>
- Pellicer, I., Vivas, P., y Rojas, J. (2013). La observación participante y la deriva: dos técnicas móviles para el análisis de la ciudad contemporánea. El caso de Barcelona. *EURE (Santiago)*, 39(116), 119- 139.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=19625670005>
- Peñalver, E. (2019). La ortografía en redes sociales: ¿Una nueva carta de presentación?. *Revista de Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 8(2), 31.



Perez, E. (2014). Posicionamiento acerca de los juegos cooperativos. Deportes.

<https://www.efdeportes.com/efd109/los-juegos-cooperativos.htm>

Pyle, A., & Danniels, E. (2018). Aprendizaje basado en el juego. *enciclopedia, 1*.

<https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>

Raymundo, J. (2016). La redacción no se improvisa. Lima: Minerva *Mora*

<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/9c9f216a-26f2-4686-8f5c-b62676b139f0/content>

Ríos González, G. (2013). LA ORTOGRAFÍA EN EL AULA. *Kañina, 36*(2). de

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/kanina/article/view/6476>

Rodríguez, F., & Ridaó, S. (2013). Los signos de puntuación en español: cuestiones de uso y errores

frecuentes. *Boletín de Filología, 48*(1), 147–169. <https://doi.org/10.4067/s0718-93032013000100007>

Rosales, M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual.

Ruiz, A., Candela, J y Girona, J (2021). La prueba inicial diagnostica

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/25279>

Salvatierra, N. Arcentales, F. Briones, N, Castro, M. & Briones, M.. (2021). El juego como estrategia

psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Dominio de las Ciencias, 7*(1), 903–919. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385886>

Sotomayor, C., Jéldrez, E., Ávila, N., Bedwell, P., Gómez, G., & Domínguez, A. M. (2015) Rúbricas y otras herramientas para desarrollar la escritura en el aula. Editorial Santillana, Santiago de Chile.

Sotomayor, C., Jéldrez, E., Ávila, N., Bedwell, P., Gómez, G., y Domínguez, A. (2017).

Desempeño ortográfico de estudiantes chilenos: claves para la enseñanza de la ortografía. *Estudios*

*pedagógicos (Valdivia), 43*(2), 315-332. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052017000200017>



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN

Tejero, J. (2021). Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitarios y sociosanitario.

*Edita: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha., 171.*

<https://ruidera.uclm.es/server/api/core/bitstreams/fdf77886-6075-453a-b7cc-731232b56e77/content>

Vaca, J. (2014). Serie Galileo para el Aprendizaje de la Ortografía. *CPU-e Revista de Investigación Educativa*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3029>

Valdés, C. (2016). La enseñanza-aprendizaje de la ortografía con enfoque desarrollador. *Revista Conrado*, 12(55).

Vernon, S. A., & Alvarado, M. (2013). El desarrollo de la acentuación gráfica en niños y jóvenes mexicanos. *Revista mexicana de investigación educativa*, 18(56), 141-157.

<https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v18n56/v18n56a7.pdf>



## Anexos

### Anexo 1. Diarios de campo séptimo ciclo

Unidad Educativa: Ciudad de Cuenca	Tutor/tutora profesional: Ricardo Dominguez	
Paralelo: 6 "A"	Subnivel: Medio	Número de grupo: 24
Semana: 3	Hora de inicio: 7:00	Hora de finalización: 10:00
Apellidos y nombres: Paola Viviana Lojano Sanchez y Marcia Elizabeth Loja Sisalima		

ASPECTOS OBSERVADOS Y DE ESTUDIO	
<b>Fecha</b>	INTEGRANTES Viviana Lojano Elizabeth Loja
26/04/2023	LENGUA Y LITERATURA  Nos dirigimos al ambiente de Lengua y Literatura para continuar con el tema del resumen. Para evaluar el conocimiento previo de los estudiantes, comenzamos la clase planteando preguntas como "¿Sabes cómo hacer un resumen?" y "¿Para qué sirve un resumen?", con el objetivo de verificar si recordaban lo visto en la clase anterior. A continuación, les presentamos un texto titulado "El progreso de la mente y la evolución de la cultura" y formamos grupos de trabajo. Cada grupo tuvo la tarea de leer el texto en conjunto hasta comprender su contenido. Además, se les pidió que identificaran las ideas principales y secundarias del texto en sus cuadernos. Nuestro rol como practicantes fue asegurarnos de que los niños trabajaran de manera colaborativa, atendiendo cualquier duda o inquietud que pudieran surgir durante la actividad.  Durante esta actividad, observamos que a algunos estudiantes les falta la acentuación en algunas palabras y que confunden la letra 'c' con la 's'. También notamos que algunos niños tienen dificultades para distinguir entre las letras 'j' y 'g'. Una vez que



	todos los grupos terminaron de realizar sus resúmenes e identificar las ideas clave, se procedió a la socialización de los trabajos. Esto se llevó a cabo utilizando el libro del estudiante, lo que permitió a los estudiantes compartir sus resúmenes con el resto de la clase. Esta actividad promovió la participación activa de todos los estudiantes.
--	---

Unidad Educativa: Ciudad de Cuenca Tutor/tutora profesional: Ricardo dominguez  
Paralelo: A Subnivel: Medio Número de grupo: 24  
Semana: 4 Hora de inicio: 7:00 Hora de finalización: 10:00  
Apellidos y nombres: Lojano Sanchez Paola Viviana y Loja Sisalima Marcia Elizabeth

ASPECTOS OBSERVADOS Y DE ESTUDIO	
<b>Fecha</b>	<b>INTEGRANTES</b> Viviana Lojano Elizabeth Loja
04/05/2023	<b>LENGUA Y LITERATURA</b> <p>Durante la clase de Lengua y Literatura de ese día, se planteó una actividad en la que los estudiantes trabajarían en grupos para crear un afiche. Cada grupo tenía la tarea de elegir un tema relacionado con la literatura y plasmarlo de manera creativa en su afiche. Una vez que se les dio la instrucción, los estudiantes entusiasmados sacaron sus materiales, como cartulinas, colores, revistas y pegamento, y comenzaron a trabajar en sus respectivos grupos. Como practicantes, estuvimos disponibles para brindar asistencia y responder cualquier pregunta o inquietud que pudiera surgir durante el proceso creativo.</p> <p>Durante esta actividad, observamos que algunos estudiantes confunden las letras 'c' y 's', así como 'v' y 'b', en sus afiches. También notamos que les falta acentuar</p>



correctamente algunas palabras en sus creaciones. Cada grupo se reunió y discutió diferentes ideas para su afiche. Algunos grupos optaron por representar escenas de libros populares, otros decidieron destacar a sus autores favoritos, mientras que algunos exploraron elementos temáticos de diferentes géneros literarios.

Los estudiantes se dividieron las tareas y colaboraron activamente en la elaboración del afiche. Algunos se encargaron de buscar imágenes relevantes en las revistas y recortarlas, otros se dedicaron a escribir citas famosas o reseñas de libros, y otros se encargaron de la organización y diseño general del afiche. Como practicantes, estuvimos presentes para brindar orientación y apoyo, ofreciendo sugerencias y ayudando a los estudiantes a desarrollar sus ideas. También aprovechamos la oportunidad para resaltar la importancia de la creatividad, la originalidad y la calidad en el trabajo realizado. Cuando los grupos terminaron sus afiches, pudieron presentarlos ante el resto de la clase. Durante estas presentaciones, los estudiantes explicaron su elección de tema, compartieron detalles sobre los elementos representados en el afiche y destacaron los aspectos literarios relacionados con su trabajo.

**Unidad Educativa: Ciudad de Cuenca    Tutor/tutora profesional: Ricardo Dominguez**

**Paralelo: 6 "A"                    Subnivel: Medio            Número de grupo: 24**

**Semana:            6            Hora de inicio:            7:00    Hora de finalización: 10:00**

**Apellidos y nombres: Paola Viviana Lojano Sanchez y Marcia Elizabeth Loja Sisalima**

### **ASPECTOS OBSERVADOS Y DE ESTUDIO**

Fecha	INTEGRANTES
-------	-------------



	Viviana Lojano Elizabeth Loja
18/ 05/ 2023	<b>LENGUA Y LITERATURA</b>  Luego pasan al ambiente de Lengua y Literatura. La maestra da la bienvenida a sus alumnos con un saludo y nos pide ayuda para revisar sus tareas, brindándonos la oportunidad de verificar la ortografía mediante una ficha de observación. Durante la revisión de las tareas, notamos que todavía presentan deficiencias en cuanto a los signos de puntuación, como ya se había mencionado. También observamos que en sus escritos les falta tildes en algunas palabras. La docente continúa con su tema sobre organizadores gráficos y creativos, y asigna un trabajo individual en el que los estudiantes deben crear organizadores creativos utilizando diferentes temas que ya se habían abordado en clases anteriores. Después, la maestra proporciona retroalimentación y pregunta si hay dudas.

**Unidad Educativa:** Ciudad de Cuenca      **Tutor/tutora profesional:** Ricardo Dominguez  
**Paralelo:** A      **Subnivel:** Medio      **Número de grupo:** 24  
**Semana:** 8      **Hora de inicio:** 7:00      **Hora de finalización:** 10:00  
**Apellidos y nombres:** Lojano Sanchez Paola Viviana y Marcia Elizabeth Loja Sisalima

<b>ASPECTOS OBSERVADOS Y DE ESTUDIO</b>	
Fecha	<b>INTEGRANTES</b> Viviana Lojano Elizabeth Loja
31/ 05/ 2023	<b>LENGUA Y LITERATURA.</b>



En este día, nosotras impartimos la clase enfocada en el tema de las acciones del verbo. Se abordaron conceptos relacionados con las acciones verbales, se destacó su importancia en la comunicación y se exploraron diferentes tipos de acciones verbales que existen.

Se realizó una pausa activa de 'adivina el verbo'. Luego se llevó a cabo un trabajo en grupo, en donde en unas tarjetas les dimos oraciones y ellos tenían que ver en qué accidente verbal se encontraban las oraciones, ya sea en tiempo, modo, persona o número. Luego tenían que hacer oraciones en sus cuadernos con verbos que les proporcionamos. Se utilizó una guía de observación para verificar su ortografía.

Durante esta actividad, observamos que, en los escritos de los estudiantes, todavía presentan dificultades relacionadas con los signos de puntuación, como la omisión de punto final y comas enumerativas. Además, notamos que algunos de ellos continúan confundiendo las letras 'c' y 's', así como 'v' y 'b'.

**Unidad Educativa: Ciudad de Cuenca**

**Tutor/tutora profesional: Ricardo Dominguez**

**Paralelo: A**

**Subnivel: Medio Número de grupo: 24**

**Semana: 8 Hora de inicio: 7:00 Hora de finalización: 10:00**

**Apellidos y nombres: Lojano Sanchez Paola Viviana y Marcia Elizabeth Loja Sisalima**

### **ASPECTOS OBSERVADOS Y DE ESTUDIO**

Fecha

INTEGRANTES

Viviana Lojano

Elizabeth Loja

02/ 06/2023

LENGUA Y LITERATURA





La docente inició la clase con palabras emotivas, recordando a los estudiantes la importancia de prepararse para los exámenes. Luego, recibió los deberes y tareas atrasadas de los estudiantes y les brindó la oportunidad de completar las tareas pendientes en clase antes de que finalizara la hora. Durante esta sesión, las practicantes estuvieron atentas ante cualquier duda por parte de los estudiantes.

Además, durante la revisión de las tareas atrasadas, observamos que, en los escritos de los estudiantes, todavía presentan dificultades relacionadas con los signos de puntuación, como la omisión de comas y puntos, y también notamos que algunos de ellos continúan confundiendo las letras 'c' y 's', así como 'v' y 'b'. Asimismo, en algunos casos, les falta poner los signos de puntuación y tildes en algunas palabras.

## **Anexo 2.** Diarios de campo octavo ciclo

**Unidad Educativa:** Ciudad de Cuenca

**Número de estudiantes:** 23

**Tutor/a profesional:** Ricardo Guillermo Domínguez Torres.

**Fecha:** 8 de noviembre de 2022

<b>Descripción de las actividades</b>	<b>Códigos/ Componentes</b>
---------------------------------------	-----------------------------



## LENGUA Y LITERATURA

La docente inicia la clase dándole la bienvenida a los estudiantes. En ese día los niños tenían que exponer un proyecto llamado “la democracia” para ello, se hizo una mesa redonda con cuatro grupos en total compuestos entre 5 y 6 estudiantes.

Cada grupo pasaba al frente, había un jefe de grupo que iba coordinando a los demás. Se presentaban y exponían el tema, una vez que acababan daban espacio a preguntas por parte de los estudiantes que los escuchaban.

Para la exposición de los estudiantes cada niño tenía en una cartulina un guion lo que iban a exponer. Sin embargo, esta cartulina servía solo como guía. Puesto que los estudiantes se tenían que saber acerca de su tema y evitar leer.

Al momento de culminar la exposición la docente hizo énfasis en las faltas de ortografía que se veía en sus cartulinas, y les explicó que no se entendió su escrito debido a que no usó correctamente las reglas ortográficas.

## LENGUA Y LITERATURA

### Contenido:

En esta área se trabajó con la estrategia de la mesa redonda.

### Propósitos

Expresarse, escuchar y analizar de manera adecuada para exponer el tema.

### Metodología:

Apoyo del docente en cada actividad.

### Recursos:

Cartulina con el guión

### Secuencia

### Evaluación

Se evaluó la exposición de cada grupo de manera individual.

Relación maestro alumno

La docente tiene una buena interacción con los estudiantes.



**Unidad Educativa:** Ciudad de Cuenca

**Número de estudiantes:** 23

**Tutor/a profesional:** Ricardo Guillermo Domínguez Torres.

**Fecha:** 22 de noviembre de 2022

<b>Descripción de las actividades</b>	
<p><b>LENGUA Y LITERATURA</b></p> <p>La docente inicia la clase dándoles la bienvenida a los estudiantes.</p> <p>Los niños tenían que hacer un deber sobre el sujeto y el predicado y reconocer los modificadores de las oraciones.</p> <p>La docente pasó revisando los deberes y se percató que la mayoría de los estudiantes no dominaban muy bien el tema y sobre todo al momento de la revisión se percató de las faltas de ortografía que contiene cada deber. Así que, retomó de nuevo el tema y les explicó cómo reconocer, poniendo oraciones en la pizarra y haciendo énfasis en la importancia de la ortografía. Junto con mi compañera les ayudamos a algunos estudiantes que tenían dificultad al colocar bien los signos de puntuación al final de cada oración.</p>	<p><b>LENGUA Y LITERATURA</b></p> <p><b>Contenido:</b></p> <p>En esta área se trabajó con el sujeto y predicado de la oración.</p> <p><b>Propósitos</b></p> <p>Analizar las partes que tiene una oración.</p> <p><b>Metodología:</b></p> <p>Apoyo del docente en cada actividad.</p> <p><b>Recursos:</b></p> <p>Cuaderno de trabajo, esfero y lápiz.</p> <p><b>Evaluación</b></p> <p>Se evaluó con los ejemplos que daban los niños.</p> <p><b>Relación maestro alumno</b></p> <p>La docente tiene una buena interacción con los estudiantes.</p>



**Anexo 3.** Guía de entrevista octavo ciclo

<b>ENCARGADA</b>	Viviana Lojano y Elizabeth Loja	<b>CÓDIGO</b>	
<b>LUGAR</b>	Aula	<b>ENTREVISTADA</b>	Lic. Silvia Guamán
<b>INSTITUCIÓN</b>	Unidad Educativa Ciudad de Cuenca	<b>DIA</b>	Martes 6/6/22023
<b>HORA INICIO:</b>	10:00 am	<b>HORA FINAL</b>	10:30 am

**1. ¿Qué dificultades en la ortografía tienen los estudiantes?**

Son algunas dificultades que tienen los niños, que de a poco se espera que vayan mejorando en estos aspectos. Por ejemplo, la tilde en las palabras, de la misma manera no utiliza correctamente los signos de puntuación o la colocan en donde no van. Otro aspecto es que pocos niños suelen confundir en la g y j, estas confusiones son lo que cambian el sentido a lo que ellos escriben

**2. ¿Cuáles son los obstáculos más frecuentes que enfrentan los estudiantes en relación con la tilde?**

La colocación correcta de tildes es una dificultad muy recurrente. Un error común en los niños, es las palabras agudas graves. En las palabras esdrújulas, no tanto puesto que saben que este tipo de palabras todas llevan tilde. Esto sin duda afecta a lo que ellos escriben.

**3. ¿Cuáles son los signos de puntuación que tienen dificultades los niños?**

Por lo general suelo ver que omiten la coma, los puntos a finales de las oraciones. A veces también los niños ponen en el lugar incorrecto



**4. Hemos identificado dificultades relacionadas con la confusión de las letras v, b, c, s, g y j en el aprendizaje de los niños ¿Coincide usted con esta observación?**

Totalmente de acuerdo, coincido con estas falencias mencionadas en los escritos de los estudiantes.

Sobre todo en las palabras homófonas, que suenan igual pero no se escribe igual y eso los estudiantes no logran ver la diferencia. Como dije, para que los estudiantes logren mejorar en estos aspectos hace falta la lectura, de la misma manera hace falta apoyo en la casa y que los estudiantes mismo estén dispuestos a mejorar.

**Anexo 4.** Guía de Entrevista noveno ciclo

<b>ENCARGADAS:</b>	Viviana Lojano y Elizabeth Loja	<b>ENTREVISTADA</b>	Lic. Patricia Candela
<b>INSTITUCIÓN</b>	Unidad Educativa Ciudad de Cuenca	<b>HORA INICIO Y FINAL :</b>	10: 00 a 10:30

**1. ¿Los estudiantes tienen alguna dificultad en su ortografía?**

Al responder a esta pregunta, puedo señalar que algunos estudiantes enfrentan ciertas dificultades en su ortografía. Sin embargo, he observado el esfuerzo que hacen para mejorar. Las problemáticas más comunes incluyen la correcta colocación de tildes, la adecuada utilización de signos de puntuación y en algunos casos, la confusión entre ciertas letras.

**2. Hemos observado que varios estudiantes colocan incorrectamente la tilde, ¿Usted coincide con esta observación?**

Efectivamente, por lo general cometen una gran equivocación al colocar la tilde, sobre todo en las palabras graves y esdrújulas o simplemente no la colocan, llevando esto a que lo escrito por los estudiantes no se entienda y por lo tanto no tenga sentido. Este es un tema que reforzó al inicio del periodo académico. Sin embargo los estudiantes siguen cometiendo estos errores.



### 3. ¿Cuáles son los errores más comunes que observa en el uso de signos de puntuación por parte de los estudiantes?

Por lo general he podido observar que se olvidan de colocar los signos de puntuación, como los puntos, los signos de exclamación o de interrogación y en algunos casos las comas enumerativas. Y cuando lo colocan, lo ponen en lugares que no corresponden, como ya lo mencione anteriormente esto provoca que lo que escriben pierda su sentido. De la misma manera causa que los estudiantes no realicen una correcta lectura de sus propios escritos

### 4. ¿Qué dificultades comunes, con la confusión de letras ha observado usted?

Las dificultades comunes con la confusión de letras que he observado incluyen errores ortográficos recurrentes, como la confusión entre las letras c y s. Además, es común notar que algunos estudiantes tienden a confundir las letras v y b. Estas confusiones son evidentes al revisar los deberes enviados o al realizar dictados, donde los niños suelen preguntar: "Profesora, ¿con qué letra escribo esto?". Otro error frecuente es la confusión entre las letras j y g.

#### Anexo 5. Diario de campo noveno ciclo

Unidad Educativa: Ciudad de Cuenca Tutor/tutora profesional: Patricia Candela  
Paralelo: 6A Subnivel: medio Número de grupo:  
Apellidos y nombres:  
Loja Sisalima Marcia Elizabeth  
Lojano Sánchez Paola Viviana

#### Primera semana

MODALIDAD DE TITULACIÓN	PRÁCTICA PROFESIONAL
Lengua y literatura:	¿Por qué es esencial colocar un punto al finalizar un escrito?



### Proyecto integrador

Se solicitó a los estudiantes que presentaran sus cuadernos de Lengua y Literatura para evaluar su ortografía. Durante la revisión, se observaron dificultades en el uso adecuado de las tildes, especialmente al marcar las palabras agudas, graves y esdrújulas. En particular, se evidenciaron deficiencias en el manejo de las palabras esdrújulas.

En relación con los signos de puntuación, se notó que los estudiantes los colocan en lugares incorrectos, lo que altera el sentido del texto y, por ende, de las oraciones.

Asimismo, se detectaron problemas en el uso de letras similares, como la s y la c en palabras como canción, mansión, función, oración, ocasión, entre otras. También se identificaron confusiones entre las letras v y b en palabras como bienvenida, venir, bonito, vulgar, valiente, etc. Por último, se encontraron errores en el uso de las letras g y j en palabras como juguete, geografía, jirafa, garra, jarra, entre muchas otras.

Unidad Educativa: Ciudad de Cuenca Tutor/tutora profesional: Patricia Candela  
Paralelo: 6A Subnivel: medio Número de grupo:  
Apellidos y nombres:  
Loja Sisalima Marcia Elizabeth  
Lojano Sánchez Paola Viviana

### Semana 7

**MODALIDAD DE TITULACIÓN**

**PRÁCTICA PROFESIONAL**



**Proyecto integrador:**

Después de implementar los juegos didácticos en la clase de Lengua y Literatura, se solicitó nuevamente los cuadernos de los estudiantes para evaluar los cambios en su ortografía. Los resultados revelaron un progreso significativo en varios aspectos clave de la escritura. Uno de los avances más notables fue en el uso de signos de puntuación por algunos de los estudiantes, particularmente los puntos finales y pocos en las comas. Los estudiantes demostraron una comprensión más profunda de cómo las comas afectan la claridad y el flujo de sus textos, resultando en escritos más organizados y fáciles de entender.

Además, la confusión entre letras similares, un problema común anteriormente, mostró una disminución considerable.

Otro método innovador observado fue el enfoque adoptado por algunos estudiantes para determinar la correcta colocación de las tildes. Al enfrentarse a dudas sobre el acento en las palabras, estos estudiantes comenzaron a marcar el acento en cada sílaba para identificar de manera más efectiva dónde debía ir la tilde. Estos avances indican que la integración de juegos lúdicos y educativos ha sido una estrategia beneficiosa, no solo en mejorar la ortografía de los estudiantes, sino también en fomentar su independencia y confianza en la resolución de problemas lingüísticos.

¿Cómo has proporcionado retroalimentación a los estudiantes durante este proceso de mejora, y de qué manera ha impactado en su aprendizaje?

¿Qué estrategias adicionales planeas implementar para mantener y motivar a los estudiantes a continuar perfeccionando sus habilidades de escritura?





Anexo 6. Prueba Diagnóstico

<b>Estudiante:</b>	
<b>Fecha:</b>	

**Las siguientes interrogantes deben ser contestadas con sinceridad; no serán evaluadas, sino que servirán como base para nuestras conclusiones.**

**1. Escucha las oraciones y escríbelas en el siguiente espacio, ten en cuenta la acentuación en las palabras**

- Durante el ciclo del agua, en el proceso de evaporación el agua se convierte en vapor.

---

---

- Los indígenas de la región preserban sus costumbres y lenguaje.

---

---

- El jarrón está adornado con flores de colores como el celeste, rojo y fuccia.

---

---

**Oraciones para el dictado**

La diversidad cultural en esta región es asombrosa.

El capitán dirige la embarcación con destreza a través de las aguas turbulentas.

La conexión a Internet en la zona rural puede ser irregular.

La fábrica aumenta su producción luego de implementar nuevas tecnologías.

Esta es la última oportunidad para completar la tarea.

Después de la tormenta, salimos a explorar el paisaje renovado. Las antiguas colonias se convirtieron en independientes repúblicas.




**Anexo 7. Prueba final**

**Prueba final**

Realizado por:	Elizabeth Loja y Viviana Lojano.
Estudiante:	

**1. Colocar los signos de puntuación donde corresponda:**

- Mamá compró ayer \_\_\_\_ peras \_\_\_\_ manzanas \_\_\_\_ naranjas \_\_\_\_ y piña
- \_\_ Qué susto me acabas de dar \_
- Lucy no ha hecho sus tareas \_\_ La profesora le va a colocar a una nota a su madre \_\_\_\_
- El presidente dijo \_\_ Tendremos una mejor economía el próximo año
- \_\_ Como me duele la cabeza
- \_ Cómo está

**2. En algunas de las palabras se les ha perdido la tilde, con pintura roja  colócala correctamente en aquellos casos que sean necesarios**

Colibri	nadar	fragil
	libelula	frio
Carton	queso	sandia
	relampago	abaco
album	sol	compas
concentracion	idolo	

**3. Escribe palabras que comienzan con:**

<b>G</b>	<b>J</b>	<b>B</b>	<b>V</b>	<b>C</b>	<b>S</b>



UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN


4. A través de las imágenes que observas, crea una historia utilizando signos de puntuación, la acentuación.

	<p>Había una vez.</p>
	<p>Después</p>



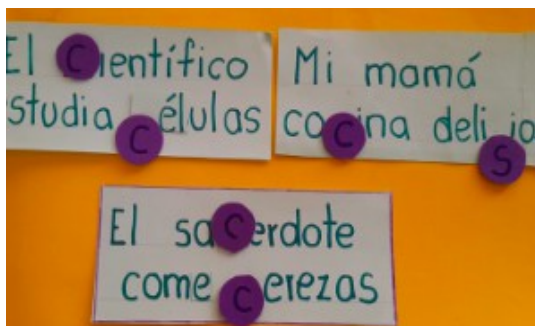
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN



### Anexo 8. Aplicación de la prueba diagnóstica



### Anexo 9. Aplicación juego caza de letras





UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN

**Anexo 10.** Aplicación juego laberinto



**Anexo 11.** Aplicación juego gincana



**Anexo 12.** Aplicación juego ruleta





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN**

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

---

Yo, *Paola Viviana Lojano Sánchez*, portadora de la cedula de ciudadanía nro. *0107155665*, estudiante de la carrera de Educación Básica Itinerario Académico en: Educación General Básica en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada "Aprendizaje basado en el juego y su contribución a los procesos ortográficos en el subnivel medio" son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

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

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado "Aprendizaje basado en el juego y su contribución a los procesos ortográficos en el subnivel medio" en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

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

Azogues, 8 de marzo de 2024

*Paola Viviana Lojano Sánchez*  
C.I.: 0107155665



DECLARATORIA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y CESIÓN DE DERECHOS DE PUBLICACIÓN  
PARA EL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR  
DIRECCIONES DE CARRERAS DE GRADO PRESENCIALES - DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

---

Yo, *Marcia Elizabeth Loja Sisalima*, portador de la cedula de ciudadanía nro. *0107468548*, estudiante de la carrera Educación Básica Itinerario Académico en: Educación General Básica en el marco establecido en el artículo 13, literal b) del Reglamento de Titulación de las Carreras de Grado de la Universidad Nacional de Educación, declaro:

Que, todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en el trabajo de Integración curricular denominada "*Aprendizaje basado en el juego y su contribución a los procesos ortográfico en el subnivel medio*" son de exclusiva responsabilidad del suscribiente de la presente declaración, de conformidad con el artículo 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, por lo que otorgo y reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación - UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos, además declaro que en el desarrollo de mi Trabajo de Integración Curricular se han realizado citas, referencias, y extractos de otros autores, mismos que no me tribuyo su autoría.

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

De igual manera, concedo a la Universidad Nacional de Educación - UNAE, la autorización para la publicación de Trabajo de Integración Curricular denominado "*Aprendizaje basado en el juego y su contribución a los procesos ortográfico en el subnivel medio*" en el repositorio institucional y la entrega de este al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor, como lo establece el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

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

Azogues, 8 de marzo de 2024

*Marcia Elizabeth Loja Sisalima*  
C.I.: 0107468548



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

---

Carrera de: Educación Básica

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Ivonne Eulalia Ponce Naranjo, tutora y Wilmer Jonnathan Fernández Puma, cotutor del Trabajo de Integración Curricular denominado “Aprendizaje basado en el juego y su contribución a los procesos ortográficos en el subnivel medio” perteneciente a las estudiantes: Marcia Elizabeth Loja Sisalima con C.I. 0107468548 y Paola Viviana Lojano Sánchez con C.I. 0107155665. Damos fe de haber guiado y aprobado el Trabajo de Integración Curricular. También informamos que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 6 % de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad Nacional de Educación.

Azogues, 08 de marzo del 2024



Firmado electrónicamente por:  
**IVONNE EULALIA  
PONCE NARANJO**

Docente Tutor/a  
Ivonne Eulalia Ponce Naranjo  
C.I: 0603184649



Firmado electrónicamente por:  
**WILMER JONNATHAN  
FERNANDEZ PUMA**

Docente Cotutor/a  
Wilmer Jonnathan Fernández Puma  
C.I: 0150701787