



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA

Resolución: RPC-SO-16-No.323-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER

Título del proyecto:

Modelo Pedagógico para el área de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación.

Línea de Investigación:

Procesos Pedagógicos e innovación tecnológica en el ámbito educativo

Campo amplio de conocimiento:

EDUCACIÓN

Autor/a:

Adriana Carolina Medrano Tupiza

Tutor Técnico:

PhD. Mayra Alejandra Bustillos

Tutor Metodológico:

PhD. Alejo Betty Pastora

Quito – Ecuador

DM, 24 de agosto de 2024

APROBACIÓN DEL TUTOR TÉCNICO



Yo, **Alejo Betty Pastora** con **C.I: 1759364332** en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Modelo Pedagógico para el área de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación.

Elaborado por: Adriana Carolina Medrano Tupiza, de C.I: 1717763328, estudiante de la Maestría en Pedagogía de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magíster, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 24 de agosto de 2024



Firma

APROBACIÓN DEL TUTOR METODOLÓGICO



Yo, **Mayra Alejandra Bustillos Peña** con C.I: **0963618939** en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Modelo Pedagógico para el área de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación.

Elaborado por: Adriana Carolina Medrano Tupiza, de C.I: 1717763328, estudiante de la Maestría en Pedagogía de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magíster, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 24 de agosto de 2024



Firmado electrónicamente por:
**MAYRA ALEJANDRA
BUSTILLOS PENA**

Firma

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, **Adriana Carolina Medrano Tupiza** con **C.I: 1717763328**, autor/a del proyecto de titulación denominado: Modelo Pedagógico para el área de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación. Previo a la obtención del título de Magíster en Pedagogía.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito D.M., 24 de agosto de 2024

Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR TÉCNICO.....	2
APROBACIÓN DEL TUTOR METODOLÓGICO.....	3
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE	4
Información General.....	10
Contextualización del Tema.....	10
Problema de Investigación.....	12
Objetivo General	13
Objetivos Específicos	13
Vinculación con la Sociedad y Beneficiarios Directos	13
Delimitación y Alcance de la Investigación	14
Capítulo I: Descripción del Proyecto.....	15
1.1 Contextualización General del Estado del Arte	15
1.1.1 Antecedente Referencial o Histórico	15
1.1.2 Antecedentes de Investigación.....	16
1.1.3 Fundamentación Teórica.	19
Escuela Nueva.....	19
Pedagogía Sociocrítica	20
Aprendizaje por Descubrimiento	20
Gamificación	21
1.2 Proceso Investigativo Metodológico.....	21
Enfoque de la Investigación	21
Tipo de Investigación	22
Diseño de Investigación	22
Métodos, Técnicas e Instrumentos.....	22
1.3 Análisis de Resultados	23
Encuesta para Docentes	23
Encuesta para Estudiantes.....	35
Capítulo II: Propuesta Modelo Pedagógico.....	46
2.1. Contextualización de la institución educativa y/o del área del conocimiento.....	46
2.2. Fundamentos teóricos en las dimensiones: Pedagogía y Teorías del Aprendizaje	48
2.3. Proyecciones de la Didáctica: Estrategias metodológicas.....	52

2.4.- Proyecciones Curriculares: Estructura, Interrelaciones Disciplinarias.....	65
2.5. Propuesta de Estrategias metodológicas para desarrollar el área del conocimiento seleccionada	66
2.6. Conclusiones del Modelo Pedagógico	72
3. Valoración de la propuesta.....	73
Conclusiones.....	75
Recomendaciones.....	76
Bibliografía.....	77
Anexos	83
Anexo 1.....	83
Encuesta para Docentes	83
Anexo 2.....	88
Encuesta para Estudiantes.....	88
Anexo 3.....	91
Texto para Trabajar Tilde Diacrítica	91
Anexo 4.....	92
Ejercicio para Palabras Agudas, Graves y Esdrújulas	92
Anexo 5.....	93
Texto de Trabajo para el Uso de la Coma	93
Anexo 6.....	94
Valoración de la Propuesta.....	94

Índice de tablas

Tabla 1 Ejemplos de palabras agudas	54
Tabla 2 Ejemplos de palabras agudas	54
Tabla 3 Planificación de Clase: palabras agudas, graves y esdrújulas.	55
Tabla 4 Planificación de Clase: Tilde Diacrítica	57
Tabla 5 Planificación de Clase: El punto y la coma	59
Tabla 6 Planificación de Clase: Uso de Mayúsculas.....	61

Índice de figuras

Figura 1 Pregunta 1	23
Figura 2 Pregunta 2	24
Figura 3 Pregunta 3	25
Figura 4 Pregunta 4	25
Figura 5 Pregunta 5	26
Figura 6 Pregunta 6	27
Figura 7 Pregunta 7	27
Figura 8 Pregunta 8	28
Figura 9 Pregunta 9	29
Figura 10 Pregunta 10	30
Figura 11 Pregunta 11	31
Figura 12 Pregunta 12	31
Figura 13 Pregunta 13	32
Figura 14 Pregunta 14	33
Figura 15 Pregunta 15	34
Figura 16 Pregunta 1	35
Figura 17 Pregunta 2	35
Figura 18 Pregunta 3	36
Figura 19 Pregunta 4	37
Figura 20 Pregunta 5	37
Figura 21 Pregunta 6	38
Figura 22 Pregunta 7	39
Figura 23 Pregunta 8	39
Figura 24 Pregunta 9	40
Figura 25 Pregunta 10	41
Figura 26 Pregunta 11	41
Figura 27 Pregunta 12	42
Figura 28 Pregunta 13	43
Figura 29 Pregunta 14	44
Figura 30 Pregunta 15	45
Figura 31 Tilde en monosílabos (el, tu, mi).....	56
Figura 32 Tilde en monosílabos (si, se, de).....	56
Figura 33 Tilde en monosílabos (aun, mas, te, o).....	57

Figura 34 Diagrama de Categorías.....	67
Figura 35 Tablero de Puntuación.....	68

Información General

Contextualización del Tema

La Real Academia Española de la Lengua (RAE) indica que la ortografía es altamente valiosa para el lenguaje ya que corresponde al uso correcto de las normas de escritura, redacción y signos de puntuación que son parte de la competencia comunicativa y lingüística de las personas (Marín García, 2017).

Según indica Rojas (2021), citado en Morocho Rodríguez (2024), la ortografía es parte fundamental de la enseñanza escolar ya que su correcta aplicación es crucial para lograr una comunicación efectiva y para el desarrollo de diferentes habilidades como el pensamiento crítico y la transmisión de información.

En Ecuador, el Currículo de Lengua y Literatura de 2016 establece que el conocimiento de las reglas ortográficas es fundamental para la enseñanza de la lectura, escritura y para establecer una comunicación adecuada con otros. Además, el objetivo del área es formar personas competentes en la comunicación escrita y de esta forma hacer un uso eficiente de la lengua (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

A partir de la pandemia de COVID-19, el Ministerio de Educación estableció el Currículo Priorizado con énfasis en Competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales como alternativa para efectivizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar el desarrollo integral de los estudiantes.

Allí se encuentran las competencias comunicacionales que incluyen “las habilidades de comprensión y producción de textos de todo tipo y en toda situación comunicativa” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021, p. 7). Es decir, los estudiantes deben ser capaces de redactar y comprender textos de forma adecuada con la correcta utilización de reglas ortográficas; vinculando directamente a la escritura y a la ortografía como dos aspectos que van de la mano.

De acuerdo con Balmaseda (2002) citado en Echeverría (2019), las metodologías que se utilizan en la actualidad para la enseñanza de la ortografía son: viso-motor (copia), audio-motor (dictado); a esto se suma el método de carácter reproductivo (memorización de reglas ortográficas) y el de análisis lingüístico.

La utilización de estos métodos no tiene los efectos esperados en el aula ya que hace que los estudiantes aprendan las reglas ortográficas para el momento de la evaluación pero que, al finalizarlo, el cometimiento de errores ortográficos continúe y esto lo confirma los resultados de la evaluación “Ser Estudiante” que aplica el Ministerio de Educación del Ecuador.

En la evaluación aplicada en el año lectivo 2022-2023, a nivel nacional, el reporte respecto a la aplicación de signos de puntuación y reglas gramaticales muestra los siguientes resultados:

- Nivel 0: 39,2 % de estudiantes utiliza los signos de puntuación y las reglas gramaticales y cometen más de once errores gramaticales y de puntuación.
- Nivel 1: 36,4 % de estudiantes utiliza los signos de puntuación y las reglas gramaticales y cometen entre seis y diez errores gramaticales y de puntuación.
- Nivel 2: 24,4 % de estudiantes utiliza los signos de puntuación y las reglas gramaticales y cometen hasta cinco errores gramaticales y de puntuación.

Es decir que el 75,6% de evaluados comenten un alto número de errores gramaticales en la prueba aplicada. Sin embargo, no existen datos específicos sobre las reglas ortográficas, lo cual indica que, por parte del organismo central de Educación, no se ha aplicado un instrumento específico para esta temática.

Camps et al. (1993) señalan que durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, el docente cumple el rol de guía del aprendizaje por lo tanto debe proponer situaciones reales que permitan a los estudiantes aplicar lo aprendido, instrumentos adecuados para ejecutar este aprendizaje, situaciones en las que puedan generar interrogantes e hipótesis relacionadas con el aprendizaje y prácticas para automatizar lo aprendido.

Por ello, la gamificación surge como una alternativa. De acuerdo con Kapp (2012), citado en Fernández-Río (2019), la gamificación es la utilización de dinámicas y estructura propia de los juegos para motivar y promover el aprendizaje. Además, favorece la interacción entre los estudiantes permitiéndoles ser protagonistas de este proceso.

Así lo indica Rodríguez et al. (2019) citado en Guamán y Álvarez (2022) "... (la gamificación) es un elemento que promueve y mejora el aprendizaje de los educandos, independientemente de la materia de un currículo dado, que es ideal para lograr la equidad educativa en nuestro sistema educativo" (p. 76). Por ello es importante la utilización de la gamificación en el proceso educativo ya que permite a los docentes contar con un mayor número de herramientas interactivas que fomentan el aprendizaje y que los estudiantes puedan apropiarse del conocimiento, reflexionar sobre el mismo y aplicarlo en espacios más allá del educativo para producir un cambio positivo en su contexto inmediato.

Problema de Investigación

La Unidad Educativa Particular “Iberoamericano”, está ubicada en la provincia de Pichincha, cantón Quito, parroquia rural El Quinche, la presente investigación se dirigió a los estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica subnivel Medio.

Dentro del aspecto académico, la Unidad Educativa Particular “Iberoamericano” trabaja desde el Paradigma Socio constructivista que constituye una perspectiva pedagógica en la que el individuo, condicionado por su propio desarrollo biológico, construye el conocimiento a medida que interactúa con su entorno y en donde el contexto juega un papel fundamental (Bilbao et al., 2019).

La metodología de clases es: Experiencia Concreta, Reflexión, Conceptualización y Aplicación (ERCA) de modo que la clase inicia desde una situación real para que esto brinde a los estudiantes mayores oportunidades de vincular los conceptos que se desarrollarán con la realidad y comprender su importancia.

En cuanto a la enseñanza de la ortografía se utilizan estrategias como la memorización de reglas ortográficas, dictados y repetición de palabras. Frente a estas estrategias, Aldás (2018), citado en Puga Cañar (2020), indica que “las deficiencias de esta metodología residen en que no hay elementos de los procesos mentales que engloban el conocimiento ortográfico, ni las necesidades individualizadas del aprendizaje al ser excesivamente pasivos y pocos creativos” (p. 3).

La Unidad Educativa Particular “Iberoamericano”, en su afán de mejorar la aplicación de reglas ortográficas en los procesos de escritura y formar personas competentes en la comunicación escrita, tal como lo señala el currículo educativo, ha implementado estrategias que permitan optimizar progresivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dentro de estas actividades se encuentran: planes de lectura, trabajo diario en reglas ortográficas durante las horas de clase, revisiones ortográficas en todas las asignaturas, capacitaciones docentes en metodologías activas dentro del aula para efectivizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, entre otros. Y, precisamente, la gamificación ofrece estrategias activas que brindan a docentes y estudiantes mayores oportunidades de diversificar las actividades que se desarrollan en las aulas y estimular el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo que surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo se está abordando el proceso de enseñanza – aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica subnivel Medio de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano?

Objetivo General

Diseñar un Modelo Pedagógico para el área de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación, dirigido a los estudiantes de 7mo Grado de EGB.

Objetivos Específicos

- Contextualizar los fundamentos teóricos de la ortografía y gamificación.
- Diagnosticar mediante la aplicación de encuestas el proceso de enseñanza-aprendizaje de ortografía que se desarrolla en la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.
- Proponer las estrategias metodológicas del Modelo Pedagógico para el área de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación.
- Valorar a través del criterio de especialistas el Modelo Pedagógico propuesto.

Vinculación con la Sociedad y Beneficiarios Directos

La asignatura de Lengua y Literatura forma parte de las materias del tronco común y de enseñanza obligatoria en todos los niveles educativos ya que es de suma importancia el aprender a comunicarse adecuadamente de forma oral y escrita, comprender textos y significados. Una parte importante de esta enseñanza constituye la ortografía ya que es el hilo conductor y la que permite expresar la información escrita de forma que sea comprensible para los lectores.

La gamificación, como método de enseñanza y aprendizaje, amplía la gama de actividades que guían el trabajo del docente para transformar su asignatura de forma creativa e interactiva y que de esta forma se facilite el aprendizaje de los estudiantes. Los estudiantes se ven beneficiados de esta metodología ya que les permite realizar actividades interesantes y divertidas mediante las cuales comprenden los contenidos, los aplican directamente y con ello se alcanza un aprendizaje significativo. Esto les permitirá utilizar las normas ortográficas correctamente y mejorar su comunicación escrita.

Las estrategias de aprendizaje propuestas fueron:

- **Resolución de casos:** Resolver casos, retos, pasos para la elaboración del proyecto, etc.
- **Niveles de competencia:** Establecer niveles de competencia en función de los resultados alcanzados por los estudiantes.
- **Tablón con las clasificaciones.**
- **Combates:** “peleas” de conocimientos con premio al ganador o ganadores.
- **“Caja fuerte”:** resolver enigmas/casos/misterios para abrirlas.

- **Kahoot:** permite crear cuestionarios de evaluación como un juego.
- **Educaplay:** permite crear juegos interactivos relacionados con la temática que se va a trabajar para reforzar los conocimientos o descubrir nuevos mediante esta actividad.

Delimitación y Alcance de la Investigación

Esta investigación se centró en el diseño de un Modelo Pedagógico con estrategias didácticas desde la gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía. Este trabajo se basó en aportes teóricos desde la Escuela Nueva, la gamificación, la pedagogía sociocrítica y el aprendizaje por descubrimiento.

La base teórica mencionada respalda el hecho de que el estudiante es el protagonista del proceso de aprendizaje y la realización de actividades prácticas e interactivas le permiten acceder a él de forma divertida y sencilla. Para una enseñanza efectiva, el docente desde su conocimiento y comprensión de la experiencia del niño propone situaciones que le permiten guiar el proceso de aprendizaje y establecer objetivos claros y definidos.

La propuesta del presente Modelo Pedagógico consistió en desarrollar actividades que se pueden ejecutar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía desde la gamificación para que sea activo. De esta manera, los estudiantes aprenden mientras se involucran en un ambiente lúdico y lleno de desafíos.

Este proyecto se dirigió a los docentes y estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano ya que es importante que continúen su proceso educativo con un conocimiento sólido de las reglas ortográficas.

Capítulo I: Descripción del Proyecto

1.1 Contextualización General del Estado del Arte

1.1.1 Antecedente Referencial o Histórico.

Para Francesco Tonucci, dibujante y pedagogo italiano, el sistema educativo está estructurado desde las ideas que los adultos consideran que son adecuadas para los niños, son estos mismos adultos quienes establecen cómo aprenden los niños, cómo aprenderán mejor y a partir de ello se diseñan todos los planes y propuestas pedagógicas que se aplican en las escuelas (Tonucci, 1996).

Sin embargo, esto limita el desarrollo de los niños quienes deben someterse a aquellos sistemas educativos que no se acoplan a la dinámica que ellos viven de acuerdo con su edad. También se deja de lado el juego dentro de los procesos de aprendizaje ya que se considera un privilegio que se pierde a medida que se crece (Tonucci, 1996).

Así, tal como lo menciona Tonucci (1996) citado en Manzanedo Ruiz (2009) “con el juego, el niño se encuentra con el mundo en una relación excitante, llena de misterios, de riesgo, de aventuras. Y el motor que lo mueve es el más poderoso de los que conozca el hombre: el placer...” (p. 197).

Por ello, volver al juego, a que los niños puedan aprender mientras realizan actividades que les generan placer estimula el aprendizaje y permite que la escuela se convierta en un espacio de diversión que les motiva cada día y, en el que, al mismo tiempo, aprenden. Retomar estrategias pedagógicas que favorezcan el juego es una alternativa importante para el proceso educativo.

Por ello, la gamificación educativa ofrece alternativas para retomar el ambiente de juego mientras se produce el aprendizaje. Actualmente, se considera que fue Nick Pelling quien empezó a utilizar el término gamificación para relacionarlo con la “cultura del juego” (Universidad Politécnica de Madrid, 2020), desde el año 2010 se empieza a popularizar el término y se extiende hasta el ámbito educativo.

Karl Kapp (2012), citado en Fernández-Río y Flores Aguilar (2019), indica que la gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento para atraer a las personas, incitar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p. 10), todo esto mediante la utilización de elementos y estructura propia de los juegos.

Ortiz-Colón et al. (2018), citado en Cuba Rondón y Pérez Mallea (2021) afirman que la gamificación

“ayuda a mantener el interés de los alumnos y evita que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o monótono para ellos, disminuye el número de abandonos y la falta de compromiso en el proceso de enseñanza y favorece la adquisición de competencias y habilidades”. (párr. 5)

Gracias a esto, los estudiantes se encuentran más motivados hacia el aprendizaje, se produce un mayor compromiso con el desarrollo de las actividades para que el conocimiento pueda ser aplicado en diferentes contextos y se pueda producir un cambio positivo desde su proceso de reflexión.

Además, las estrategias de gamificación favorecen la interacción entre los estudiantes puesto que, generalmente, las actividades se realizan de forma grupal, permitiendo a todos ser protagonistas del proceso. Esto enfatiza la importancia de la interacción social dentro de los ambientes educativos como parte de la construcción de un aprendizaje significativo.

El presente modelo pedagógico para la enseñanza-aprendizaje de la ortografía se desarrollará desde la siguiente base curricular vigente en el Ecuador:

- Currículo Priorizado con énfasis en competencias matemáticas, comunicacionales, digitales y socioemocionales (2021).

1.1.2 Antecedentes de Investigación.

Según Norma Patricia García Say (2020), **Gamificación y el aprendizaje de la ortografía (estudio realizado en quinto primaria de establecimientos educativos privados de las zonas 1 y 3 de la cabecera departamental de Tonicapán)**, la investigación de este trabajo es de tipo cuantitativo con una muestra 76 niños. Se aplicaron cuatro cuestionarios para determinar los niveles de ortografía, las ideas básicas de gamificación y la relación entre gamificación y ortografía.

El objetivo general de la investigación fue determinar la percepción de la utilidad de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía por los estudiantes de quinto primaria de los colegios privados de la cabecera departamental de Tonicapán. Entre los objetivos específicos la autora planteó establecer el interés y el deseo del aprendizaje de las reglas ortográficas de los estudiantes y determinar la utilidad de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía.

La autora concluyó que el papel del docente es de vital importancia en el proceso de enseñanza de la ortografía al plantear y dirigir situaciones favorecedoras del aprendizaje que se adapten a la realidad y a las necesidades ortográficas de los estudiantes. Además, concluyó que

la gamificación es una técnica innovadora ya que permite el aumentar la motivación, interacción y el deseo de superación y aprendizaje.

La investigación anteriormente mencionada aporta para el presente trabajo ya que resalta la importancia de la gamificación como una técnica innovadora que mejora el aprendizaje de los estudiantes y también motiva al docente a convertirse en un guía adecuado dentro del proceso de enseñanza. Investigaciones como la de García resaltan la importancia de aplicar adecuadamente técnicas innovadoras en el aula de modo que beneficien a los estudiantes.

Según Paola Elizabeth Puga Cañar (2020), **Guía Didáctica Virtual para mejorar la Ortografía en los niños de séptimo año de básica**, se realizó una investigación de tipo mixta con los estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Alfredo Boada Espín” de la ciudad de Tabacundo y la muestra correspondió a 22 estudiantes. Para obtener los datos de la investigación, la autora utilizó las técnicas de entrevista a docentes y encuesta y técnica lúdica con estudiantes.

El objetivo general de la investigación fue elaborar una Guía Didáctica Virtual para mejorar la Ortografía en los niños de séptimo año de básica de la Escuela “Alfredo Boada Espín” de Tabacundo en el año 2020. Dentro de los objetivos específicos la autora planteó definir estrategias mediante una guía didáctica virtual para resolver el problema de ortografía en la Institución Educativa mencionada anteriormente.

La autora concluyó que la utilización de una guía enfocada en mejorar la ortografía con la utilización de TIC's es innovadora puesto que fomenta la participación de docentes y estudiantes, independencia y responsabilidad al realizar actividades cooperativas

La investigación de Puga fue importante para el presente trabajo ya que demostró que el uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza-aprendizaje de la ortografía es un complemento positivo porque permite a estudiantes y docentes participar de forma colaborativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, demostrando así que los entornos interactivos son favorables para la enseñanza-aprendizaje de la ortografía.

Según Ángela Viviana Guamán Paida y María Isabel Álvarez Lozano (2022), **Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica**, realizaron una investigación de tipo cuantitativo con un diseño cuasi experimental con 21 estudiantes de Sexto Grado de la Escuela de Educación Básica Carolina de Febres Cordero (Cuenca). La técnica utilizada fue la prueba escrita mientras que el instrumento de evaluación fue una prueba aplicada en dos partes: de inicio y de finalización de la investigación.

El objetivo general de este trabajo fue determinar la incidencia de la gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto grado de educación básica de la escuela Carolina de Febres Cordero. Las autoras concluyeron que la gamificación permite a los estudiantes obtener un aprendizaje de manera divertida, dinámica y significativa, convirtiendo las tareas aburridas en interesantes y fortalece la relación con la estructura social; además, dentro de los juegos se requiere elementos básicos orientados a los objetivos, retos, reglas, limitaciones y recompensas o premios para una mayor motivación de los participantes.

Investigaciones como las de Guamán y Álvarez aportan información significativa ya que demuestran que la gamificación tiene beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía ya que los estudiantes pueden aprender de una forma divertida pero siempre con la guía del docente que propone objetivos y reglas claras para la participación.

Según Yadania Del Cisne Ramírez Salas (2024), **Análisis de la importancia de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas en estudiantes de educación básica media**, se realizó una investigación de tipo descriptivo y exploratorio con estudiantes y docentes del subnivel básica media de la Unidad Educativa Particular la “Porciúncula” (Loja). Las técnicas utilizadas fueron la ficha de observación, encuesta y cuestionario.

El objetivo general fue evaluar la importancia de la gamificación como estrategia de enseñanza de las reglas ortográficas en estudiantes de educación básica media de la Unidad Educativa Particular la “Porciúncula”. Dentro de los objetivos específicos la autora plantea identificar las características y elementos de la gamificación que pueden influir en el aprendizaje de las reglas ortográficas y comparar los resultados académicos en el dominio de las reglas ortográficas entre estudiantes de Educación Básica Media que reciben enseñanza tradicional y aquellos que participan en actividades de gamificación.

Dentro de las conclusiones de este trabajo se encontró que la dinámica gamificada demostró ser efectiva para fomentar la participación activa de los estudiantes en las actividades relacionadas con las reglas ortográficas. Además, en la comparación de resultados académicos pre y post test se apreciaron mejoras en la participación y motivación entre la enseñanza tradicional y la gamificada.

El aporte de Ramírez para el presente Modelo Pedagógico es importante ya que permite conocer que las actividades gamificadas tienen efectos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las reglas ortográficas y se puede integrar al aula para que los estudiantes se vean favorecidos de su aplicación.

Según Luis Ricardo Mazzilli Baldeón (2023), **Modelo Pedagógico para el área de Matemática enfocado en la gamificación en estudiantes de octavo grado**, se realizó una investigación de tipo mixto (exploratoria y proyectiva) con 53 estudiantes de Octavo Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño”, cinco docentes especializados del área de Matemática y dos Autoridades de la Institución. Los métodos utilizados fueron la observación de actividades de los estudiantes, encuesta y entrevista.

El objetivo general de la investigación fue proponer un modelo pedagógico enfocado en la gamificación para el área de Matemática en estudiantes de octavo grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño” en el año lectivo 2022-2023. Dentro de los objetivos específicos el autor planteó diseñar un modelo pedagógico enfocado en la gamificación.

Dentro de las conclusiones más relevantes, el autor indica que para la correcta aplicación de un Modelo Pedagógico basado en la gamificación es importante conocer a detalle las fortalezas, el contexto y currículo de los estudiantes de la Institución en donde se va a aplicar para que sea adecuado y útil. Además, los especialistas consideraron que el Modelo Pedagógico fue apropiado ya que la gamificación es innovadora y tiene diseño instruccional que incorpora actividades atractivas y retadoras que permiten guiar la experiencia de los estudiantes hacia el desarrollo de las competencias esperadas.

La relación entre el proyecto mencionado anteriormente y el presente Modelo Pedagógico radica en la importancia de diseñar un modelo pedagógico que utilice como aporte principal la gamificación ya que esta práctica permite diversificar las actividades de una asignatura para que se genere un aprendizaje colaborativo mediante la interacción docentes - estudiantes y se desarrolle un aprendizaje significativo en los estudiantes.

1.1.3 Fundamentación Teórica.

Escuela Nueva

Este modelo pedagógico surge como una contraposición a los planteamientos de la escuela tradicional que se enfoca en la transmisión de conocimientos a partir de procesos de memorización y autoritarismo.

Uno de los autores más reconocidos de este modelo pedagógico es John Dewey, quien planteó la premisa del “aprender haciendo” y es la base de este modelo. Esta concepción pedagógica centra su interés en el niño ya que lo concibe como el protagonista del proceso de

enseñanza. También señala que la escuela es una representación de la sociedad en donde se “aprende haciendo” (Ocaña, 2013).

Además, cuenta con principios para la enseñanza centrados en los estudiantes que son el reconocimiento a su individualidad, su integración a un grupo social, la libertad y creatividad (Narváez, 2006).

Pedagogía Sociocrítica

Según Garzón Trujillo (2010), citado en Romero Ortega (2021), esta pedagogía requiere de la participación activa de toda la comunidad educativa para que se modifiquen los métodos de enseñanza en el aula de modo que los estudiantes desarrollen un pensamiento crítico a través del aprendizaje. El objetivo es que los estudiantes se conviertan en ciudadanos responsables y conscientes de su realidad.

La pedagogía sociocrítica cambia la visión de que el docente es el centro del aprendizaje, que es el único poseedor de la verdad y brinda también este rol al estudiante para que ambos sean copartícipes del proceso educativo. Es así como esta pedagogía permite formar seres reflexivos y críticos que sean capaces de transformar la sociedad (Gallardo Morales, 2021).

Aprendizaje por Descubrimiento

El aprendizaje por descubrimiento propuesto por Jerome Bruner (psicólogo y profesor estadounidense) sostiene que, en el proceso de aprender, los estudiantes deben desarrollar competencias y para ello, el aprendizaje debe desarrollarse de forma activa (Castillo-Rodriguez et al., 2020).

Baro (2011), citado en Arias Gallegos y Oblitas Huerta (2014), respecto al aprendizaje por descubrimiento indica que este aprendizaje es importante ya que el significado surge del descubrimiento y este también constituye una motivación para alcanzar el mismo. Sin embargo, este aprendizaje requiere de entrenamiento heurístico. Añade que esta construcción de significados, producto del aprendizaje, se fortalece o surge de la interacción entre el estudiante, el profesor y sus compañeros; por ello es necesario que sea interactivo y propicie la integración grupal.

Además, para Bruner el conocimiento se da por niveles de dificultad, por lo tanto, dentro de los currículos se establecen contenidos de forma espiral ya que el mismo conocimiento que se desarrolla en un grado puede volver a ser trabajado en otro, pero con un mayor nivel de complejidad (pp. 458-459). De allí la importancia de que los conocimientos se desarrollen y fijen de forma correcta para que los estudiantes puedan tener bases para trabajar en años superiores.

Gamificación

Es una herramienta de enseñanza y aprendizaje, que utiliza varios elementos y algoritmos de juegos, de carácter innovador con resultados positivos y motivadores en todos los niveles de educación. Mediante el juego los estudiantes practican de manera lúdica y aprenden del error y la repetición. (Mazzilli Baldeón, 2023, p.42)

De acuerdo con Sevillano y Vásquez (2022), citados en Zhizhpon Quinde (2024), la gamificación fomenta la participación, motivación y concentración en los estudiantes ya que hace uso de actividades diferentes e interesantes con el objetivo de que se genere un mayor aprendizaje y con ello el desarrollo integral de sus capacidades.

Gaitán (2019), citado en Haro Chalán (2024), indica que “es importante destacar que la gamificación no se trata solo de jugar, sino de utilizar elementos de juego para mejorar la experiencia de aprendizaje” (p. 18), por lo que el docente debe ir más allá de permitir que los estudiantes jueguen y debe establecer un ambiente con lineamientos específicos que guíen el proceso de aprendizaje.

1.2 Proceso Investigativo Metodológico

El presente apartado es importante en los procesos investigativos ya que permite al investigador respaldar el proceso realizado, fundamentar sus resultados, las propuestas realizadas y establecer planes de mejora o recomendaciones frente al tema estudiado. Se trata del espacio designado para explicar los procesos por los cuales atravesó la investigación y el diseño de la misma.

La presente investigación fue abordada mediante el siguiente enfoque de investigación:

Enfoque de la Investigación

Mixto ya que, dentro del aspecto cuantitativo, se recopiló información de estudios anteriores que desarrollaron temáticas similares y que permitieron guiar la investigación. Se planteó un marco teórico que contiene las teorías de respaldo para las actividades que se proponen. Además, se utilizaron instrumentos que permitieron recolectar la información pertinente para la realización de la propuesta.

En el aspecto cualitativo se realizó un análisis de las teorías establecidas y cómo se identificaron en la realidad de la institución educativa, y de ello surgió una interpretación que se ajustó al contexto en el que se trabajó.

Tipo de Investigación:

Descriptiva en donde se detalló la realidad de los sujetos, se realizó una evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en las aulas y se analizó el entorno en el cual se aplicó el modelo pedagógico.

La investigación descriptiva, como lo indica Monje Álvarez (2011), se trata de:

Este tipo de estudio busca únicamente describir situaciones o acontecimientos; básicamente no está interesado en comprobar explicaciones, ni en probar determinadas hipótesis, ni en hacer predicciones. Con mucha frecuencia las descripciones se hacen por encuestas (estudios por encuestas), aunque éstas también pueden servir para probar hipótesis específicas y poner a prueba explicaciones. (p. 100)

Diseño de Investigación:

El diseño de la investigación de la presente investigación fue documental y de campo.

Gregorio Rojas (2023) indica que los diseños documentales se refieren a investigaciones en las cuales la información proviene de textos como libros, informes, entre otros. Por lo que la presente investigación posee información documental de investigaciones previas y fuentes teóricas que respaldan el proceso.

Las investigaciones de campo, como lo indica Sabino (1992) citado en Gregorio Rojas (2023), “en los diseños de campo los datos de interés se recogen en forma directa de la realidad, mediante el trabajo concreto del investigador y su equipo” (p. 141). Los datos obtenidos para el desarrollo de la investigación fueron desarrollados mediante aplicación directa de los instrumentos a la población finita que fue seleccionada y del análisis del proceso de aprendizaje que se produce dentro de las aulas para recoger los datos de interés.

Población y Muestra

De acuerdo con Niño Rojas (2019), la población está “constituida por todos aquellos elementos (personas, animales, objetos, sucesos, fenómenos, etcétera) que pueden conformar el ámbito de una investigación” y añade que “es posible abordar una investigación sobre la totalidad de una población, si esta es pequeña” (p. 54). Por lo que el presente estudio la población es finita y está compuesta por 31 estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica subnivel Medio y 2 docentes.

Métodos, Técnicas e Instrumentos.**Instrumento:**

Encuesta escrita (cuestionario): “El método de encuesta resulta *adecuado* para estudiar cualquier hecho o característica que las personas estén dispuestas a informar” (Monje Álvarez, 2011, p. 134).

Los instrumentos fueron tomados de las siguientes investigaciones:

Encuesta para docentes

Se realizó una encuesta de 15 preguntas, la misma que permitió dar a conocer la situación actual de los docentes del Séptimo Grado de Educación General Básica subnivel Medio. El instrumento utilizado fue adaptado por Medrano (2024) a partir de trabajos de investigación realizados por Mazzilli Baldeón (2023), Gavilanes Yamberla (2022) y Solano Paredes (2019). Estas preguntas se incluyeron en la herramienta de Google Forms, facilitando la recolección de la información. Anexo 1.

Encuesta para estudiantes

Se realizó una encuesta de 15 preguntas, la misma que permitió dar a conocer la situación actual de los estudiantes del Séptimo Grado de Educación General Básica subnivel Medio. El instrumento utilizado fue adaptado por Medrano (2024) a partir de trabajos de investigación realizados por Salcedo Quishpe (2019), Castro-Miñarcaja et al. (2022), Chiza Santillan (2023) y Maquilon-León (2024). Estas preguntas se incluyeron en la herramienta de Google Forms, facilitando la recolección de la información. Anexo 2.

1.3 Análisis de Resultados

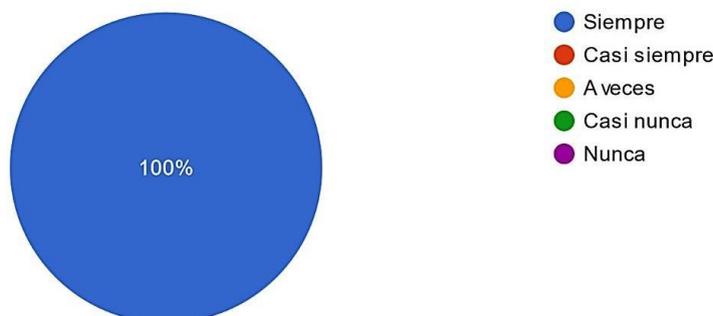
Encuesta para Docentes

Dimensión: Modelo Pedagógico.

Figura 1

Pregunta 1.

¿Considera usted que el diseño de estrategias metodológicas que incluyan la gamificación es relevante para mejorar la calidad ortográfica de los estudiantes?



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

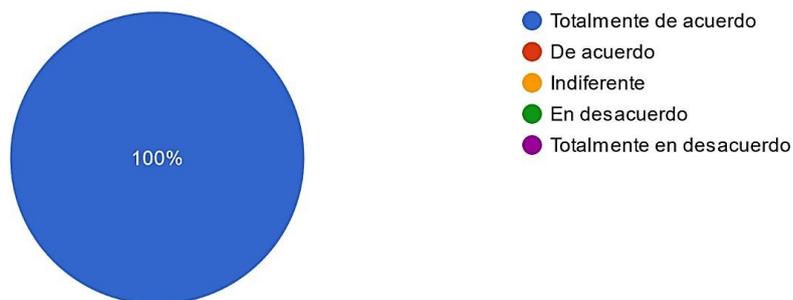
El 100% de los encuestados considera que las estrategias metodológicas que incluyen la gamificación son relevantes para mejorar la calidad ortográfica de los estudiantes.

De acuerdo con Sevillano y Vásquez (2022), citados en Zhizhpon Quinde (2024), la gamificación fomenta la participación, motivación y concentración en los estudiantes ya que hace uso de actividades diferentes e interesantes con el objetivo de que se genere un mayor aprendizaje y con ello el desarrollo integral de los estudiantes. Por ello, los entrevistados consideran a este tipo de estrategias como relevantes para mejorar la calidad ortográfica de los estudiantes.

Figura 2

Pregunta 2.

¿Considera que el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía debe actualizarse con estrategias y metodologías activas?



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

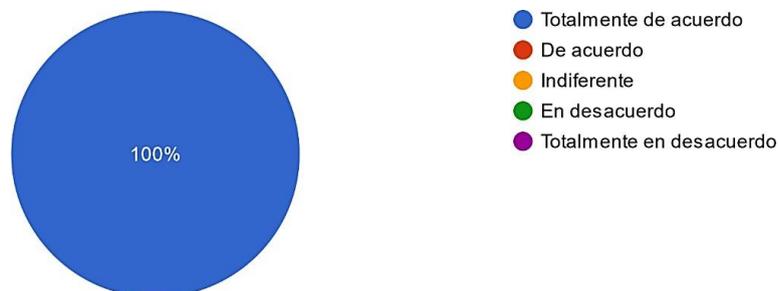
Análisis e Interpretación

El 100% de los encuestados considera que el proceso de enseñanza-ortografía debe ser actualizado con estrategias y metodologías activas.

Los docentes encuestados están de acuerdo en que el proceso de enseñanza de la ortografía debe actualizarse para incluir estrategias y metodologías activas que contribuyan positivamente al aprendizaje.

Figura 3*Pregunta 3.*

¿Considera Usted que la gamificación es imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje?



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

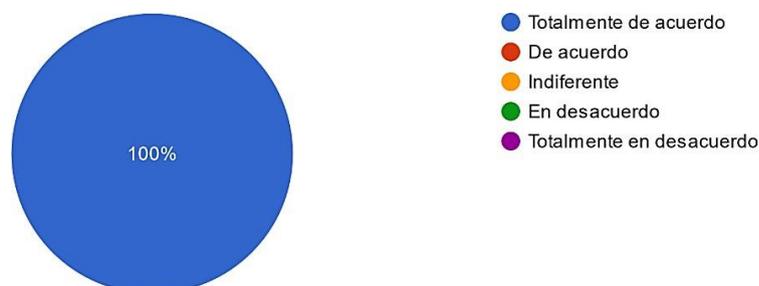
Análisis e Interpretación

El 100% de los encuestados considera que la gamificación es imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los docentes consideran que la gamificación es imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje aula ya que como lo indica Kapp (2012), citado en Lomba Pérez (2021), este tipo de actividades promueve el aprendizaje y la resolución de problemas, algo que es indispensable en la educación en la actualidad.

Figura 4*Pregunta 4.*

La gamificación potencia las habilidades de los estudiantes mediante la experimentación y el juego, ¿considera necesario aplicarlo en el aula?



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

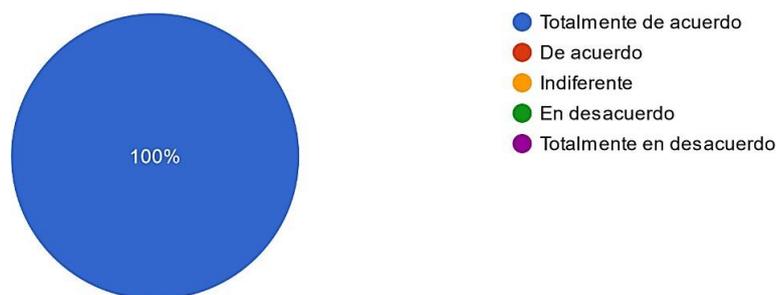
El 100% de los encuestados consideran necesario aplicar la gamificación en el aula por los beneficios que se obtienen de ella.

Debido a que la gamificación tiene efectos positivos en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes, los docentes consideran necesario aplicarlo en el aula para beneficiar el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que como lo indica Mazzilli Baldeón (2023) “la gamificación es una metodología innovadora y que tiene diseño instruccional que incorpora actividades atractivas y retadoras, además que guía la experiencia del alumno” (p. 57).

Figura 5

Pregunta 5.

Uno de los beneficios de la gamificación es aplicar juegos que motivan y refuerzan habilidades y conocimientos, ¿usted implementaría esta metodología de enseñanza en su práctica docente?



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

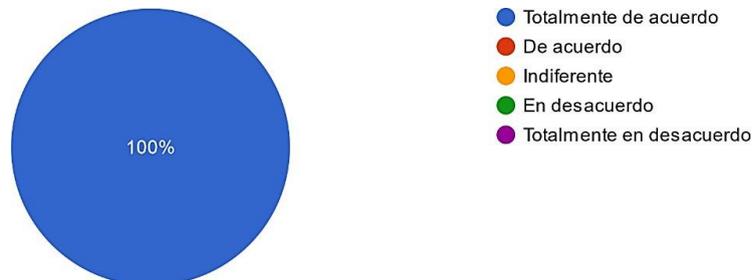
Análisis e Interpretación

El 100% de los encuestados implementarían la gamificación como metodología de enseñanza por los beneficios que tienen los juegos en el proceso de enseñanza.

La utilización de estrategias de gamificación beneficia la motivación hacia el aprendizaje, por ello los docentes consideran necesario aplicar esta metodología para reforzar las habilidades y conocimientos de los estudiantes.

Figura 6*Pregunta 6.*

¿Considera que las estrategias de gamificación permiten reforzar la ortografía para aplicarla en los procesos de escritura?



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

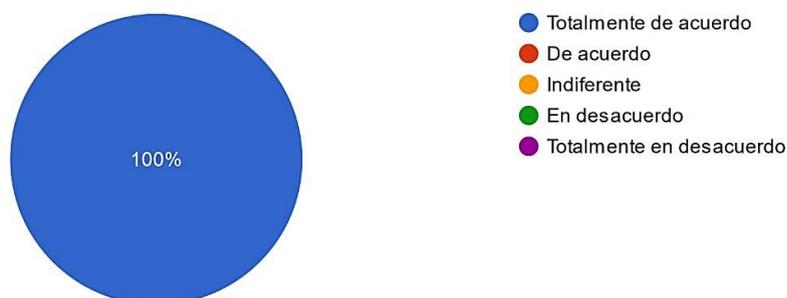
Análisis e Interpretación

El 100% de los encuestados consideran que las estrategias de gamificación permiten reforzar la ortografía para que los estudiantes puedan aplicar las normas en los procesos de escritura.

Los docentes consideran que las estrategias de gamificación permiten que el aprendizaje de la ortografía sea más efectivo por lo tanto los estudiantes adquieren los conocimientos de mejor manera y pueden aplicarlos en la escritura de textos.

Figura 7*Pregunta 7.*

¿Si existiera un modelo pedagógico enfocado en la gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, usted lo utilizaría?



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

El 100% de los encuestados están de acuerdo en que, si existiera, utilizarían un modelo pedagógico enfocado en la gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía.

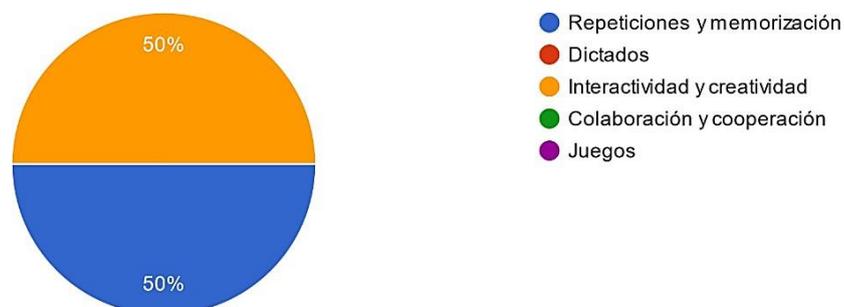
Los docentes se muestran dispuestos a aplicar la gamificación en el aula dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía lo cual refleja el interés que tienen para diversificar las metodologías que utilizan para trabajar con los estudiantes.

Dimensión Enseñanza-Aprendizaje de la Ortografía.

Figura 8

Pregunta 8.

¿Cuáles son los procesos que priman en la enseñanza de la Ortografía?



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

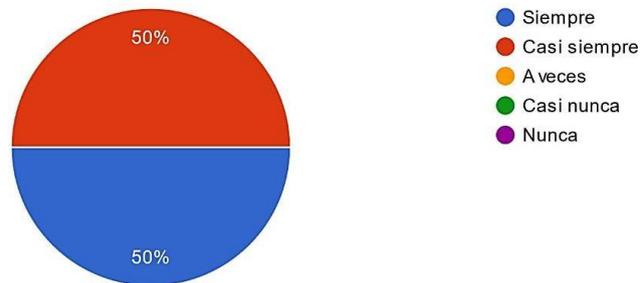
El 50% de los entrevistados indican que para el proceso de enseñanza utilizan actividades interactivas y creativas mientras que el 50% restante utiliza las repeticiones y la memorización como elementos principales del proceso.

A pesar del interés que existe en incluir actividades interactivas dentro del proceso de enseñanza de la ortografía aún se sigue utilizando la repetición y memorización, dejando de lado la utilización de los juegos dentro de la clase. Sin embargo, de acuerdo con Cabanillas (2021) citado en Castro-Miñarcaja (2022), “los problemas de aprendizaje que se dan en el aprendizaje de la ortografía, mencionado en varios estudios tiene relación directa a la metodología que los docentes utilizan en el proceso formativo” (p. 860).

Figura 9

Pregunta 9.

¿Con qué frecuencia se corrigen los errores ortográficos cometidos por los estudiantes en sus escritos?



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

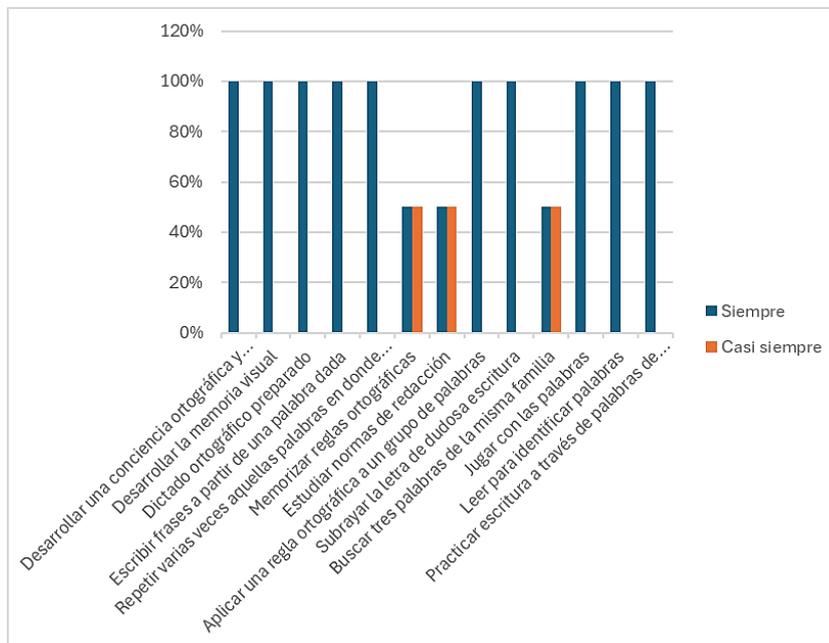
Los entrevistados, de forma general, indican que corrigen los errores ortográficos de los estudiantes habitualmente.

Los docentes entrevistados consideran que es importante la revisión de las normas ortográficas de forma constante en las actividades que realizan, de allí que se resalta el alto interés de esta temática en sus clases y su posterior aplicación.

Figura 10

Pregunta 10.

¿Con qué frecuencia utiliza las siguientes estrategias para mejorar la ortografía en los estudiantes?



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

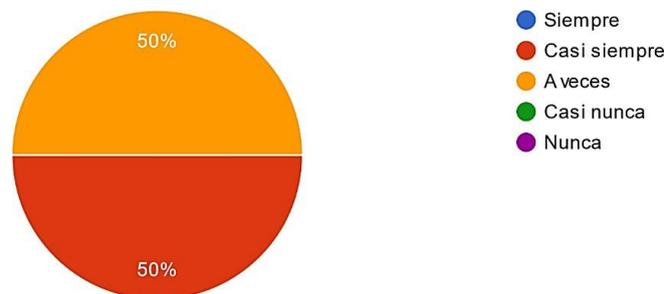
Análisis e Interpretación

Los encuestados indican que utilizan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía con una frecuencia de siempre o casi siempre. Todas las estrategias consultadas provienen de técnicas tradicionales de enseñanza.

Las metodologías tradicionales utilizadas al momento de la enseñanza de la ortografía no han demostrado ser altamente efectivas para interiorizar el conocimiento y aplicarlo en actividades de la vida práctica por lo que es necesario incluir otro tipo de herramientas que amplíe el portafolio de trabajo de los docentes.

Figura 11*Pregunta 11.*

¿Durante la jornada de trabajo usted aplica la metodología de gamificación para que sus estudiantes sean dinámicos en las actividades?



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

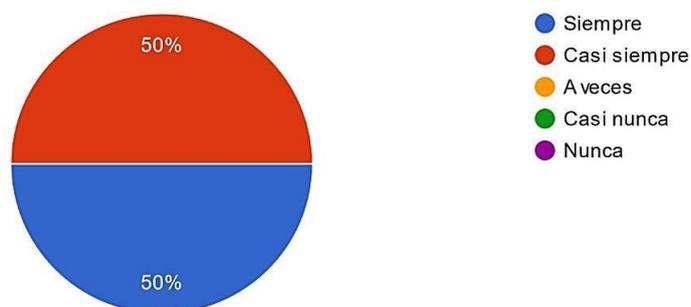
Análisis e Interpretación

De los encuestados, el 50% indica que utiliza casi siempre la gamificación dentro de la clase mientras que el otro 50% responde que lo hace a veces.

Como lo indica Lomba Pérez (2021), la gamificación permite el fomento de la interacción entre los estudiantes, su pensamiento crítico y la creatividad por ello facilita que los estudiantes sean más dinámicos. Sin embargo, la utilización de gamificación en el aula no es una situación que ocurra siempre y esto se puede producir por desconocimiento de la metodología y su aplicación.

Figura 12*Pregunta 12.*

Al aplicar actividades de gamificación, ¿los estudiantes se muestran más motivados hacia el aprendizaje de la ortografía?



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

El 50% de los encuestados consideran que los estudiantes siempre tienen mayor motivación hacia el aprendizaje de la ortografía cuando se utilizan actividades gamificadas mientras que el otro 50% opinan que casi siempre ocurre lo mismo.

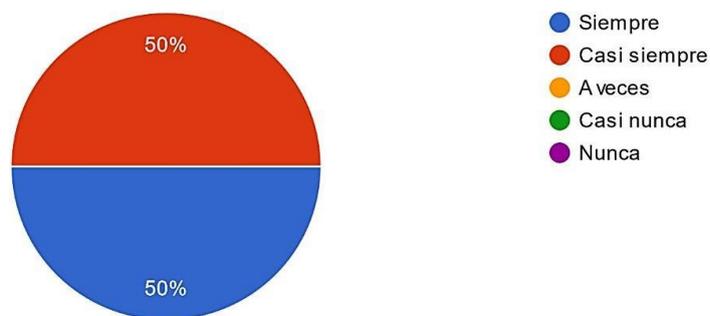
Las estrategias gamificadas tienen resultados positivos dentro del aula ya que motivan a los estudiantes hacia el aprendizaje al realizar actividades interactivas que no corresponden a actividades de la metodología de enseñanza tradicional.

Dimensión: Dificultades en la Ortografía.

Figura 13

Pregunta 13.

¿Los estudiantes muestran interés hacia el aprendizaje de la ortografía?



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

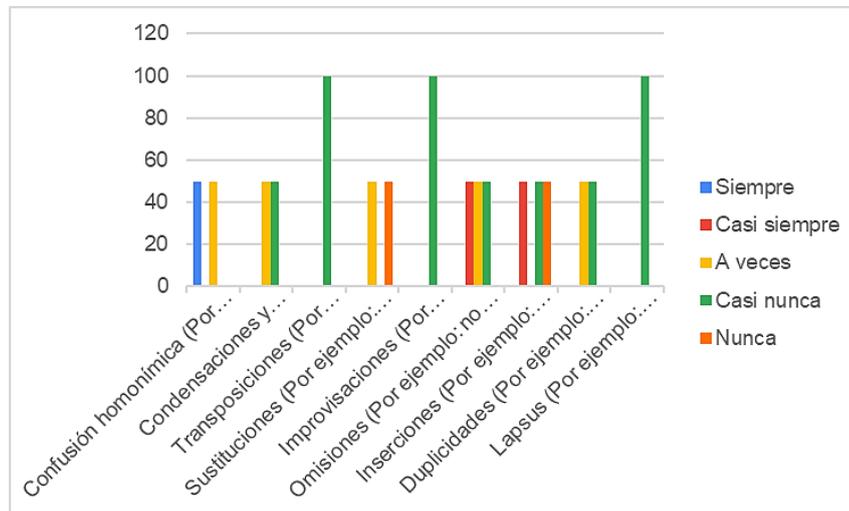
De forma general, los encuestados coinciden en que los estudiantes muestran interés en el aprendizaje de la ortografía.

Pese a las dificultades que se manifiestan en el aprendizaje de la ortografía, los docentes encuestados indican que los estudiantes manifiestan interés en aprender las reglas ortográficas.

Figura 14

Pregunta 14.

Dentro de su área de desempeño ¿qué problemas referidos al uso correcto de la ortografía (según los planteados por Balmaseda, 2001) ha identificado en los estudiantes?



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

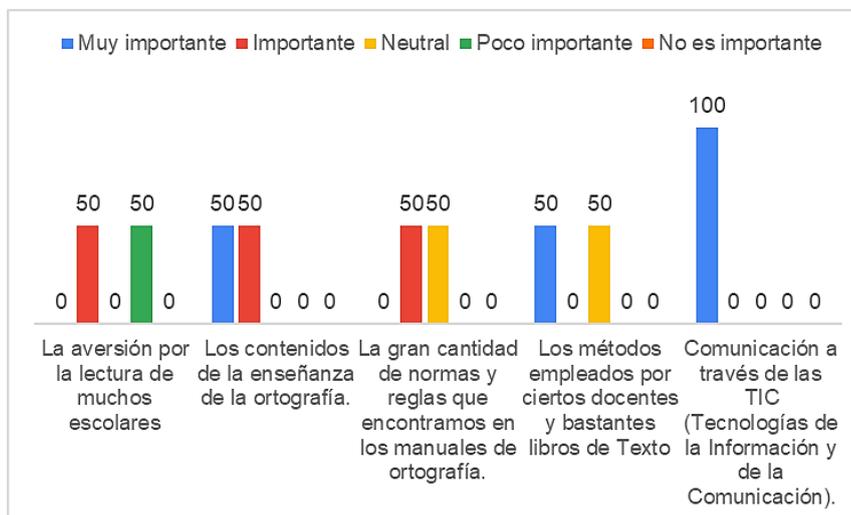
Las mayores dificultades que los docentes identifican respecto a la ortografía son confusión homonímica (50% siempre), omisiones e inserciones (50% casi siempre), condensaciones y segregaciones, sustituciones y duplicidades (50% a veces).

Las dificultades que los docentes identifican en sus estudiantes son importantes ya que al momento de la redacción pueden ocasionar confusión en la transmisión del mensaje que se quiere enviar, por lo que es necesario recordar las palabras de Rodríguez Pérez et al. (2010), quienes indican que los errores ortográficos interfieren en la comunicación efectiva y obligan al lector a leer el texto para poder comprenderlo.

Figura 15

Pregunta 15.

De las siguientes causas de errores ortográficos (propuestas por Carratalá, 1997 y Molinero, 2010) señale el grado de importancia que ha identificado en el alumnado



Nota. Instrumento aplicado a los docentes de Lengua y Literatura de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

El 100% de los docentes encuestados indicaron que la comunicación a través de las TIC es el aspecto que causa errores ortográficos en los estudiantes.

La utilización de la comunicación a través de las tecnologías digitales es rápida y por ello se tiende a omitir palabras, condensar expresiones e incluso omitir letras o tildes para alcanzar una comunicación breve, lo cual afecta notablemente la transmisión del mensaje y provoca un gran número de errores ortográficos.

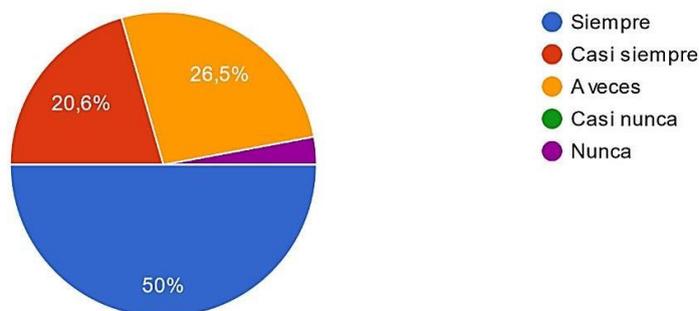
Encuesta para Estudiantes

Dimensión: Modelo Pedagógico.

Figura 16

Pregunta 1.

¿Le gustaría aprender ortografía a través de videos y juegos interactivos?



Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

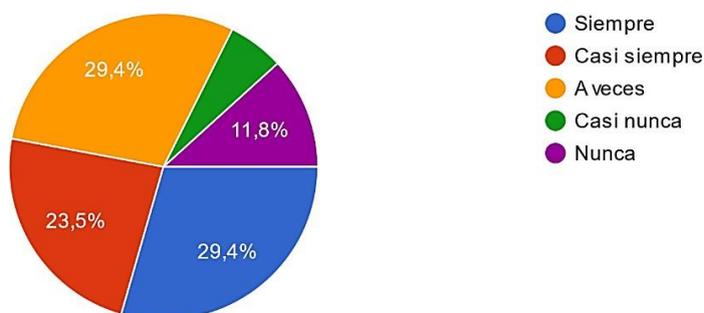
El 50% de estudiantes indica que siempre le gustaría aprender ortografía a través de videos y juegos interactivos y el 20,6% indican que casi siempre les gustaría aprender de esa manera frente a un porcentaje menor del 50% que no les gustaría utilizar este tipo de actividades.

Se puede observar que la mayoría de los estudiantes prefieren aprender a través de la utilización de herramientas digitales y juegos que son actividades que promueven la motivación y el interés hacia lo que se está estudiando.

Figura 17

Pregunta 2.

¿Sería de su agrado realizar tareas interactivas desde su hogar?



Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

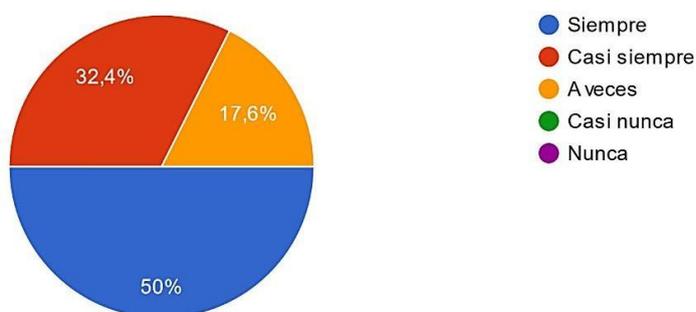
Los porcentajes frente a esta pregunta no marcan una clara preferencia hacia la alternativa consultada, sin embargo, se puede apreciar que aproximadamente el 50% de estudiantes si manifiesta un interés de realizar tareas interactivas desde el hogar.

Pese a que la realización de tareas en el hogar no es una actividad que, de forma general, sea de agrado de los estudiantes se puede observar que existe mayor afinidad al ser actividades interactivas.

Figura 18

Pregunta 3.

¿Estaría de acuerdo con aprender las reglas ortográficas con clases más divertidas y usando herramientas del juego como una forma de aprender (gamificación)?



Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

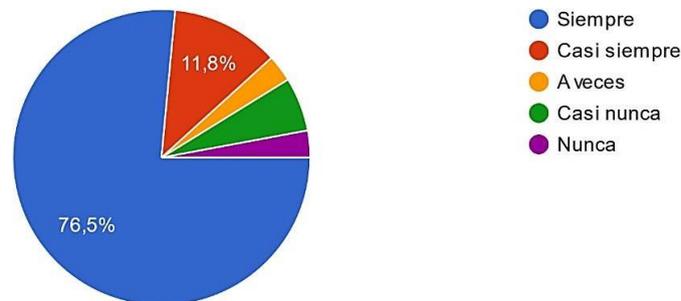
Análisis e Interpretación

El 100% de los estudiantes manifiestan su interés (en mayor o menor medida) en aprender ortografía con clases más divertidas puesto que no se han seleccionado las opciones de nunca o casi nunca.

Los estudiantes reflejan su interés en aprender de forma interactiva ya que con este tipo de actividades tienen la oportunidad de realizar actividades que son de su agrado.

Figura 19*Pregunta 4.*

Si en las clases de Ortografía se usaran un mayor número de actividades interactivas durante el proceso, ¿cree que aprendería de mejor manera?



Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

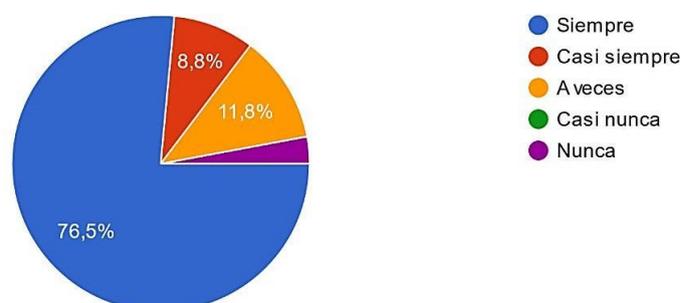
Análisis e Interpretación

El 76,5% de los estudiantes consideran que siempre aprenderían de mejor manera si se presenta un mayor número de actividades interactivas durante las clases de ortografía.

Los estudiantes tienen la percepción de que un mayor número de actividades interactivas serían beneficiosas en el proceso de aprendizaje de la ortografía y por ende aprenderían de mejor manera.

Dimensión: Enseñanza-Aprendizaje de la Ortografía.**Figura 20***Pregunta 5.*

¿Su profesor/a de Lengua y Literatura explica la importancia de la buena ortografía y de su aplicación en diferentes aspectos de la vida cotidiana?



Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

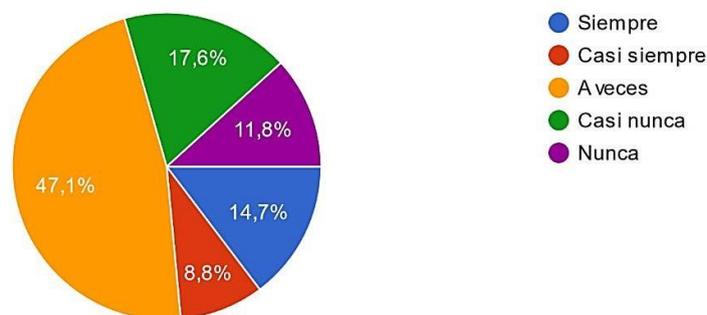
La mayoría de los estudiantes encuestados (76,5%) indican que sus docentes resaltan la importancia de la ortografía y su aplicación en otros aspectos.

El aspecto evaluado es fundamental ya que permite a los estudiantes comprender las razones por las cuales la ortografía es importante y de ello se deriva su aprendizaje y aplicación en otros aspectos de la vida cotidiana.

Figura 21

Pregunta 6.

¿Su profesor/a de Lengua y Literatura utiliza recursos tecnológicos al momento de impartir sus clases de ortografía?

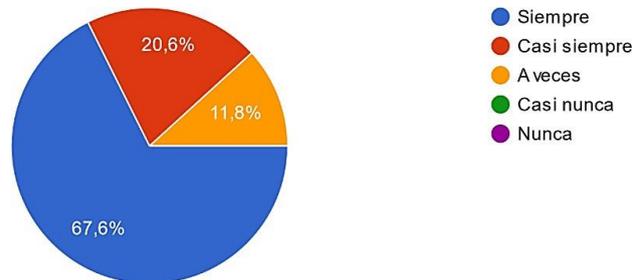


Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

La mayoría de los estudiantes (47,1% a veces, 17,6% casi nunca y 11,8% nunca) coincide en que la utilización de recursos tecnológicos es baja durante las clases.

Los estudiantes perciben la poca utilización de recursos tecnológicos durante las clases a pesar de que estos recursos permiten ampliar el número de actividades que fortalecen el proceso de aprendizaje en el aula, sin embargo, existen estudiantes que indican que si se hace uso de estos recursos pese a no ser la mayoría.

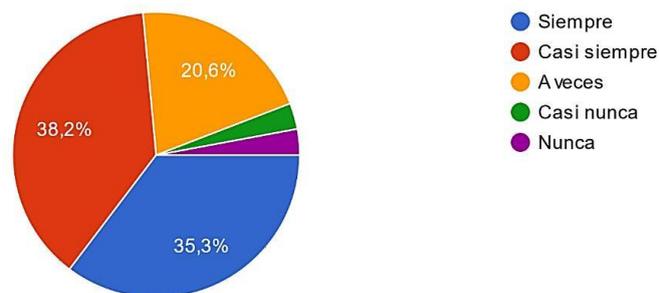
Figura 22*Pregunta 7.**¿Su profesor/a de Lengua y Literatura corrige errores ortográficos?*

Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

El 67,6% de los estudiantes indican que sus docentes revisan la ortografía en las actividades escritas que realizan.

Esta pregunta se respalda con el interés que tienen los docentes en enfatizar la importancia de la ortografía y con ello su revisión constante en las actividades realizadas por los estudiantes.

Figura 23*Pregunta 8.**¿Realizan talleres ortográficos en clase?*

Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

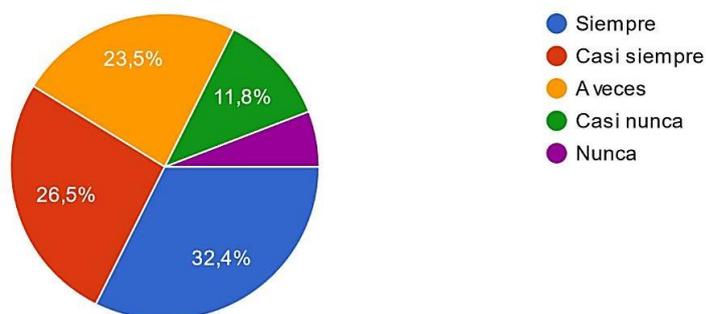
La mayoría de los estudiantes (35,3% siempre y 38,2% casi siempre) indican que se realizan talleres en el aula durante las clases de ortografía.

El hecho de que los docentes realicen talleres ortográficos durante sus clases es un indicador positivo ya que demuestra la disposición de los docentes de variar la metodología e incluir estrategias interactivas dirigidas a mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Figura 24

Pregunta 9.

Según su opinión, ¿su profesor/a de Lengua y Literatura utiliza métodos didácticos e innovadores para enseñar la ortografía?



Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

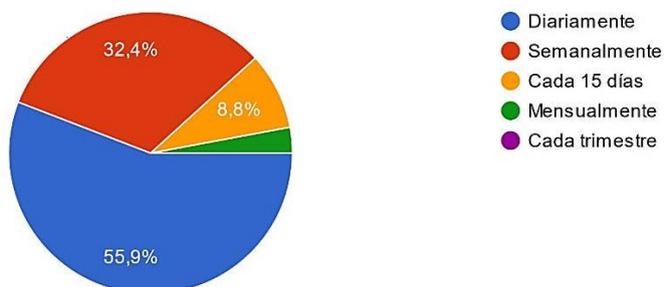
Análisis e Interpretación

Las respuestas fueron divididas ya que el 32,4% de los encuestados consideran que siempre se utilizan métodos didácticos e innovadores, frente a un 23,5% que indica que estas actividades se las realizan a veces, porcentajes que son similares.

Los resultados frente a la pregunta pueden ser indicadores de que los estudiantes no han podido identificar las diferencias entre metodologías activas y las que no lo son por lo que tienen opiniones variadas y no se registran porcentajes mayoritarios en alguna de las opciones presentadas.

Figura 25*Pregunta 10.*

Según su opinión, ¿Cada cuánto cree usted que se debería reforzar la ortografía en el aula de clases?



Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

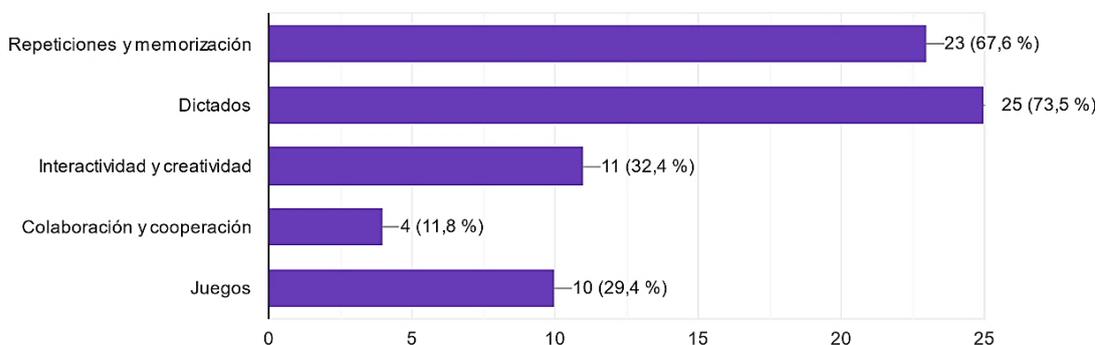
Análisis e Interpretación

El 55,9% de estudiantes encuestados consideran que la ortografía debe ser reforzada diariamente frente a un porcentaje minoritario (2,9%) que indica que se debería revisar de forma mensual.

El hecho de que la mayoría de los estudiantes consideren que la ortografía debe ser revisada de forma diaria es un indicador de que ellos también entienden la importancia de la correcta aplicación de las reglas ortográficas y la revisión de la misma.

Figura 26*Pregunta 11.*

Según su opinión, ¿Qué actividades realiza su profesor/a de Lengua y Literatura al momento de enseñar ortografía?



Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

El mayor porcentaje de estudiantes (73,5%) indican que la actividad que más se repite en la enseñanza de la ortografía son los dictados, seguidos de repeticiones y memorizaciones (67,6%). Las actividades que menor porcentaje tienen (11,8%) son aquellas que se relacionan con actividades colaborativas y de cooperación.

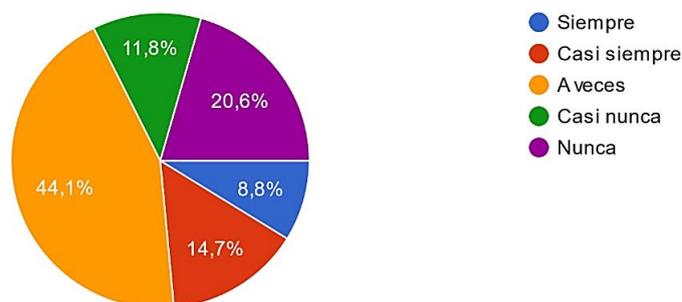
De acuerdo con las respuestas obtenidas, los estudiantes indican que las actividades relacionadas con metodologías tradicionales son las que más se aplican al momento de aprender ortografía, actividades que también se realizan de manera individual y se deja de lado las actividades cooperativas y grupales que permiten a los estudiantes compartir y fomentar el pensamiento crítico.

Dimensión: Dificultades en la Ortografía.

Figura 27

Pregunta 12.

¿Cree que es difícil aprender las reglas ortográficas y aplicarlas al momento de escribir textos u oraciones?



Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

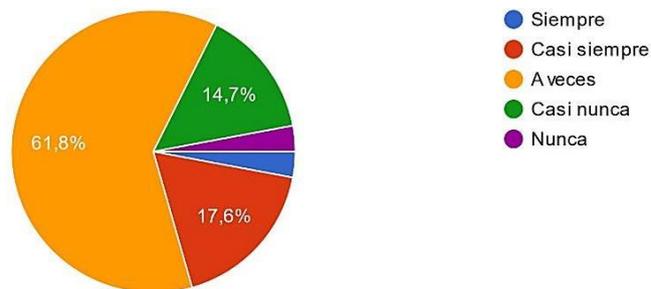
Los resultados frente a la pregunta formulada son diversos, sin embargo, un porcentaje mayoritario (44,1%) indican que en ocasiones es difícil aprender las reglas ortográficas y aplicarlas.

Los estudiantes tienen diferentes criterios, por lo cual se deben considerar las diferencias individuales ya que no todos aprenden al mismo ritmo y por ello se pueden derivar las dificultades en el aprendizaje.

Figura 28

Pregunta 13.

Según su experiencia, ¿Qué tan frecuente suele cometer errores ortográficos al momento de escribir un texto?



Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

Un porcentaje mayoritario de estudiantes (61,8%) indican que cometen errores ortográficos en varias ocasiones frente a un porcentaje minoritario que indica que no cometen errores ortográficos.

Pese a que los estudiantes indican que no es complicado el aprendizaje y aplicación de reglas ortográficas, el cometimiento de errores está presente en las actividades realizadas lo cual refuerza el criterio de que es necesario verificar las diferencias individuales y la metodología aplicada para que el aprendizaje resulte útil para todos.

Figura 29**Pregunta 14.**

Según su experiencia, ¿cuáles son los mayores problemas que tiene al momento de aprender ortografía?



Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

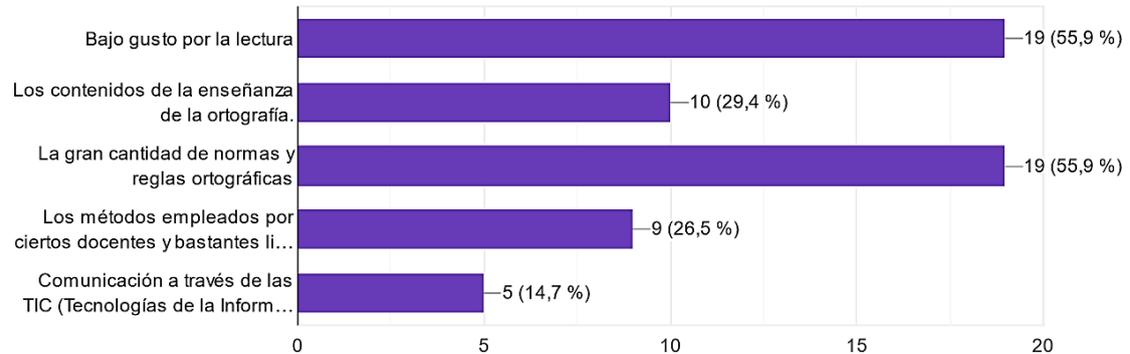
Análisis e Interpretación

El 67,6% de los estudiantes consideran que la mayor dificultad que tienen dentro del proceso de ortografía es: cortes o uniones inadecuadas de palabras al momento de escribir, además el 44,1% indica que existe confusión entre palabras homónimas y finalmente el 41,2% menciona que la incorrecta escritura de palabras se encuentra dentro de los errores cometidos.

Se puede observar en las respuestas de los estudiantes que existe presencia de errores ortográficos que pueden ser aspectos que interfieren significativamente en la comunicación escrita ya que cambian la intención del mensaje a enviarse.

Figura 30*Pregunta 15.*

De las siguientes opciones presentadas, ¿cuál cree usted que influye mayormente para que continúen existiendo errores ortográficos?



Nota. Instrumento aplicado a los estudiantes de 7mo Grado de EGB de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano.

Análisis e Interpretación

El 55,9% de los estudiantes encuestados indica que lo que más influye en el cometimiento de errores ortográficos es el bajo gusto por la lectura y la gran cantidad de normas y reglas ortográficas.

La mayoría de los estudiantes consideran que los bajos niveles de lectura y la cantidad de reglas ortográficas interfieren en el aprendizaje; contrario a la opinión de los docentes que consideran que la utilización de las TIC's es la que genera los errores ortográficos en los estudiantes.

Capítulo II: Propuesta Modelo Pedagógico

Tema: Modelo Pedagógico para el área de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación.

Objetivo del Modelo Pedagógico: Orientar los fundamentos teóricos y metodológicos mediante un Modelo Pedagógico para el área de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación, dirigido a los estudiantes del Séptimo Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano, ubicada en la parroquia de El Quinche, cantón Quito, provincia de Pichincha durante el año lectivo 2023-2024.

2.1. Contextualización de la institución educativa y/o del área del conocimiento

- a) Lugar al que se refiere- institución:** La investigación se realizó en la Unidad Educativa Particular Iberoamericano con código AMIE 17H01769, ubicada en la parroquia rural de El Quinche, cantón Quito, provincia de Pichincha. La Institución nace en 1982 bajo el lema Institucional “Educar para un mundo mejor”. Su visión es brindar una educación centrada en el ser humano, con calidad y amabilidad, holística, crítica, participativa, democrática, inclusiva e interactiva, con equidad de género, basada en el conocimiento científico, la utilización de tecnología y el ejercicio de pedagogía de vanguardia, el cuidado del medio ambiente y el mantenimiento de la memoria colectiva y el patrimonio cultural a fin de satisfacer las necesidades de aprendizaje individual y social, que contribuyan a fortalecer la autoestima, la identidad cultural, la construcción de ciudadanía, y que articule los diferentes niveles ofertados en la Institución con la sociedad y la realidad de las universidades ecuatorianas y extranjeras.
- b) Nivel educativo- alcance- importancia:** La Unidad Educativa Particular Iberoamericano, actualmente cuenta con 366 estudiantes, quienes están distribuidos de la siguiente manera: 31 estudiantes en Preparatoria, 75 estudiantes en Educación General Básica Elemental (Segundo, Tercero y Cuarto Grado), 100 estudiantes en Educación General Básica Media (Quinto, Sexto y Séptimo Grado), 84 estudiantes en Educación General Básica Superior y 76 estudiantes en Bachillerato General Unificado (Primero, Segundo y Tercer Grado). El modelo propuesto está dirigido a los estudiantes de Séptimo Grado de Educación General Básica subnivel Medio, siendo un paralelo único con 31 estudiantes. De acuerdo con el Currículo Priorizado con énfasis en Competencias del Ministerio de Educación de Ecuador (2021) , indica que los estudiantes de este subnivel educativo deben “Escribir relatos y textos expositivos,

descriptivos e instructivos, adecuados a una situación comunicativa determinada para aprender, comunicarse y desarrollar el pensamiento” y “Aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición y revisión de textos escritos” (Ministerio de Educación, 2021). En estos objetivos se refleja la importancia que se da al proceso de enseñanza y aprendizaje de la ortografía como parte fundamental de la asignatura de Lengua y Literatura para desarrollar la competencia comunicacional por lo que es un tema que se debe trabajar en el aula de forma que los estudiantes puedan adquirir adecuadamente el aprendizaje.

- c) Diagnóstico:** En la actualidad, la Unidad Educativa Particular Iberoamericano, no cuenta con un modelo pedagógico diseñado exclusivamente para el área de Lengua y Literatura en donde se incluya la enseñanza de la ortografía por lo que el tema se trabaja dentro de las horas de clase. El desarrollo de la ortografía se produce de la siguiente manera: la hora de clase tiene una duración de 40 minutos en total, durante los 10 primeros minutos los docentes realizan dictados de palabras sueltas para el refuerzo de las reglas ortográficas. Como parte de la evaluación formativa, estos dictados son revisados entre compañeros (coevaluación). Una vez que se identifican los errores, los estudiantes repiten la palabra de forma correcta frente a la misma para fijar la escritura correcta además memorizan las reglas ortográficas que los docentes enseñan en clases. En la evaluación cuantitativa se vuelven a realizar dictados pero esta vez es el docente quien los califica y registra la nota.

La enseñanza de las reglas ortográficas se realiza a la par con los contenidos de la asignatura. Adicionalmente, en las reuniones de área se exponen las mayores dificultades que los estudiantes tienen dentro del tema y se establecen las estrategias a aplicar durante las clases para solventar estas dificultades.

- d) Preparación de los docentes- niveles que han alcanzado:** Los docentes de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano, específicamente de quienes son los encargados del área de Lengua y Literatura, cuentan con títulos de tercer nivel con especialidad en el área. Además, todos los docentes reciben de forma constante capacitaciones académicas previo al inicio del año lectivo con las siguientes temáticas: procesos de enseñanza-aprendizaje, uso de estrategias activas dentro del aula, uso de TIC's como herramientas pedagógicas, manejo del clima de aula.
- e) Programa educativo existente:** Dentro del aspecto académico, la Unidad Educativa Particular Iberoamericano trabaja desde el Paradigma Socio constructivista que constituye una perspectiva pedagógica en la que el individuo, condicionado por su propio desarrollo biológico, construye el conocimiento a medida que interactúa con su

entorno y en donde el contexto juega un papel fundamental en este proceso (Bilbao et al., 2019).

La metodología de clases es: Experiencia Concreta, Reflexión, Conceptualización y Aplicación (ERCA). De acuerdo con Armijos (2020), citado en Guerrero Torres (2023), la metodología ERCA es una metodología colaborativa en donde el aprendizaje se producen en cuatro fases donde el docente parte desde las experiencias previas de los estudiantes sobre las cuales se realiza proceso de reflexión, abstracción y conceptualización para luego aplicarlo en otros aprendizajes (p. 10).

En el caso del proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía se desarrolla la misma metodología ERCA de la siguiente manera: Experiencia concreta- revisión de palabras en las que se han cometido el mayor número de errores ortográficos ya sea en tareas o evaluaciones; Reflexión-preguntas sobre las dificultades o aspectos que no se han entendido; Análisis-sobre las características de las palabras que cumplen con la regla ortográfica en los textos revisados o escritos, lluvia de ideas para que los estudiantes puedan dar ejemplos desde su experiencia; Conceptualización-enseñanza de la regla ortográfica, realización de ejemplos; Aplicación-realización de dictados en clase.

- d) Recursos materiales disponibles:** La Unidad Educativa Particular Iberoamericano cuenta con infraestructura física adecuada. Además, cuenta con laboratorio de informática, inglés, biblioteca, auditorio, dos salas virtuales y también con una plataforma digital para que los docentes puedan enviar información a estudiantes y padres de familia, de esta manera mantienen contacto de forma constante. En el caso de la ortografía, en las clases se utiliza el cuaderno de dictado en el cual se registran las reglas y dictados realizados, el libro de texto de Lengua y Literatura en donde está la secuencia de trabajo de la asignatura y el diccionario.

2.2. Fundamentos teóricos en las dimensiones: Pedagogía y Teorías del Aprendizaje

a) *Ciencia de la Pedagogía: su Alcance, Diferentes Enfoques Teóricos que Existen.*

La Pedagogía, según Mato Tamayo et al., (2019) se define como:

La ciencia que tiene como objeto de estudio el descubrimiento de las regularidades, el establecimiento de principios, leyes y categorías que permiten de forma consciente planificar, dirigir y organizar; ya sea en el marco institucional: escolar o extraescolar, el proceso educativo en sentido amplio hacia la formación multilateral de la personalidad del educando; y con ello la apropiación de la herencia histórico-cultural acumulada por la humanidad. (p. 123)

Como se observa en esta definición, la Pedagogía tiene como fin establecer los parámetros apropiados con bases claras para guiar el proceso organizativo y académico de las instituciones y con ello que se pueda brindar una formación integral.

El enfoque pedagógico en el cual se basa esta investigación es la Escuela Nueva que es un enfoque que busca alcanzar una aproximación más humanista de la persona por lo que se espera que a través de la educación se fomente una mayor participación y compromiso con la sociedad. Toma en cuenta las particularidades de los estudiantes y busca que la escuela y el maestro se adapten a ello.

Su lema es “aprender haciendo” por ello las actividades educativas se enfocan en lo práctico y recreativo. El aprendizaje debe relacionarse directamente con la realidad por lo que se opone al aprendizaje mecánico y busca el desarrollo de aquellas actividades que generen un genuino interés en los estudiantes.

El método científico se establece como forma de enseñanza, es decir la experimentación es parte fundamental del proceso. El estudiante se convierte en el centro de la enseñanza, debe ser capaz de realizar actividades planteadas a partir de problemas para estimular el pensamiento. Además, el error es parte del proceso ya que debe experimentar y poner a prueba sus ideas.

Dentro de este enfoque, el docente se convierte en un guía del aprendizaje, debe proponer actividades que estimulen el interés investigativo de los estudiantes y estar atento a las preguntas que puedan surgir durante el proceso. Por ello se requiere que el docente domine el área de estudio y que sus conocimientos se actualicen constantemente (Mato Tamayo et al., 2019).

Al propender a que los estudiantes sean conscientes de su entorno y que tengan las herramientas necesarias para resolver los problemas de su realidad se requiere de la guía constante de docentes que propondrán actividades motivadoras y estimularán la curiosidad e investigación para que el estudiante pueda, a través del ensayo y error, encontrar las respuestas más adecuadas y de este modo alcanzar el conocimiento. En este enfoque es necesaria la colaboración y participación de la comunidad ya que la transmisión del conocimiento no solamente depende del docente.

b) Pedagogía Sociocrítica

La pedagogía sociocrítica centra su atención en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes de modo que puedan desafiar las creencias y dominación a las que se encuentran inmersos dentro de su entorno social. Fomenta los cuestionamientos para abrir el pensamiento hacia el descubrimiento de sus propias ideas.

La idea central de esta pedagogía es desarrollar la enseñanza para que las personas se conviertan en seres conscientes de su realidad, de su pasado y capaces de aportar a su entorno social; y va más allá de solamente la transmisión de conocimientos si no que engloba aspectos que permitan a las personas ser libres y responsables de sus propias ideas.

Otro aspecto importante es considerar las diferencias sociales como parte del proceso de aprendizaje de los individuos ya que los ritmos que tienen los estudiantes varían y eso es lo importante dentro de la diversidad y de los procesos de inclusión que se producen en los grupos sociales.

El estudiante cumple un rol central al desarrollar el proceso de pensamiento a través de las actividades que plantea el docente. El docente cumple otro rol que, a pesar de no ser el protagónico como en la pedagogía tradicional, es importante ya que guía el proceso de aprendizaje, propone actividades que permitan a los estudiantes descubrir sus propias ideas, generar sus propios criterios y a producir cambios en el mundo.

Por todo lo mencionado anteriormente, la pedagogía sociocrítica es necesaria en los ambientes educativos en la actualidad ya que requiere la participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento, de tener el derecho de expresar sus ideas y opiniones respecto a temas que les son importantes y de integrarse en un grupo de forma adecuada de modo que pueda aportar positivamente al mismo.

c) Modelos de Aprendizaje: Cognitivismo y Conectivismo

Los modelos de aprendizaje que se aplicaron en el presente modelo pedagógico son el cognitivismo y el conectivismo.

Cognitivismo: De acuerdo con Leiva (2014), citado en Altez Ortiz et al. (2021), el cognitivismo estudia el proceso de aprendizaje y para ello es necesaria la observación de la conducta, el estudio del ambiente y los procesos mentales (p. 92).

El proceso de enseñanza se basa en los conceptos previos que tienen los estudiantes para enlazarlos con los nuevos, para ello utiliza las capacidades cognoscitivas y metacognitivas de los sujetos para la realización de tareas completas y complejas. Gracias a esto, el aprendizaje ocurre cuando el estudiante relaciona los conocimientos previos con los actuales mediante la realización de tareas globales, convirtiendo al estudiante en el centro del aprendizaje (Matute Zelaya, 2015).

Conectivismo: Como lo indica Coronel de León (2022):

Surge como vía para de alguna forma detallar los principios del actual aprendizaje, el cual se caracteriza por ser de tipo social y de múltiples conexiones entrelazadas, donde las tecnologías digitales que convergen en internet vienen cambiando la dinámica cognitiva del individuo, y las actividades que se plantean en los actuales momentos para la formación son

más bien como para madurar o desarrollarse, lo que hace del conectivismo una pedagogía que busca describir redes de interconexión exitosas. (p. 165)

De acuerdo con Siemens (2006), citado en Coronel de León (2022), el conectivismo tiene ocho principios entre los cuales se encuentran la diversidad de opiniones en la construcción del aprendizaje, por ello la postura crítica es importante al momento de procesar y seleccionar la información que va a ser utilizada, se da gran importancia a la toma de decisiones puesto que constituye un aprendizaje en sí misma y trae una serie de consecuencias de las que el sujeto debe ser consciente.

En el presente Modelo Pedagógico el cognitivismo aporta desde los roles que cumplen los implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El docente cumple el rol de mediador, proponiendo actividades, resolviendo preguntas, guiando el trabajo del estudiante para alcanzar el conocimiento que se espera. El estudiante se convierte en el protagonista ya que participa activamente en la adquisición y creación del conocimiento. Es necesaria la interacción entre ellos ya que de ello depende que se cumpla adecuadamente el proceso para que, tanto los conocimientos como el aprendizaje, vayan de la mano.

El conectivismo brinda la oportunidad de establecer conexiones digitales en las que se puede hacer uso de plataformas digitales, actividades interactivas y permitir que los estudiantes puedan seleccionar la información que requieren con base en sus necesidades y objetivos que quiere alcanzar en el aprendizaje. Con ello se da la apertura a la utilización de tecnología en los procesos educativos, tratando de construir redes de conocimiento que permitan actualizar constantemente la información, establecer conexiones importantes y de esta forma vincular los saberes dejando de lado la separación de las asignaturas.

d) Proyección Teórica: Híbrida

El presente Modelo Pedagógico conjuga el conectivismo, cognitivismo, las bases teóricas de la Escuela Nueva, el aprendizaje por descubrimiento, pedagogía socio crítica y las estrategias de gamificación ya que son bases teóricas que contemplan que el conocimiento, la enseñanza y el aprendizaje requieren de interacción del individuo con sus compañeros, con el entorno y con la información que existe actualmente y se encuentra disponible en espacios digitales para que de esta manera se propicien ambientes de aprendizaje activos, dinámicos y que motiven a los estudiantes a continuar el proceso de aprendizaje.

Además, tomando en consideración la edad del grupo hacia el cual va dirigida esta propuesta, se debe comprender que los ambientes pasivos no generan mayor motivación y por ello, plantear actividades y ambientes relacionados con la estructura de los juegos va a producir interés en las actividades a realizarse.

Es importante también tomar en cuenta que los estudiantes tienen acceso a una gran variedad de información a través de los medios digitales por lo mismo es importante que cuenten con la dirección adecuada del docente para que puedan ser capaces de tomar sus propias decisiones frente a la información que van a seleccionar, que tengan una opinión frente a ella y sepan escoger adecuadamente aquello que va a ser útil y productivo para su proceso de aprendizaje.

e) Proyección Humana: Valores Humanos, la Transversalidad: Ejes Transversales

De acuerdo con el Currículo Ecuatoriano (2016), los contenidos que se desarrollan en todos los niveles educativos están dirigidos hacia alcanzar el perfil de salida del bachiller. En este perfil de salida se consideran tres valores fundamentales que son la justicia, la innovación y la solidaridad. Junto a estos valores también se establecen responsabilidades que los estudiantes van adquiriendo a lo largo del proceso educativo.

En este orden de ideas, la Unidad Educativa Particular Iberoamericano proyecta una educación integral, apoyada en valores como: el respeto, la responsabilidad y la honestidad; pilares que sustentan el Proyecto Educativo Institucional, así como el cuidado de la naturaleza y la identidad.

Respecto a los ejes transversales, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) indica que son de cumplimiento obligatorio pues los equipara a los objetivos, destrezas y lineamientos para alcanzar el perfil de salida.

Los ejes transversales que se desarrollan son: la interculturalidad, la formación de una ciudadanía democrática, la protección del medio ambiente, el cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes y la educación sexual en los jóvenes.

Estos ejes transversales buscan contribuir a la formación integral de los estudiantes y por ello se relacionan a diferentes temáticas, frente a los cuales los contenidos desarrollados en el área de Lengua y Literatura contribuyen altamente ya que la efectividad de la comunicación escrita y la correcta utilización de la ortografía permitirá la comprensión adecuada del mensaje que se espera enviar y la socialización del mismo.

2.3. Proyecciones de la Didáctica: Estrategias metodológicas

a) La Didáctica como Disciplina de la Pedagogía

La Didáctica, de acuerdo con Lesteime (2021) es una “disciplina capaz de formular propuestas enriquecedoras para la constitución de prácticas idóneas de enseñanza, actualizadas y comprometidas con el contexto, esto es socialmente significativas en sus efectos a largo plazo” (p.21).

Esto lo logra con la utilización de diferentes estrategias metodológicas, disposición adecuada de los espacios y el tiempo que se trabaja en el aula. Lesteime añade que la didáctica “aporta conjuntamente explicaciones, orientaciones generales de tipo metodológicas, conceptuales, propuestas de trabajo y criterios para la selección de los medios más apropiados para llevar adelante el proceso comunicativo” (p. 22).

Por esta razón es importante que el proceso didáctico contemple todos los elementos necesarios que debe contener para alcanzar un aprendizaje adecuado en los estudiantes. De esto se desprende que no son solamente los contenidos los protagonistas en las clases sino también el uso de estrategias y el entorno que aportan significativamente para la construcción del aprendizaje.

b) El Proceso de Enseñanza y Aprendizaje

El presente Modelo Pedagógico se desarrolló con base en el proceso de enseñanza-aprendizaje ERCA.

Experiencia concreta (E): los estudiantes tienen una aproximación inicial a los contenidos que se van a revisar de forma activa, se desarrollan actividades lúdicas, interactivas o de descubrimiento para que puedan acceder a una experiencia concreta y directa frente a la materia de estudio.

Reflexión (R): una vez desarrolladas las actividades iniciales, se establece de forma grupal un compartir de las experiencias para identificar las similitudes, diferencias y formas en las cuales lograron resolver los retos planteados. También se realiza un breve resumen de lo trabajado.

Conceptualización (C): una vez finalizada la discusión grupal, se forman nuevos grupos y el docente les entrega el material en donde se encuentran las temáticas de estudio y los estudiantes enlazan lo trabajado con el material recibido. De esta manera encuentran similitudes y desarrollan el conocimiento teórico esperado. El docente estará atento para supervisar de forma adecuada en la revisión a los estudiantes y contestar preguntas para guiar el conocimiento.

Aplicación (A): una vez comprendidas las temáticas trabajadas en clase se realiza la aplicación mediante actividades lúdicas e interactivas que se desarrollan en el aula o en sus casas. Además, se procederá a la redacción de textos para reforzar la competencia comunicativa escrita y optimizar el envío del mensaje.

Revisión de textos: es importante que los textos utilizados sean de interés de los estudiantes y que se reflejen los contenidos trabajados.

Círculos comunicativos: se desarrollan antes de iniciar el tema de clase para conocer los intereses, motivaciones de los estudiantes y enlazarlos con los contenidos y actividades de la

clase para que de esta manera se sientan integrados en el proceso y puedan tener mayor y mejor predisposición hacia el aprendizaje.

c) Objetivos, Contenidos, Métodos, Recursos Tecnológicos y Evaluación

Tema: Palabras agudas, graves y esdrújulas

Contenidos

Palabras agudas

En las palabras agudas (cuando la sílaba tónica es la última sílaba de la palabra) sólo se escribe el acento si terminan en n, en s o en vocal.

Tabla 1

Ejemplos de palabras agudas

Sin tilde	Con tilde
a - mor	can - tó
co - lor	jar - dín
re - loj	des - ta - có
pa - pel	bai - ló

Nota. Ejemplos de palabras agudas.

Palabras graves

En las palabras graves (cuando la sílaba tónica es la penúltima sílaba de la palabra) sólo se escribe el acento si NO terminan en n, en s o en vocal.

Tabla 2

Ejemplos de palabras graves

Sin tilde	Con tilde
sa - po	lá - piz
cor - ti - na	Gó - mez
sar - di - na	cár - cel
me - di - ci - na	dé - bil

Nota. Ejemplos de palabras graves.

Palabras esdrújulas

“Todas las palabras esdrújulas se acentúan. Las palabras esdrújulas son aquéllas en las que la sílaba tónica es la antepenúltima sílaba de la palabra” (Zarzar Charur, 2015, p. 7).

Tabla 3

Planificación de Clase: palabras agudas, graves y esdrújulas.

PLANIFICACIÓN DE CLASE					
Objetivo: Reconocer las reglas de acentuación de las palabras agudas, graves y esdrújulas.					
TEMA	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	FORMA DE TRABAJO	RECURSOS MANUALES	RECURSOS DIGITALES
Palabras agudas, graves y esdrújulas	Experiencia (E): <i>Fase de contextualización</i> Estrategia: Aplicación del reto: ¡Une y vencerás!	Conocimiento adquirido por realización de retos.	Grupal	Texto de trabajo Cuadernos de trabajo Tarjetas de palabras	
	Reflexión (R): <i>Estructuración del conocimiento</i> Estrategia: Reto: ¡Une y vencerás!, fase de unión de palabras	Los estudiantes exploran sus propios conocimientos y los ponen a prueba al unir las palabras asignadas	Grupal	Tarjetas de palabras	
	Conceptualización (C): <i>Estructuración del conocimiento</i> Estrategia: Resumen Lluvia de ideas	Sistematiza la información mediante aportes de los estudiantes	Grupal	Pizarrón Cuadernos de trabajo	
	Aplicación (A): <i>Desarrollo de la destreza.</i> Estrategia: Evaluación en kahoot	Aplica el conocimiento adquirido en situaciones de su vida cotidiana	Individual		Cuestionario en Kahoot: https://create.kahoot.it/share/palabras-agudas-graves-y-esdrujulas/f072b927-29eb-43f2-bbd9-03a9f283be83

Nota. Planificación con metodología ERCA para la clase de palabras agudas, graves y esdrújulas.

Tema: La tilde diacrítica

Contenidos:

“El acento diacrítico se utiliza para establecer la diferencia entre dos palabras que se escriben igual pero que cumplen diferentes funciones en la oración. Este acento se aplica en palabras monosílabas y en palabras de dos o más sílabas.

Regla general: generalmente las palabras monosílabas como fe, di, dio, dan, vi, ve, vio, fui, fue, ruin, guion, pie, sol, gran, gris, etcétera, no se tildan. Solamente se tildan ciertos monosílabos para evitar confusión con otros que se escribe igual pero que cumple una función diferente en la oración. En estos casos, a una palabra se tilda para diferenciarla de la otra.” (Zarzar Charur, 2015, pp. 9-12)

Reglas - él, tú, mí:

Figura 31

Tilde en monosílabos (el, tu, mi)

NO SE ACENTÚA		SÍ SE ACENTÚA	
el	Cuando es artículo (<i>el perro</i>)	él	Pronombre personal (<i>para él</i>)
tu	Pronombre posesivo (<i>tu perro</i>)	tú	Pronombre personal (<i>tú eres</i>)
mi	Pronombre posesivo (<i>mi perro</i>)	mí	Pronombre personal (<i>para mí</i>)

Nota. Adaptado de Zarzar Charur, C. (2015). Ortografía: (ed.). México D.F, México: Grupo Editorial Patria. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/40390?page=24>.

Figura 32

Tilde en monosílabos (si, se, de)

NO SE ACENTÚA		SÍ SE ACENTÚA	
si	Cuando es condicional (<i>si quieres</i>)	sí	Pronombre personal (<i>para sí</i>); afirmación (<i>sí iré</i>)
se	Pronombre reflexivo (<i>se dice</i>)	sé	Del verbo ser (<i>sé bueno</i>) Del verbo saber (<i>yo sé</i>)
de	Preposición (<i>de Juan</i>)	dé	Del verbo dar (<i>que me lo dé</i>)

Nota. Adaptado de Zarzar Charur, C. (2015). Ortografía: (ed.). México D.F, México: Grupo Editorial Patria. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/40390?page=24>.

Figura 33

Tilde en monosílabos (*aun, mas, te, o*)

NO SE ACENTÚA	
aun	Conjunción (también, a pesar de) (<i>aun entonces</i>). Aquí es monosílaba y se pronuncia con el acento prosódico en la a .
mas	Conjunción adversativa (<i>mas sin embargo</i>)
te	Pronombre personal (<i>te quiero</i>)
o	Conjunción disyuntiva (<i>Luis o Pedro</i>)
SÍ SE ACENTÚA	
aún	Adverbio (todavía) (<i>aún no llegan</i>). Aquí es aguda, porque al romperse el diptongo se hacen dos sílabas.
más	Adverbio de cantidad (<i>dame más</i>)
té	Bebida aromática (<i>quiero té</i>)
ó	Se utilizaba entre números (<i>15 ó 20</i>)

Nota. Adaptado de Zarzar Charur, C. (2015). Ortografía: (ed.). México D.F, México: Grupo Editorial Patria. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/40390?page=24>.

Tabla 4

Planificación de Clase: Tilde Diacrítica

PLANIFICACIÓN DE CLASE					
Objetivo: Identificar las situaciones en las que se utiliza la tilde diacrítica en monosílabos.					
TEMA	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	FORMA DE TRABAJO	RECURSOS MANUALES	RECURSOS DIGITALES
Tilde diacrítica	Experiencia (E): <i>Fase de contextualización</i> Estrategia: Aplicación del reto: Los bolos	Conocimiento adquirido por realización de retos.	Grupal	Lectura Pizarra Cofres de cartón	
	Reflexión (R): <i>Estructuración del conocimiento</i> Estrategia: Reto: Los bolos, fase de confrontación	Los estudiantes exploran sus propios conocimientos y los ponen a prueba al exponerlos frente a sus compañeros.	Grupal	Cofres de cartón con las palabras escritas	
	Conceptualización (C): <i>Estructuración del conocimiento</i>	Sistematiza la información mediante	Grupal	Pizarrón	

Estrategia: -Resumen -Lluvia de ideas	aportes de los estudiantes		Cuadernos de trabajo	
Aplicación (A): <i>Desarrollo de la destreza.</i> Estrategia: Evaluación en Kahoot	Aplica el conocimiento adquirido en situaciones de su vida cotidiana	Individual		Cuestionario en Kahoot: https://create.kahoot.it/share/tilde-diacritica/8bd80fb7-b9a1-429a-aede-6be33b4be238

Nota. Planificación con metodología ERCA para tilde diacrítica.

Tema: El punto y la coma

Contenidos:

El adecuado uso de los signos de puntuación ayuda a lograr que la idea sea captada con toda claridad. Por el contrario, una puntuación inadecuada puede provocar que el mensaje no se entienda, o que se entienda algo completamente opuesto a lo que se quería comunicar.

La coma

La coma (,) indica una pausa breve que se produce en un enunciado.

Reglas de utilización:

La coma se utiliza para:

1. Separar elementos de una enumeración, excepto en aquellos casos en los que los elementos se encuentren precedidos por una conjunción (y, e, o, u). Ejemplo: *Es un chico muy reservado, estudioso y de buena familia.* Cuando los elementos enumerados constituyan el sujeto de la oración o un complemento verbal y van antepuestos al verbo, no se pone coma detrás del último. Ejemplo: *El perro, el gato y el ratón son animales mamíferos.*

2. Separar elementos pertenecientes a una misma categoría gramatical en un enunciado. Ejemplo: *Estaba preocupado por su familia, por su trabajo, por su salud.*

En casos que se encuentre alguna de las siguientes conjunciones en el enunciado: y, e, ni, o, u, se coloca una coma delante de la conjunción cuando la secuencia que encabeza expresa un contenido (consecutivo, de tiempo, etc.) distinto al elemento o elementos anteriores. Ejemplo: *Pintaron las paredes de la habitación, cambiaron la disposición de los muebles, y quedaron encantados.*

Sin embargo, se debe tomar en cuenta que se coloca la coma cuando la conjunción enlaza con toda la proposición anterior, y no con el último de sus miembros. Ejemplo: *Pagó el traje, la bolsa y los zapatos, y salió de la tienda.* Siempre será recomendable su empleo, por último, cuando el período sea especialmente largo. Ejemplo: *Los instrumentos de precisión*

comenzaron a perder su exactitud a causa de la tormenta, y resultaron inútiles al poco tiempo.

3. Se escribe una coma para aislar el vocativo del resto de la oración. *Julio, ven acá.* Cuando el vocativo va en medio del enunciado, se escribe entre dos comas. *Estoy alegre, Isabel, por el regalo.*

4. Los incisos que interrumpen una oración, ya sea para aclarar o ampliar lo dicho, ya sea para mencionar al autor u obra citados, se escriben entre comas. *En ese momento Adrián, el marido de mi hermana, dijo que nos ayudaría.*

5. Cuando se invierte el orden regular de las partes de un enunciado, anteponiendo los elementos que suelen ir pospuestos, se tiende a colocar una coma después del bloque anticipado. *Dinero, ya no le queda.*

6. Uso incorrecto de la coma. Debe evitarse separar el sujeto y el predicado mediante coma. Ejemplo de incorrección: *las estanterías del rincón, estaban perfectamente organizadas.* (Zarzar Charur, 2015, pp. 204-205)

Tabla 5

Planificación de Clase: El punto y la coma

PLANIFICACIÓN DE CLASE					
Objetivo: Conocer la importancia de la correcta utilización del punto y la coma en textos escritos.					
TEMA	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	FORMA DE TRABAJO	RECURSOS MANUALES	RECURSOS DIGITALES
El punto y la coma	Experiencia (E): <i>Fase de contextualización</i> Estrategia: Poema de inicio	Conocimiento adquirido por realización de retos.	Grupal	Poema	
	Reflexión (R): <i>Estructuración del conocimiento</i> Estrategia: Presentación grupal del trabajo realizado	Los estudiantes exploran sus propios conocimientos y los ponen a prueba al exponerlos frente a sus compañeros.	Grupal	Hoja de trabajo	
	Conceptualización (C): <i>Estructuración del conocimiento</i> Estrategia: -Resumen -Lluvia de ideas	Sistematiza la información mediante aportes de los estudiantes	Grupal	Pizarrón Cuadernos de trabajo	

	Aplicación (A): <i>Desarrollo de la destreza.</i> Estrategia: Evaluación en Kahoot	Aplica el conocimiento adquirido en situaciones de su vida cotidiana	Individual		Cuestionario en Kahoot: https://create.kahoot.it/share/uso-de-la-coma-y-del-punto/c8a6c41d-d7af-43db-8721-a8ffca4f4a69
--	---	--	------------	--	--

Nota. Planificación con metodología ERCA del punto y la coma.

Tema: Uso de mayúsculas

Contenidos:

Mayúsculas y signos de puntuación

La posición de la palabra en un escrito, así como los signos de puntuación, determinan, en gran medida, qué palabras se deben escribir con mayúscula inicial.

- Lleva mayúscula inicial la primera palabra de un escrito.
- Lleva mayúscula inicial la palabra que va después de un punto.
- Lleva mayúscula inicial la palabra que va después de los puntos suspensivos, siempre y cuando éstos cierren un enunciado. Ejemplo: Alguien gritó... Todos se asustaron. En caso de que después de los puntos suspensivos va una coma o un punto y coma, la siguiente palabra va con minúscula. Ejemplo: Alguien gritó..., y Luis sonrió satisfecho por su travesura.
- Lleva mayúscula inicial la palabra que va después de un signo de interrogación (?) o un signo de admiración (!), siempre y cuando este signo concluya el enunciado. Ejemplo: ¡Hola! Ya llegué. Si después de este signo va una coma o un punto y coma, la siguiente palabra va con minúscula. Ejemplo: ¿Quién gritó?, me pregunté asustado.
- La palabra que va después de dos puntos (y seguido) se escribe con minúscula (Voy a tocar tres temas: el comercio,...); sin embargo, después de los dos puntos se escribe mayúscula inicial si esa palabra empieza una cita textual (Juan dijo: "Vamos a comer"). También lleva mayúscula cuando los dos puntos cierran la fórmula de encabezamiento de una carta o de un documento (dos puntos y aparte). Ejemplo: Querido hermano: // Te voy a platicar...

Mayúsculas y nombres propios

La segunda razón por la que se escribe con mayúscula inicial una palabra es porque sea un nombre propio; es decir, se escribe con mayúscula la primera letra de los nombres propios. Por nombres propios entendemos los siguientes:

- Los nombres de persona, animal o cosa singularizada. Ejemplos: Pedro, Juan.

- Los nombres geográficos. Ejemplos: América, España. Si el artículo forma parte oficialmente del nombre, también debe ir con mayúscula inicial. Ejemplo: El Salvador. Si el nombre incluye oficialmente otro elemento, también debe ir con mayúscula inicial. Ejemplos: la Ciudad de México, la Sierra Nevada.
- Los apellidos. Ejemplo: Álvarez. Si el apellido comienza por una preposición y/o artículo, éstos se escribirán con minúscula (Juan Pérez del Valle, Rosa de la Cruz), a no ser que con ellos se inicie la alusión a la persona (el señor Del Valle, la señorita De la Cruz).
- Los nombres de constelaciones, estrellas, planetas o astros. Ejemplos: En un eclipse, la Tierra oscurece a la Luna. Sin embargo, si se habla de ellos en sentido genérico, irán con minúscula. Ejemplos: se quemó con el sol, se llenó de tierra.
- Los nombres de los signos del Zodiaco, así como los nombres que aluden a sus características principales. Ejemplos: Tauro, Aries, Toro, Carnero. Sin embargo, si se habla de ellos en sentido genérico, irán con minúscula. Ejemplo: yo soy aries. (Zarzar Charur, 2015, pp. 92-96)

Tabla 6

Planificación de Clase: Uso de Mayúsculas

PLANIFICACIÓN DE CLASE					
Objetivo: Aplicar correctamente las letras mayúsculas en la redacción de textos en los casos que sea requerido.					
TEMA	METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA ERCA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	FORMA DE TRABAJO	RECURSOS MANUALES	RECURSOS DIGITALES
Uso de mayúsculas	Experiencia (E): <i>Fase de contextualización</i> Estrategia: Video interactivo: Uso de mayúsculas	Conocimiento adquirido por información externa y su relación con las vivencias propias	Grupal		Video en Educaplay: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9917085-uso-de-las-mayusculas.html
	Reflexión (R): <i>Estructuración del conocimiento</i> Estrategia: Revisión de respuestas correctas frente a las preguntas presentadas en el video	Los estudiantes exploran sus propios conocimientos y los ponen a prueba al resolver las preguntas	Grupal	Cuadernos de trabajo	
	Conceptualización (C): <i>Estructuración del conocimiento</i>	Sistematiza la información mediante	Grupal	Pizarrón	

Estrategia: -Resumen -Lluvia de ideas	aportes de los estudiantes		Cuadernos de trabajo	
Aplicación (A): <i>Desarrollo de la destreza.</i> Estrategia: Evaluación en Educaplay	Aplica el conocimiento adquirido en situaciones de su vida cotidiana	Individual		Cuestionario en Educaplay: https://es.educaplay.com/r/ecursos-educativos/5775886-uso-de-mayusculas.html

Nota. Planificación con metodología ERCA para el uso de mayúsculas.

Métodos

- **Grupos de trabajo/Aprendizaje colaborativo**

Gonzales (2014), citado en Arenas Figueroa y Jihuallanca Ruelas (2022), indica que “el aprendizaje colaborativo constituye también un modelo de interacción que involucra a los estudiantes para la construcción conjunta del conocimiento con esfuerzo, talento, competencias, que les oriente a alcanzar metas trazadas de manera consensuada” (p. 3).

Soto y Torres (2016), citados en Arenas Figueroa y Jihuallanca Ruelas (2022), añaden que:

...se destaca el fortalecimiento de la motivación de los estudiantes. Para promover e incrementar su proceso de aprendizaje grupal pues este desafío es abordado desde diferentes realidades estudiantiles en los que se debe brindar diferentes soportes en el proceso de enseñanza. En tal sentido se pueda desarrollar un proceso educativo con calidad, fundamentado en equidad, acorde con la función social de la educación. (p. 4)

Por ello, el trabajo colaborativo en grupos es importante para que los estudiantes sean capaces de emitir sus criterios, poner en consideración de sus compañeros sus ideas y opiniones y que del consenso surja el aprendizaje por su propia construcción.

- **Monitoreo continuo y retroalimentación**

El docente tiene el rol de supervisar el trabajo de los estudiantes y guiar para que las ideas que comparten con sus compañeros cumplan los objetivos establecidos en la clase. Además, debe propiciar los espacios en los que se puedan realizar preguntas, analizar las dificultades y sintetizar lo desarrollado en la clase.

- **Actividades lúdicas e interactivas**

De acuerdo con Gaitán (2018), citado en Pilamonta Herrera (2021), entre las actividades interactivas y lúdicas que se realizan dentro de la gamificación se encuentran:

- Recompensas: obtener un beneficio merecido.
- Estatus: establecerse en un nivel jerárquico social valorado.

-Logro: como superación o satisfacción personal.

-Competición: por el simple afán de competir e intentar ser mejor que los demás.

Estas son algunas de las estrategias que se utilizan al aplicar la gamificación en el aula, pero no se limitan solamente a esas, también depende de la creatividad del docente para generar más actividades útiles para el grupo con el que trabaja.

Recursos tecnológicos

- Internet
- Computador
- Plataformas digitales
 - Kahoot: permite crear cuestionarios de evaluación como un juego.
 - Educaplay: permite crear juegos interactivos relacionados con la temática que se va a trabajar para reforzar los conocimientos o descubrir nuevos mediante esta actividad.
 - Youtube: plataforma que contiene videos de diferentes temáticas.

Evaluación

- Evaluación diagnóstica:

Es de carácter formativo que brinda al docente información sobre los conocimientos del alumnado (De Miguel, 2012). Esta evaluación se utiliza para conocer el nivel de conocimientos ortográficos de los estudiantes y a partir de ello establecer los objetivos de la enseñanza para el año lectivo.

- Evaluación formativa

De acuerdo con Castillo et al. (2010), citado en Collaguazo Chango (2019), la evaluación formativa es una estrategia que le sirve al docente para observar el proceso de enseñanza y ajustarlo a los objetivos propuestos tomando en cuenta las necesidades individuales del grupo con el que está trabajando.

En este sentido, la evaluación formativa permite apreciar si los estudiantes están aprendiendo o si es necesario el refuerzo pedagógico. Por ello, dentro de esta evaluación se pueden desarrollar debates, juegos, retroalimentación, actividades de aplicación mediante la utilización de plataformas digitales. Esta evaluación no tiene una calificación cuantitativa sino que es cualitativa para motivar a los estudiantes para continuar con el progreso en el aula.

- Evaluación sumativa

Como lo indica el Instructivo de Evaluación del Ministerio de Educación, se dirige a evaluar el desarrollo de los aprendizajes y habilidades con la utilización de instrumentos estandarizados o de base estructurada.

Para disminuir el estrés que genera este tipo de evaluaciones se utilizó la misma metodología de la evaluación formativa de modo que no existan cambios significativos en el desempeño de los estudiantes.

Esta evaluación tiene calificación que será registrada en los archivos institucionales y que serán utilizados para la realización del promedio anual.

d) Innovaciones didácticas que se propone: Gamificación.

El presente Modelo Pedagógico propone como innovación la utilización de actividades de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía.

De acuerdo con Coral Herrera et al. (2021), “El enfoque gamificador es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas, con el fin de potenciar la motivación, concentración, esfuerzo, fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos” (p. 54). Con esto se amplía la variedad de actividades para utilizar en el aula que beneficien el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es importante resaltar, como lo indica Buffoni et al. (2021), que la actividad gamificada debe ser planificada de forma adecuada por el docente ya que, si no se establecen los objetivos y secuencia didáctica de forma correcta, se corre el riesgo de que los estudiantes se distraigan con el juego y se pierda el camino hacia el aprendizaje.

Por ello la gamificación brinda oportunidades dentro de las aulas porque fomenta la interacción entre pares, el pensamiento crítico y la creatividad. De esta manera se relaciona directamente con los estilos de pensamiento ya que las actividades, al utilizar distintos tipos de recursos, van a brindar alternativas para fortalecer o utilizar habilidades propias de los estudiantes (Segura de Armas, 2021).

Para los estudiantes, al encontrarse en un proceso de desarrollo de sus destrezas y competencias, la gamificación les ofrece distintas alternativas para fortalecer el pensamiento crítico puesto que al trabajar en grupos, resolviendo retos o desarrollando juegos, necesitan dar su opinión y recibir la opinión de los demás de manera respetuosa y constructiva; también les permite relacionar ideas, generar soluciones, crear e inventar para poder encontrar la respuesta adecuada hacia lo que se están enfrentando.

2.4.- Proyecciones Curriculares: Estructura, Interrelaciones Disciplinarias, Transdisciplinariedad

a) Definición de Currículo

De acuerdo con lo establecido en el Currículo ecuatoriano (2016)

El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado. (p. 4)

b) Empleo de la Tipología del Currículo

El Currículo del Ministerio de Educación contempla Destrezas con Criterio Desempeño (DCD) y competencias dirigidas hacia la formación integral de los estudiantes de modo que se encuentren capacitados para resolver los problemas de la vida cotidiana a los que se pueden enfrentar una vez terminen su proceso educativo.

Currículo oficial: dentro del presente Modelo Pedagógico se abordarán las DCD relacionadas con el aprendizaje de la ortografía para el nivel Educación General Básica subnivel media. Esto se relaciona directamente con la comunicación escrita que debe ser clara, coherente, funcional, precisa de modo que el mensaje se transmita de manera adecuada y llegue correctamente al receptor.

Currículo nulo: dentro de este apartado se puede considerar que, en ocasiones, el tiempo de trabajo en las aulas es muy breve y el compromiso de los docentes por abordar todas las temáticas provoca que ciertos temas no se trabajen por cuestiones de tiempo. Uno de ellos es la ortografía ya que los estudiantes de Séptimo Grado de Educación Básica ya han estudiado ciertas reglas ortográficas en años anteriores y de acuerdo con el avance curricular también los verán en años posteriores.

Currículo oculto: se trata del aprendizaje de formas de escritura que los estudiantes observan en la comunicación mediante redes sociales, en donde prima la velocidad en la entrega del mensaje o la utilización de emoticones o stickers sobre la escritura completa y adecuada de las palabras respetando las reglas ortográficas. Al ser nativos digitales, los estudiantes están constantemente utilizando dispositivos tecnológicos sin supervisión por ello son más propensos a incurrir en estas fallas.

c) Proyección Macro, Meso y Micro Curricular en la Perspectiva del Modelo Pedagógico

Proyección macrocurricular: se utilizarán los lineamientos generales que se plasman en el Currículo propuesto por el Ministerio de Educación del Ecuador, en donde se establecen las

líneas generales y los aprendizajes a alcanzar en cuanto a la competencia comunicacional que se evidencia en los procesos de escritura y comunicación de mensajes escritos.

El presente modelo pedagógico se basó en el Currículo Priorizado por Competencias Matemáticas, Comunicacionales, Socioemocionales y Digitales, emitido en el año 2021.

Proyección mesocurricular: dentro de la Institución se planifican actividades que aporten al conocimiento de las reglas ortográficas como el Plan Lector, que busca motivar a los estudiantes a la lectura y vinculado con ello la observación de la redacción adecuada y de la utilización de reglas ortográficas.

El Modelo Pedagógico se basó en la metodología ERCA que se desarrolla en la institución y se utilizan recursos físicos y tecnológicos con los que cuentan los estudiantes para la realización de sus actividades académicas diarias.

Proyección microcurricular: se trata de las actividades que se desarrollan con ayuda de las estrategias de gamificación que se proponen en el presente Modelo Pedagógico. Son actividades dirigidas a emular un ambiente de juego, actividades prácticas que fomentan la motivación hacia el aprendizaje. Se refiere a la utilización de avatares para los estudiantes, categorización de acuerdo con el puntaje alcanzado en el desarrollo de las clases, establecimiento de una tabla de puntuaciones en donde se refleje el avance, metodologías lúdicas y ambientes virtuales para la realización de actividades y evaluaciones.

2.5. Propuesta de Estrategias metodológicas para desarrollar el área del conocimiento seleccionada

Mecánica y Componentes

Avatares

Los estudiantes tienen la opción de desarrollar su propio avatar que los identificará dentro de las tablas de posiciones y los sistemas de categorías. Estos avatares incluyen sus características representativas, fortalezas y puede estar relacionado con animales o personajes que consideren importantes y de su agrado. Mientras más personalizado sea el avatar, mayores oportunidades tendrán los estudiantes de realizar un proceso de introspección para poder desarrollar el conocimiento personal y a partir de ello, aportar con la construcción de su autoestima.

Sistema de categorías

Los estudiantes, para iniciar el trabajo, están divididos por categorías que dependen del conocimiento que tengan al momento de empezar.

Categoría 1 (Bronce): son los estudiantes que se encuentran dentro de la conceptualización de aprendizaje iniciado, por ello van a tener menores beneficios al momento de la participación

en comparación con quienes se encuentren en categorías superiores. Será un colaborador base ya que desconoce la temática a trabajar, pero puede aportar en todas las actividades con la ayuda de sus compañeros.

Categoría 2 (Oro): son estudiantes que se encuentran dentro de aprendizaje en proceso de desarrollo. Tiene conocimientos de la temática a trabajar y puede aportar en mayor medida al trabajo grupal pero aún necesita el apoyo de sus compañeros.

Categoría 3 (Diamante): son estudiantes que han alcanzado los aprendizajes y pueden guiar a sus compañeros de grupo por lo que apoyan altamente al desarrollo y en el aprendizaje de los estudiantes que aún se encuentran en el proceso.

Categoría 4 (Diamante azul): son estudiantes que dominan los aprendizajes y guían constantemente al grupo. Además, lideran el desarrollo de actividades y por ello tienen un mayor número de responsabilidades al momento de realizar las actividades.

Figura 34

Diagrama de Categorías

Diagrama de Categorías



Nota. La figura representa el Sistema de Categorías y la progresión que se proponen en el presente Modelo Pedagógico.

Puntos

Los puntos se asignan dependiendo de la actividad desarrollada ya que cada una tiene una asignación de puntos diferente dependiendo de su complejidad. Sin embargo, también se asignan puntos extras (entre 5 y 10 puntos) cuando las actividades se finalicen en menor tiempo del establecido.

Medallas

Cada vez que un estudiante avance de nivel, se entregará una insignia o medalla que lo acredite como miembro de una nueva categoría. Cada medalla deberá ser colocada en el tablero de puntuación y allí se coleccionan los logros alcanzados.

Tablero de puntuación

En un sitio visible del aula se colocarán los tableros de puntuaciones para que todos puedan observar el progreso, avance, puntajes y categorías en donde se encuentra cada uno. Además, se ubicarán los avatares y los nombres seleccionados por los propios estudiantes ya que corresponden a una parte integral del proceso de gamificación.

Figura 35

Tablero de Puntuación

Nº	AVATAR Y NOMBRE	CATEGORÍA	PTS
01.	 OSO POLAR GC	— DIAMANTE AZUL	450
02.	 CAZADOR GC	▲ DIAMANTE AZUL	316
03.	 MAGO GC	▼ DIAMANTE	214
04.	 TIGRE BLANCO GC	▲ ORO	120
05.	 COBRA GC	— BRONCE	08

Nota. La figura representa el Tablero de Puntuación que se proponen en el presente Modelo Pedagógico.

Retos y misiones

En el presente apartado se encuentran las actividades que van a realizar los estudiantes para la construcción del conocimiento. Se detalla una actividad por cada tema a desarrollarse en la clase. Se incluyen actividades virtuales y presenciales.

Escenario manual:

➤ **Reto:** *LOS BOLOS* (Basado en González Domínguez, 2017)

Objetivo: Identificar la tilde diacrítica de las palabras a partir de su concepto o utilización en determinados textos y oraciones.

Puntaje: 150 puntos por actividad completa, 10 puntos extras por terminar en menor tiempo.

Tiempo de trabajo: 30 minutos.

Orientaciones metodológicas: El juego lo organiza el docente o un estudiante que se encuentre debidamente preparado para esta actividad. Primeramente, se presenta un texto a los estudiantes que sea visible para todos (Anexo 3). Después, los estudiantes forman grupos de trabajo para leer el texto nuevamente y el docente realiza preguntas para comprobar que el contenido haya sido comprendido por todos. Posteriormente, a cada grupo se le entrega la clasificación “con tilde” o “sin tilde”. El docente muestra en la pizarra un listado de frases extraídas del texto revisado, todas sin tilde, y los estudiantes deben almacenarlas en sus cofres dependiendo de su asignación. Cada palabra debe tener la explicación por la cual la seleccionaron. Transcurrido el tiempo de trabajo, todos los grupos deben presentar su selección. Cada palabra bien seleccionada será una palabra vencida, en caso de fallar, la palabra se mantendrá en pie hasta ser ubicada correctamente. El grupo que logre ubicar correctamente todas sus palabras será el ganador.

➤ **Reto:** *¡UNE Y VENCERÁS!* (Basado en González Domínguez, 2017)

Objetivo: Clasificar palabras en agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas teniendo en cuenta las normas establecidas para ello.

Puntaje: 200 puntos. Se otorgará 5 puntos extra si terminan en menor tiempo del establecido.

Tiempo de trabajo: 20 minutos.

Orientaciones metodológicas: El juego consiste en unir las palabras de acuerdo con la clasificación por acento. El docente guía la actividad y divide a los estudiantes en grupos de cuatro. A cada grupo se les entrega un texto con 20 palabras subrayadas (Anexo 4). Cada grupo selecciona cinco palabras y realiza lo siguiente:

- Leer varias veces el texto y en caso de encontrar palabras de difícil comprensión deben copiarlas en sus cuadernos y buscar el significado de cada una.
- Escribir las palabras seleccionadas en sus cuadernos y deben analizar cada una.
- Clasificar las palabras según la acentuación.

Una vez finalizada la primera parte, los grupos deben intercambiar sus trabajos de manera que se revisen las 20 palabras. De esta forma se puede empezar la segunda parte del juego que

consiste en unir todas las palabras en cadena según su clasificación por la acentuación, pero deben tomar en cuenta que la unión de palabras debe respetar la siguiente regla: la última letra de la última palabra de una misma clasificación será la letra inicial de la clasificación de la próxima palabra.

En caso de no poder unir una palabra, los estudiantes pueden cambiarla por una relacionada de acuerdo con la clasificación de acentuación. El grupo logre unir primero todas sus palabras será el ganador del juego. Los ganadores deben mostrar su trabajo a sus compañeros indicando cómo lograron resolver el reto.

➤ **Reto:** ¿Dónde va la coma? (Basado en Carratalá Teruel, 2014)

Objetivo: permitir que los estudiantes puedan observar los cambios que se producen en un texto producto de la ubicación de la coma en diferentes lugares y entiendan la importancia de la misma.

Puntaje: 200 puntos. Se otorga 10 puntos extra por terminar en menor tiempo del establecido.

Tiempo: 30 minutos.

Orientaciones metodológicas: los estudiantes se dividen en tres grupos, a cada grupo se asigna un texto (Anexo 5) en el que deben ubicar la coma dependiendo del resultado que el docente les indique que deben obtener. Luego se socializan los resultados frente a todos los estudiantes.

Al terminar el ejercicio, se presenta el resultado final que plantea el autor.

Escenario virtual:

➤ **Reto:** *Uso de mayúsculas*

Fuente: Educaplay

Objetivo: identificar las reglas del uso de mayúsculas y sus respectivas aplicaciones.

Puntaje: 50 puntos. Se otorga 5 puntos extra por terminar en menor tiempo del planteado.

Tiempo: 10 minutos.

Orientaciones metodológicas: los estudiantes deben observar atentamente el video e ir contestando progresivamente las preguntas de refuerzo que aparecen.

Link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9917085-uso_de_las_mayusculas.html

➤ **Reto:** *Uso de mayúsculas*

Fuente: Educaplay

Objetivo: comprobar la comprensión de las reglas para la aplicación de mayúsculas

Puntaje: 50 puntos. Se otorga 5 puntos extra por terminar en menor tiempo del planteado.

Tiempo: 10 minutos.

Orientaciones metodológicas: completar en los espacios en blanco con las palabras correctas respecto a las reglas del uso de mayúsculas.

Link: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/5775886-uso_de_mayusculas.html

Actividades de evaluación (virtuales):

➤ **Reto:** *Quiz-Tilde diacrítica*

Fuente: Kahoot

Objetivo: evaluar de forma interactiva los conocimientos adquiridos respecto a la tilde diacrítica.

Puntaje: 20 puntos.

Tiempo: 4 minutos.

Orientaciones metodológicas: los estudiantes deben completar los espacios en blanco de cada oración o frase, identificando si las palabras llevan o no tilde.

Link: <https://create.kahoot.it/share/tilde-diacritica/8bd80fb7-b9a1-429a-aede-6be33b4be238>

➤ **Reto:** *Quiz-Palabras agudas, graves y esdrújulas*

Fuente: Kahoot

Objetivo: evaluar de forma interactiva los conocimientos adquiridos respecto a las normas ortográficas de las palabras agudas, graves y esdrújulas.

Puntaje: 25 puntos.

Tiempo: 10 minutos.

Orientaciones metodológicas: los estudiantes deben seleccionar la palabra correcta de acuerdo con las indicaciones establecidas en cada pregunta.

Link: <https://create.kahoot.it/share/palabras-agudas-graves-y-esdrujulas/f072b927-29eb-43f2-bbd9-03a9f283be83>

➤ **Reto:** *Quiz-Uso del punto y coma*

Fuente: Kahoot

Objetivo: evaluar de forma interactiva los conocimientos adquiridos respecto a las normas de utilización del punto y la coma.

Puntaje: 14 puntos.

Tiempo: 10 minutos.

Orientaciones metodológicas: los estudiantes deben seleccionar las oraciones en las que el punto y la coma se encuentren correctamente aplicados.

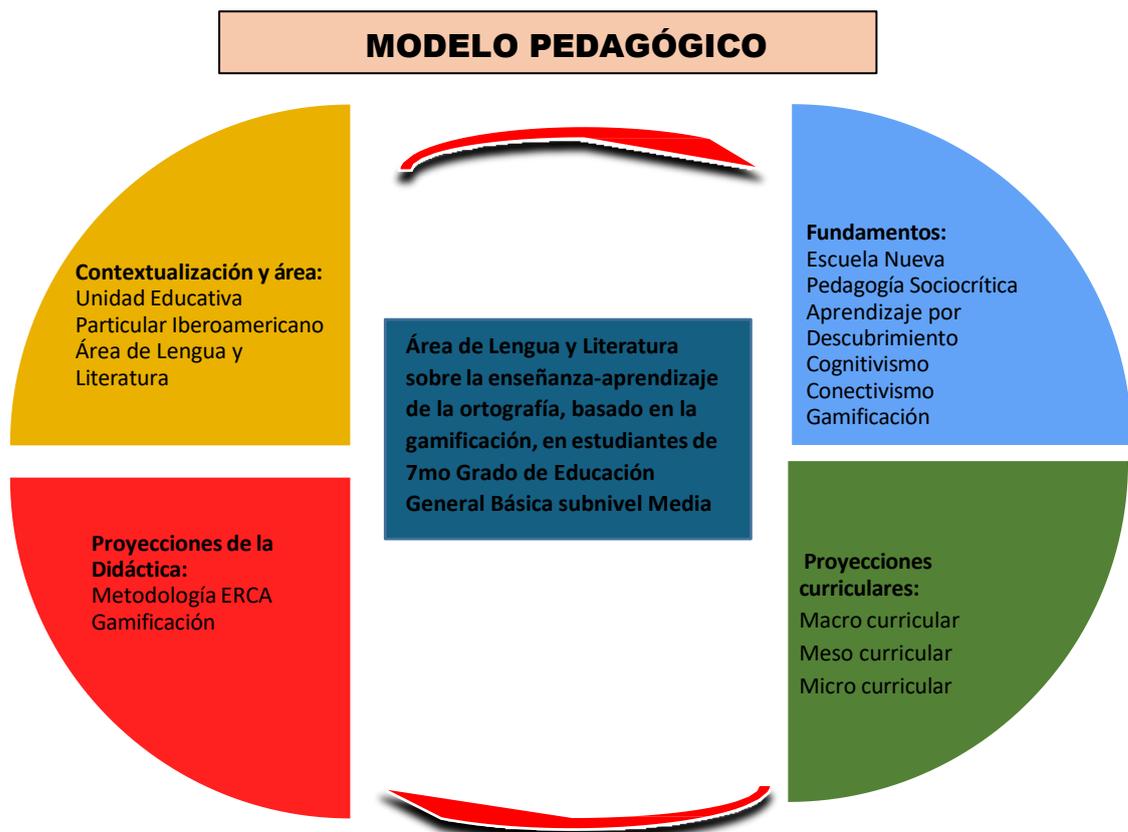
Link: <https://create.kahoot.it/share/uso-de-la-coma-y-del-punto/c8a6c41d-d7af-43db-8721-a8ffca4f4a69>

2.6. Conclusiones del Modelo Pedagógico

A partir del diseño del presente Modelo Pedagógico, se puede llegar a las siguientes conclusiones:

- El Modelo Pedagógico trabaja tomando en cuenta las necesidades de los estudiantes por lo que propone actividades que motiven el trabajo grupal, la reflexión y la resolución de retos.
- Las actividades basadas en la gamificación fomentan el trabajo sobre los temas académicos ya que brinda la oportunidad a los estudiantes para observar su progreso, avanzar en categorías de acuerdo con los puntos obtenidos en cada actividad.
- La planificación de clases y la metodología utilizada es ERCA para no modificar la metodología utilizada en la Institución sin embargo el cambio se produce en la aplicación de actividades, en la organización de las mismas y en el protagonismo que adquieren los estudiantes dentro de la clase.
- En el presente modelo pedagógico no se contemplan las tareas interactivas que los estudiantes pueden reforzar en casa ya que se centra en el desarrollo de las clases y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Fundamentos teóricos de la propuesta



3. Valoración de la propuesta

Para dar cumplimiento a uno de los objetivos del Modelo Pedagógico se solicitó a tres especialistas en Educación valorar de acuerdo con su experiencia y estudios el cumplimiento de los siguientes parámetros:

- Pertinencia
- Aplicabilidad
- Factibilidad
- Novedad
- Fundamentación Pedagógica
- Fundamentación Tecnológica
- Indicaciones para su uso

Una vez finalizada la revisión, los expertos consultados identificaron que el presente Modelo Pedagógico es una propuesta interesante, pertinente y aplicable en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que la utilización de la gamificación permite que los estudiantes se sientan atraídos por el tema.

Los especialistas, de forma general, dieron valoraciones positivas a la propuesta presentada y también dieron sugerencias importantes para su ejecución como aplicar ser muy cuidadosos para evitar que los estudiantes dependan exclusivamente de recompensas y agrupar las actividades en paquetes tecnológicos de modo que puedan estar disponibles para los estudiantes en todo momento.

Conclusiones

- La Propuesta de Modelo Pedagógico está fundamentada desde las bases teóricas de la Escuela Nueva, el aprendizaje por descubrimiento, la pedagogía sociocrítica, las estrategias de gamificación, el cognitivismo y el conectivismo ya que permitieron demostrar que el conocimiento y el proceso de enseñanza aprendizaje requieren de la interacción del aprendiz con el docente, sus compañeros, el entorno y la información (previa y actual) para construir el conocimiento de forma colaborativa mediante la utilización de metodologías interactivas puesto que facilitan el interés y motivación de los estudiantes por los contenidos y que el estudiante descubra por sí mismo el conocimiento.
- De acuerdo con la información obtenida por parte de los docentes y estudiantes, el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía se guía por metodologías tradicionales y, a pesar de los esfuerzos docentes, las dificultades en la aplicación de las reglas ortográficas se reflejan en los trabajos de los estudiantes.
- La aplicación de los procesos de gamificación en la enseñanza brinda beneficios como motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje, facilitar la comprensión de los contenidos, desarrollar el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo, actividades que permiten que los estudiantes se vuelvan parte activa del aprendizaje y que los docentes sigan siendo expertos en su área de enseñanza pero que a la vez sean guías de un proceso de los estudiantes construyen por sí mismos.
- La valoración por parte de especialistas coincide en que el presente Modelo Pedagógico es una propuesta interesante puesto que la gamificación permite que los estudiantes den respuesta a actividades que les permiten vincularse de forma positiva con el conocimiento y que son de su agrado, también indican que es importante tomar en cuenta las diferencias individuales al momento de aplicar el modelo para conocer las actividades más adecuadas.

Recomendaciones

- Socializar el presente Modelo Pedagógico para que los docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Particular Iberoamericano tomen en consideración las estrategias propuestas y valoren la factibilidad de aplicación en cada una de sus clases.
- Incorporar más temáticas relacionadas con la ortografía para que pueda cubrir los contenidos de un mayor número de grados educativos.
- Socializar la propuesta a otras instituciones educativas de modo que se pueda generar un mayor número de valoraciones y de esta manera perfeccionar el presente Modelo Pedagógico.
- Utilizar la gamificación en el desarrollo de otras asignaturas puesto que los beneficios que se obtienen de su aplicación son independientes de la asignatura trabajada por lo que cualquiera de ellas se puede ver beneficiada de esta metodología.
- Agrupar los recursos en paquetes informáticos más amplios para que la información y las actividades puedan estar disponibles para los estudiantes en todo momento.

Bibliografía

- Altez Ortiz, E., Montenegro Chino, R., Trujillo Bravo, N., Mamani Quispe, G. D., Delzo Calderón, I. A., & Gonzales de del Castillo, M. d. (2021). El cognitivismo: perspectivas pedagógicas, para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés, en comunidades hispanohablantes. *Paidagogo. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 3(1), 89-102. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://educas.com.pe/index.php/paidagogo/article/download/48/160/159&ved=2ahUKewjdzcz2jfOHAXUdRzABHVzmJhQQFnoECBYQAQ&usg=AOvVaw1dluQUCTMNJZf8mKBKrEGp>
- Arenas Figueroa, M., & Jihuallanca Ruelas, I. (2022). La Importancia del Trabajo Colaborativo en Estudiantes del Nivel Primario: Revisión Sistemática de Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 12612-12629. https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4267
- Arias Gallegos, W. L., & Oblitas Huerta, A. (2014). Aprendizaje por descubrimiento vs. Aprendizaje significativo: Un experimento en el curso de historia. *Boletim Academia Paulista de Psicologia*, 34(87), 455-471. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=94632922010>
- Barbán-Montalvo, D. L., Sánchez-Morales, J. V., & Figueredo-Sánchez, L. (2023). La comunicación escrita: vía para desarrollar el pensamiento científico en estudiantes universitarios. *Educación y Sociedad*, 21(Especial), 670-681. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://revistas.unica.cu/index.php/edusoc/article/download/5119/4885&ved=2ahUKewjH14OZ8_qHAXTTTTABHbUKFy44ChAWegQIKRAB&usg=AOvVaw0miTWBROOMhVgnABHtSEQJ
- Bilbao, N., Perea, F., & Pogr , P. (2019). El modelo Socio-constructivista. En N. Bilbao, F. Perea, & P. Pogr , *Antecedentes pedag gicos del marco de Ense anza para la Comprensi n*. <https://doi.org/10.55778/ts409093151>
- Buffoni, L., Mart nez-Moreno, F., Mart nez-Cruz, S., Acosta-Garc a, I., Guti rrez-Palomino, P., P rez-Caballero, R., Mart nez-Moreno, A., & Zafra, R. (2021). Estrategias de gamificaci n aplicadas en el proceso de ense anza-aprendizaje en las asignaturas de Parasitolog a y Enfermedades Parasitarias del Grado en Veterinaria en la Universidad de C rdoba. En A. Lomba P rez, J. R. J ber Mohamad, & D. d. S nchez Rodr guez, *Lomba P rez* (p gs. 60-77). Las Palmas de Gran Canaria : Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Servicio de Publicaciones y Difusi n Cient fica. <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/199486>
- Camps, A., Milian, M., Bigas, M., Camps, M., & Cabr , P. (1993). *La ense anza de la ortograf a* (Segunda Edici n ed.). Editorial GRA . <https://es.scribd.com/document/486827673/CAMPS-a-Et-Al-La-Ensenanza-de-La-Ortografia>
- Carratal  Teruel, F. (2014). *Tratado de did ctica de la ortograf a de la lengua espa ola: (ed.)*. Barcelona, Espa a: Ediciones Octaedro, S.L. <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/61943?page=305>.

- Castillo-Rodríguez, N. J., D. S.-S., & Zapata-Gordon, A. (2020). Aprendizaje por Descubrimiento: Método Alternativo en la Enseñanza de la Física. *Scientia et Technica Año XXV*, 25(04), 569-575. <https://doi.org/https://doi.org/10.22517/23447214.24221>
- Castro-Miñarcaja, W. F. (26 de mayo de 2022). Estrategias didácticas para fortalecer la ortografía en el área de Lengua y Literatura en Instituciones Educativas Interculturales. *Dominio de las Ciencias*, 857-869. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://diainet.unirioja.es/descarga/articulo/8637974.pdf&ved=2ahUKEwiaqpD6w_qFAxW9RDA BHVQsAVEQFnoECB0QAQ&usg=AOvVaw2Pny1T-BielbeprxYO8L2f
- Castro-Miñarcaja, W. F., Collado-Ruano, J., & Castro-Salazar, A. Z. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer la ortografía en el área de Lengua y Literatura en Instituciones Educativas Interculturales. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 8(2), 857-869. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2788>
- Chiza Santillan, I. S. (2023). LA LÚDICA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “OTAVALO”, AÑO LECTIVO 2022-2023. Ibarra, Ecuador. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14681>
- Collaguazo Chango, M. C. (2019). MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: GESTIÓN DE APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC. *Herramientas tecnológicas para la evaluación y retroalimentación de matemática a estudiantes de séptimo grado*. Quito, Ecuador. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2324>
- Coral Herrera, R. d., Morales Arévalo, F. D., González Malla, E. E., & Toasa Guachi, R. M. (2021). IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR. En P. Baldeón Egas, G. Pérez, J. C. Riascos, G. B., E. J. Campechano, B. Ulloa Rubio, R. E. Cuasialpud, C. S. Ulloa, J. Opazo Hernández, & J. H.-A. otros] (Ed.), *Educación, actualidad y perspectivas en países de América Latina* (págs. 52-70). Quito, Ecuador: Editorial UISRAEL. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/3312>
- Coronel de León, I. C. (2022). CONECTIVISMO, ROMPIENDO PARADIGMAS EN LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA. UNA MIRADA DESDE LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO. *REVISTA ARBITRADA DEL CIEG - CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS GERENCIALES (BARQUISIMETO - VENEZUELA)*(54), 159-168. <https://doi.org/https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2022/02/Ed.54159-168-Coronel-Isabel.pdf>
- Cuba Rondón, E. B., & Pérez Mallea, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 15, 366-380. <https://www.redalyc.org/journal/3783/378370462022/html/>
- De Miguel, N. Z. (2012). *La evaluación como proceso sistemático para la mejora educativa*. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/49323?prev=bf>
- Fernández-Río, J., & Flores Aguilar, G. (2019). Fundamentación teórica de la Gamificación. En J. Fernández-Río, *Gamificando la Educación Física. De la teoría a la práctica en educación*

primaria y secundaria. (págs. 10-19). Universidad de Oviedo: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.

- Gallardo Morales, F. J. (2021). Modelo Pedagógico de la Unidad Educativa Fiscal Conocoto. *PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER*. Quito, Ecuador: Universidad Tecnológica Israel. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2850/1/UISRAEL-EC-MASTER-PEDAGOGIA%20378.242-2021-002.pdf>
- García Say, N. (Marzo de 2021). Gamificación y el aprendizaje de la ortografía. Estudio realizado en quinto de primaria de establecimiento educativos privados de las zonas 1 y 3 de la cabecera departamental de Totonicapán (Tesis de Grado). Quetzaltenango, Guatemala. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2021/05/09/Garcia-Norma.pdf>
- Gavilanes Yamberla, M. G. (2022). ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DE LENGUA Y LITERATURA EN EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR. Ambato, Ecuador. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/37807/1/TESIS_Mar%C3%ADa%20Gabriela%20Gavilanes.pdf
- González Domínguez, N. Y. (2017). (Tesis de Doctorado. *Modelo para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en la formación de profesores para la Educación Técnica y Profesional*. La Habana, Cuba: Editorial Universitaria. <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/91031>
- Gregorio Rojas, N. (2023). *Metodología de la investigación para anteproyectos* (Primera ed.). Universidad Abierta para Adultos (UAPA). <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/229656?page=140>
- Guamán Paida, Á. V., & Álvarez Lozano, M. I. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. *Conciencia Digital*, 5(4), 73-91. <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353>
- Guerrero Torres, A. d. (2023). PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER. *Diseño de un entorno virtual para la asignatura de formación y orientación laboral del primer año de Bachillerato Técnico aplicando la metodología Erca*. Quito, Ecuador: Universidad Tecnológica Israel. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/3983>
- Haro Chalán, S. P. (2024). Modelo pedagógico para la enseñanza de la Química con el uso de la gamificación como estrategia didáctica. *PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER*. Quito, Ecuador: Universidad Tecnológica Israel. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/4116/1/UISRAEL-EC-MASTER-PEDAG-PRO-378.242-2024-008.pdf>
- Lesteime, D. (2021). *Apuntes y reflexiones sobre didáctica: (ed.)*. Homo Sapiens Ediciones. <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/177038?page=21>
- Lomba Pérez, A. (. (2021). *Gamificación en el aula*. Las Palmas de Gran Canaria, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Servicio de Publicaciones y Difusión Científica. <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/199486>

- Manzanedo Ruiz, S. (2009). EL JUEGO COMO ELEMENTO DE INTEGRACIÓN INFANTIL. LA EXPERIENCIA DE LA CDN DE VILLANUEVA DE LA SERENA. *Temas y perspectivas sobre educación. La infancia ayer y hoy*, 197-206.
- Maquilon-León, M. Y. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de primer año de bachillerato. *MQR Investigar*, 8(2), 3126-3152. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.3126-3152>
- Marín García, I. (2017). Método de enseñanza de ortografía visual (escritura de palabras) con lengua de signos española (LSE). Murcia, España. <https://core.ac.uk/download/pdf/147334048.pdf>
- Mato Tamayo, J., Vizúete Toapanta, J. C., & Peralvo Arequipa, C. d. (2019). *Introducción a la Pedagogía*. Editorial Académica Universitaria (Edacun). <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/151750?page=128>
- Matute Zelaya, M. D. (14 de Mayo de 2015). *WordPress*. Enfoques y Modelos Educativos: <https://enfoquesymodeloseducativos.wordpress.com/>
- Mazzilli Baldeón, L. R. (2023). *Modelo Pedagógico para el área de Matemática enfocado en la gamificación en estudiantes de octavo año*. PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER, Universidad Tecnológica Israel, Quito. <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/3933>
- Ministerio de Educación. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. Educación General Básica. Subnivel Medio*. Ministerio de Educación. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS_Media.pdf
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de EGB y BGU*. <https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- Monje Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la Investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica*. Universidad Surcolombiana. Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. Programa de Comunicación Social y Periodismo. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Morocho Rodríguez, K. F. (2024). PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER. *PLATAFORMA DIGITAL PARA MEJORAR LA LECTURA, ORTOGRAFÍA Y CALIGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA*. Quito, Ecuador. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/4016>
- Narváez, E. (2006). Una mirada a la escuela nueva. *Educere*, 10(35), 629-636. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35603508>
- Niño Rojas, V. M. (2019). *Metodología de la Investigación: diseño, ejecución e informe* (Segunda ed.). Bogotá, Colombia: Ediciones de la U. <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/127116?page=54>

- Ocaña, A. O. (2013). *Modelos pedagógicos y teorías del aprendizaje*. Ediciones de la U. <https://tallerdelaspalabrasblog.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/10/ortiz-ocac3b1a-modelos-pedagc3b3gicos-y-teorc3adas-del-aprendizaje.pdf>
- Pilamonta Herrera, M. A. (2021). PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER. *Gamificación para el aprendizaje de lecto-escritura mediante recursos tecnológicos*. Quito, Ecuador. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2737>
- Puga Cañar, P. E. (2020). TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER. *Guía Didáctica Virtual para mejorar la Ortografía en los niños de séptimo año de básica*. Quito, Pichincha, Ecuador. <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2688>
- Ramírez Salas, Y. D. (2024). Análisis de la importancia de la gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas en estudiantes de educación básica media. *Trabajo de titulación previo a la obtención del título de: MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO*. Loja, Ecuador: Universidad Técnica Particular de Loja. https://dspace.utpl.edu.ec/visorHub/?handle=123456789_55333
- Rodríguez Pérez, L., Balmaseda Neyra, O., & Arias Leyva, G. (2010). *Curso de Ortografía*. Ciudad de la Habana, Cuba: Editorial Universitaria. <https://es.scribd.com/document/397805764/Curso-de-ortografia>
- Romero Ortega, J. E. (2021). "MODELO PEDAGÓGICO PARA LA UNIDAD EDUCATIVA SHUSHUFINDI". *PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER*. Quito, Ecuador: Universidad Tecnológica Israel. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2855/1/UISRAEL-EC-MASTER-PEDAGOGIA%20378.242-2021-007.pdf>
- Salcedo Quishpe, M. S. (2019). GUÍA DIDÁCTICA MEDIADA POR TIC PARA MEJORAR EL DOMINIO LÉXICO-ORTOGRÁFICO EN CUARTO AÑO DE EGB. Quito, Ecuador. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2322>
- Segura de Armas, M. N. (2021). La gamificación virtual: como incluir en nuestra metodología los paisajes de aprendizaje. En A. Lomba Pérez, J. R. Jáber Mohamad, & D. d. Sánchez Rodríguez, *Gamificación en el aula* (págs. 82-115). Las Palmas de Gran Canaria : Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Servicio de Publicaciones y Difusión Científica,. <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/199486>
- Solano Paredes, M. C. (2019). GUÍA DIDÁCTICA INTERACTIVA PARA EL PROCESO ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA EN LOS ESTUDIANTES DE QUINTO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "IBARRA". Quito, Ecuador. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2314>
- Tonucci, F. (1996). *La ciudad de los niños. Un modo nuevo de pensar la ciudad*. Buenos Aires, Argentina: EDITORIAL LOSADA S. A.
- Universidad Politécnica de Madrid. (junio de 2020). <https://innovacioneducativa.upm.es/sites/default/files/guias/Guia-Gamificaci%C3%B3n.pdf>
- Zarzar Charur, C. (2015). *Ortografía*. Grupo Editorial Patria. <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/40390?page=20>

Zhizhpon Quinde, M. I. (2024). Herramientas digitales de gamificación articuladas en un sitio web tecnopedagógico para la suma y resta de números decimales. *PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER*. Quito, Ecuador: Universidad Tecnológica Israel.
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/4027/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-TIC-ART-378.242-2024-001.pdf>

Anexos

Anexo 1

Encuesta para Docentes**ENCUESTA PARA DOCENTES**

Estimados docentes, el presente cuestionario está diseñado para recolectar datos relacionados con una investigación que se está realizando como trabajo de titulación correspondiente a la Maestría de Pedagogía en la Universidad Tecnológica Israel, año 2024. El objetivo de este trabajo es diseñar un modelo pedagógico para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación.

Agradezco su importante colaboración.

Dimensión modelo pedagógico

1. ¿Considera usted que el diseño de estrategias metodológicas que incluyan la gamificación es relevante para mejorar la calidad ortográfica de los estudiantes?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

2. ¿Considera que el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía debe actualizarse con estrategias y metodologías activas?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

3. ¿Considera Usted que la gamificación es imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

4. La gamificación potencia las habilidades de los estudiantes mediante la experimentación y el juego, ¿considera necesario aplicarlo en el aula?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo

- Totalmente en desacuerdo

5. ¿Uno de los beneficios de la gamificación es aplicar juegos que motivan y refuerzan habilidades y conocimientos, usted implementaría esta metodología de enseñanza en su práctica docente?

- Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo

6. ¿Considera que las estrategias de gamificación permiten reforzar la ortografía para aplicarla en los procesos de escritura?

- Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo

7. ¿Si existiera un modelo pedagógico enfocado en la gamificación para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, usted lo utilizaría?

- Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 Indiferente
 En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo

Dimensión enseñanza-aprendizaje de la ortografía

8. ¿Cuáles son los procesos que priman en la enseñanza de la Ortografía?

- Repeticiones y memorización
 Dictados
 Interactividad y creatividad
 Colaboración y cooperación
 Juegos

9. ¿Con qué frecuencia se corrigen los errores ortográficos cometidos por los estudiantes en sus escritos?

- Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

10. ¿Con qué frecuencia utiliza las siguientes estrategias para mejorar la ortografía en los estudiantes?

Descripción	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
Desarrollar una conciencia ortográfica y auto exigencias en sus escritos.					
Desarrollar la memoria visual					
Dictado ortográfico preparado					
Escribir frases a partir de una palabra dada					
Repetir varias veces aquellas palabras donde cometieron el error ortográfico al escribir					
Memorizar reglas ortográficas					
Estudiar normas de redacción					
Aplicar una regla ortográfica a un grupo de palabras					
Subrayar la letra de dudosa escritura					
Buscar tres palabras de la misma familia					
Jugar con las palabras					
Leer para identificar palabras					
Practicar escritura a partir de palabras de compleja ortografía					
Usar el diccionario					

11. ¿Durante la jornada de trabajo usted aplica la metodología de gamificación para que sus estudiantes sean dinámicos en las actividades?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

12. Al aplicar actividades de gamificación ¿los estudiantes se muestran más motivados hacia el aprendizaje de la ortografía?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

Dimensión dificultades en la ortografía

13. ¿Los estudiantes muestran interés hacia el aprendizaje de la ortografía?

- Siempre
 Casi siempre
 A veces
 Casi nunca
 Nunca

14. Dentro de su área de desempeño ¿qué problemas referidos al uso correcto de la ortografía (según los planteados por Balmaseda, 2001) ha identificado en los estudiantes?

Descripción	Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
Confusión homonímica (Por ejemplo: hora y ora)					
Condensaciones y segregaciones (Por ejemplo: de repente ↔ derepente)					
Transposiciones (Por ejemplo: compra ↔ comprar.)					
Sustituciones (Por ejemplo: /d/ y /b/; dala * bala.)					
Improvisaciones (Por ejemplo: hizo ↔ hació)					
Omisiones (Por ejemplo: no volver ↔ no v volver)					
Inserciones (Por ejemplo: amoto)					
Duplicidades (Por ejemplo: muy muy tarde ↔ muy tarde)					
Lapsus (Por ejemplo: competente ↔ competetente)					

15. De las siguientes causas de errores ortográficos (propuestas por Carratalá, 1997 y Molinero, 2010) señale el grado de importancia que ha identificado en el alumnado:

Descripción	Muy importante	Importante	Neutral	Poco importante	No es importante
La aversión por la lectura de muchos escolares					
Los contenidos de la enseñanza de la ortografía.					
La gran cantidad de normas y reglas que encontramos en los manuales de ortografía.					
Los métodos empleados por ciertos docentes y bastantes libros de texto					

Comunicación a través de las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación).					
--	--	--	--	--	--

Anexo 2

Encuesta para Estudiantes



ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

Estimados estudiantes, el presente cuestionario está diseñado para recolectar datos relacionados con una investigación que se está realizando en la Universidad Tecnológica Israel, año 2024. El objetivo de este trabajo es diseñar un modelo pedagógico para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación.

Agradecemos su importante colaboración.

Dimensión modelo pedagógico

1. ¿Le gustaría aprender ortografía a través de videos y juegos interactivos?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

2. ¿Sería de su agrado realizar tareas interactivas desde su hogar?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

3. ¿Estaría de acuerdo con aprender las reglas ortográficas con clases más divertidas y usando herramientas del juego como una forma de aprender (gamificación)?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

4. Si en las clases de Ortografía se usaran un mayor número de actividades interactivas durante el proceso, ¿cree que aprendería de mejor manera?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

Dimensión enseñanza-aprendizaje de la ortografía

5. ¿Su profesor/a de Lengua y Literatura explica la importancia de la buena ortografía y de su aplicación en diferentes aspectos de la vida cotidiana?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

6. ¿Su profesor/a de Lengua y Literatura utiliza recursos tecnológicos al momento de impartir sus clases de ortografía?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

7. ¿Su profesor/a de Lengua y Literatura corrige errores ortográficos?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

8. ¿Realizan talleres ortográficos en clase?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

9. Según su opinión, ¿su profesor/a de Lengua y Literatura utiliza métodos didácticos e innovadores para enseñarles sobre la ortografía?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

10. Según su opinión, ¿Cada cuánto cree usted que se debería reforzar la ortografía en el aula de clases?

- Diariamente
- Semanalmente
- Cada 15 días
- Mensualmente
- Cada trimestre

11. Según su opinión, ¿Qué actividades realiza su profesor/a de Lengua y Literatura al momento de enseñar ortografía?

- Repeticiones y memorización
- Dictados
- Interactividad y creatividad
- Colaboración y cooperación
- Juegos

Dimensión dificultades en la ortografía

12. ¿Cree que es difícil aprender las reglas ortográficas y aplicarlas al momento de escribir textos u oraciones?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

13. Según su experiencia, ¿Qué tan frecuente suele cometer errores ortográficos al momento de escribir un texto?

- Siempre
- Casi siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

14. Según su experiencia, ¿cuáles son los mayores problemas que tiene al momento de aprender ortografía?

- Confusión entre palabras homónimas (Por ejemplo: hora y ora)
- Cortes de palabras o uniones incorrectas (Por ejemplo: de repente ↔ derepente; apesar ↔ a pesar)
- Letras o sílabas intercambiadas de lugares (Por ejemplo: compra ↔ compar.)
- Cambio de una letra por otra al no recordar la palabra o escucharla mal (Por ejemplo: /d/ y /b/; dala ↔ bala.)
- Inventar la escritura de la palabra al no conocerla Improvisaciones (Por ejemplo: hizo ↔ hació)
- Omitir palabras al no escucharlas bien (Por ejemplo: no volver ↔ no vi volver)
- Incluir letras o sílabas en palabras (Por ejemplo: amoto)
- Duplicar una letra o palabra (Por ejemplo: muy muy tarde ↔ muy tarde)
- Incorrecta escritura de las palabras (Por ejemplo: competente ↔ competetente)

15. De las siguientes opciones presentadas, ¿cuál cree usted que influye mayormente para que continúen existiendo errores ortográficos?

- Bajo gusto por la lectura
- Los contenidos de la enseñanza de la ortografía.
- La gran cantidad de normas y reglas ortográficas
- Los métodos empleados por ciertos docentes y bastantes libros de Texto
- Comunicación a través de las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación).

Anexo 3**Texto para Trabajar Tilde Diacrítica**

Lee la siguiente carta y fijate en el uso que se ha dado a la tilde diacrítica. Marca con una **X** cuando sea incorrecto y con un **✓** cuando esté usada correctamente.

Querido amigo: ¿cómo estás **tu** ()? Siempre recuerdo a **tu** () familia y los lindos momentos que pasamos en la playa. **Sé** () que ellos también recuerdan con cariño esos veranos cerca del mar.

Quería contarte que tengo planeado viajar a la ciudad y me gustaría mucho que nos juntáramos algún día a tomar el **té** (). **Mí** () mamá estaría muy contenta de volver a verte. Ya **se** () está preparando para mi visita. ¿**Té** () acuerdas lo inseparables que éramos en el colegio? Vivimos tantas aventuras en **tú** () casa y en la mía. Para **mí** () son recuerdos imborrables.

Si () por algún motivo prefieres que nos juntemos en la mañana, dime con tiempo para organizarme y registrarlo en **mi** () agenda.

Un abrazo, **tu** () amiga Dafne.

Nota. Adaptado de <https://colegiosanjorge.cl/class/wp-content/uploads/2020/08/5%C2%B0-ba%CC%81sico-Gui%CC%81a-tilde-diacri%CC%81tica-N%C2%B02.pdf>

Anexo 4

Ejercicio para Palabras Agudas, Graves y Esdrújulas

EN EL BOSQUE NACIÓ UN CONEJITO

Los loritos de doña Martina
Anunciaron a gran voz
Que en el bosque nació un conejito
Como un copo de algodón.

Las ranitas del viejo molino
Le contaron al laurel
Que en la fuente cuajada de estrellas
Lo bautizan a las diez.

La madrina será la tortuga,
El padrino será el caracol,
Los testigos serán: la cigüeña
Y un gracioso ruiseñor.

En el valle comenta la luna
con Jorgito Picaflor,
que en la casa de doña Coneja
Un gran baile se efectuó

Los loritos de doña Martina
pregonaron, sin cesar,
que en el bosque nació un conejito
Con los ojos de crystal.



Nota. Adaptado de <https://cepluispasteur.cl/wp-content/uploads/2020/05/Gu%C3%ADa-N%C2%B023-Taller-de-Comprensi%C3%B3n-Lectora-2%C2%B0-Medios.pdf>

Anexo 5

Texto de Trabajo para el Uso de la Coma

Tres señoritas, Soledad, Julia e Irene, eran visitadas por un caballero que, sin declararse a ninguna, había conquistado el amor de todas. Deseosas de salir de dudas, rogaron al caballero que se decidiese en la elección, y él accedió a sus deseos escribiéndoles la siguiente décima, sin puntuar, para que ellas la puntuaran, decidiendo cuál era la elegida:

«Tres bellas que bellas son
me han exigido las tres
que diga de ellas cuál es
la que ama mi corazón.
Si obedecer es razón
diré que amo a Soledad
no a Julia cuya bondad
persona humana no tiene
no aspira mi amor a Irene
que no es poca su beldad.»

Nota. Adaptado de Carratalá Teruel, F. (2014). *Tratado de didáctica de la ortografía de la lengua española: (ed.)*. Barcelona, España: Ediciones Octaedro, S.L. <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/61943?page=305>.

Anexo 6

Valoración de la Propuesta**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL****ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"****MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA****INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital **"Modelo Pedagógico para el área de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación"**. Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: Mgtr. Doris Vallejo
Título obtenido: MAGISTER EN EDUCACION MENCIÓN EN GESTION DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
C.I.: 1720473295
E-mail: okaypc@hotmail.com
Institución de Trabajo: Unidad Educativa Particular Iberoamericano
Cargo: Docente de investigación en Ciencia y Tecnología
Años de experiencia en el área: 2

**Instructivo:**

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "Modelo Pedagógico para el área de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación"

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad		X			
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica		X			
Indicaciones para su uso	X				
TOTAL	25	8			

Observaciones: la estrategia metodológica de recompensas permite que el estudiante desarrolle conducta aprendida que responde a hechos de agrado sin embargo también de desagrado que puede ser tomado en cuenta.

Recomendaciones: Se sugiere agrupar los recursos creados en paquetes SCROM como isEazy Author para que el modelo pedagógico y sus actividades basadas en la gamificación sean aprovechadas de mejor forma y en todo momento.

Lugar, fecha de validación: Quito, 23 de agosto del 2024

AUTORIZACIÓN PARA EL TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES

La Universidad Tecnológica Israel con domicilio en Francisco Pizarro E4-142 y Marieta de Veintimilla, Quito – Ecuador y dirección electrónica de contacto protecciondatospersonales@uisrael.edu.ec, es la entidad responsable del tratamiento de sus datos personales, cumple con informar que la gestión de sus datos personales es con la finalidad de registrar el instrumento de validación de propuesta de la Maestría en



Pedagogía, como requisito de titulación para los cursantes del programa de posgrados. Como consecuencia de este tratamiento sus datos estarán públicos en el repositorio donde reposan los trabajos de titulación.

La base legal para realizar dicho tratamiento es su consentimiento otorgado en este documento, el mismo que puede revocarlo en cualquier momento.

Los datos personales se publicarán en el repositorio de trabajos de titulación, no se comunicarán a terceros con otra finalidad distinta a la recogida, salvo cuando exista una obligación legal, orden judicial, de agencia o entidad gubernamental con facultades comprobadas, o de autoridad competente.

En algunos casos este tratamiento puede implicar transferencias internacionales de datos, para lo cual garantizamos el cumplimiento de la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y el Reglamento a la ley. La UISRAEL conservará sus datos durante el tiempo necesario para que se cumpla la finalidad indicada, mientras se mantenga la relación comercial o contractual, Ud. no revoque su consentimiento o durante el tiempo necesario que resulten de aplicación por plazos legales de prescripción.

La UISRAEL ha adoptado diversas medidas organizativas, legales y tecnológicas para proteger sus datos personales. Estas medidas están diseñadas para garantizar un nivel razonable de seguridad y cumplir con las exigencias conforme a la normativa aplicable en materia de protección de datos personales.

La UISRAEL le informa que tiene derechos sobre sus datos personales conforme lo establecido en la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales, para su ejercicio puede hacerlo mediante envío de una solicitud al correo protecciondatospersonales@uisrael.edu.ec.

Para obtener más detalles de cómo se manejan sus datos personales, la UISRAEL pone a su disposición la política de Privacidad y Protección de Datos Personales disponible en el siguiente link: [Política de Protección de Datos Personales | UISRAEL](#)

Por lo expuesto, declaro haber sido informado sobre el tratamiento de los datos personales que he entregado a la UISRAEL.

Firma del especialista
Mgtr. Doris Vallejo



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Modelo Pedagógico para el área de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: Msc. Viviana Chanabá
Título obtenido: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES
C.I.: 1714358858
E-mail: vchabita@hotmail.com
Institución de Trabajo: Unidad Educativa "Santa Mariana de Jesús"
Cargo: Licenciada de Educación Básica
Años de experiencia en el área: 20 años

**Instructivo:**

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "Modelo Pedagógico para el área de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación"

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia		x			
Aplicabilidad		x			
Factibilidad		x			
Novedad	x				
Fundamentación pedagógica	x				
Fundamentación tecnológica	x				
Indicaciones para su uso	x				
TOTAL	20	12			

Observaciones: Es una metodología atractiva y muy eficaz pero siempre hay que tomar puntos de consideración de que los estudiantes se hacen excesivamente dependientes a recompensas o premios para elaborar sus trabajos y sí solo se concentran en adquirir recompensas y a jugar se perdería el objetivo real del aprendizaje.

Recomendaciones: Trabajar con elementos dinámicos alternativos a los tecnológicos, pero siempre enfocados a mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Lugar, fecha de validación: Quito, 24 de agosto de 2024

AUTORIZACIÓN PARA EL TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES

La Universidad Tecnológica Israel con domicilio en Francisco Pizarro E4-142 y Marieta de Veintimilla, Quito – Ecuador y dirección electrónica de contacto protecciondatospersonales@uisrael.edu.ec es la entidad responsable del tratamiento de sus datos personales, cumple con informar que la gestión de sus datos personales es con la finalidad de registrar el instrumento de validación de propuesta de la Maestría en



Pedagogía, como requisito de titulación para los cursantes del programa de posgrados. Como consecuencia de este tratamiento sus datos estarán públicos en el repositorio donde reposan los trabajos de titulación.

La base legal para realizar dicho tratamiento es su consentimiento otorgado en este documento, el mismo que puede revocarlo en cualquier momento.

Los datos personales se publicarán en el repositorio de trabajos de titulación, no se comunicarán a terceros con otra finalidad distinta a la recogida, salvo cuando exista una obligación legal, orden judicial, de agencia o entidad gubernamental con facultades comprobadas, o de autoridad competente.

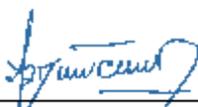
En algunos casos este tratamiento puede implicar transferencias internacionales de datos, para lo cual garantizamos el cumplimiento de la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y el Reglamento a la ley. La UISRAEL conservará sus datos durante el tiempo necesario para que se cumpla la finalidad indicada, mientras se mantenga la relación comercial o contractual, Ud. no revoque su consentimiento o durante el tiempo necesario que resulten de aplicación por plazos legales de prescripción.

La UISRAEL ha adoptado diversas medidas organizativas, legales y tecnológicas para proteger sus datos personales. Estas medidas están diseñadas para garantizar un nivel razonable de seguridad y cumplir con las exigencias conforme a la normativa aplicable en materia de protección de datos personales.

La UISRAEL le informa que tiene derechos sobre sus datos personales conforme lo establecido en la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales, para su ejercicio puede hacerlo mediante envío de una solicitud al correo protecciondatospersonales@uisrael.edu.ec.

Para obtener más detalles de cómo se manejan sus datos personales, la UISRAEL pone a su disposición la política de Privacidad y Protección de Datos Personales disponible en el siguiente link: [Política de Protección de Datos Personales | UISRAEL](#)

Por lo expuesto, declaro haber sido informado sobre el tratamiento de los datos personales que he entregado a la UISRAEL.



Firma del especialista
Msc. Viviana Chanabá



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL
ESCUELA DE POSGRADOS "ESPOG"

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA

INSTRUMENTO PARA VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Estimado colega:

Se solicita su valiosa cooperación para evaluar la calidad del siguiente contenido digital "Modelo Pedagógico para el área de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación". Sus criterios son de suma importancia para la realización de este trabajo, por lo que se le pide que brinde su cooperación contestando las preguntas que se realizan a continuación.

Datos informativos

Validado por: Paola Elizabeth Tupiza Hernández
Título obtenido: Magíster en Educación
C.I.: 1719674846
E-mail: paolatupiza2014@outlook.es
Institución de Trabajo: Unidad Educativa Cardenal Carlos María de la Torre
Cargo: Docente
Años de experiencia en el área: 11

**Instructivo:**

- Responda cada criterio con la máxima sinceridad del caso.
- Revisar, observar y analizar la propuesta de la plataforma virtual, blog o sitio web.
- Coloque una X en cada indicador, tomando en cuenta que Muy adecuado equivale a 5, Bastante Adecuado equivale a 4, Adecuado equivale a 3, Poco Adecuado equivale a 2 e Inadecuado equivale a 1.

Tema: "Modelo Pedagógico para el área de Lengua y Literatura en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía basado en la gamificación"

Indicadores	Muy adecuado	Bastante Adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Inadecuado
Pertinencia	X				
Aplicabilidad	X				
Factibilidad	X				
Novedad	X				
Fundamentación pedagógica	X				
Fundamentación tecnológica	X				
Indicaciones para su uso	X				
TOTAL	35				

Observaciones: Felicitaciones es un modelo pedagógico muy interesante. La gamificación es una estrategia divertida que permite al estudiante engancharse al nuevo conocimiento y por consecuencia mejorar su ortografía.

Recomendaciones: Implementar el modelo pedagógico basado en la gamificación para mejorar la educación.

Lugar, fecha de validación: Quito, 22 de agosto de 2024

AUTORIZACIÓN PARA EL TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES

La Universidad Tecnológica Israel con domicilio en Francisco Pizarro E4-142 y Marieta de Veintimilla, Quito – Ecuador y dirección electrónica de contacto protecciondatospersonales@uisrael.edu.ec, es la entidad responsable del tratamiento de sus datos personales, cumple con informar que la gestión de sus datos personales es con la finalidad de registrar el instrumento de validación de propuesta de la Maestría en Pedagogía, como requisito de titulación para los cursantes del programa de posgrados. Como



consecuencia de este tratamiento sus datos estarán públicos en el repositorio donde reposan los trabajos de titulación.

La base legal para realizar dicho tratamiento es su consentimiento otorgado en este documento, el mismo que puede revocarlo en cualquier momento.

Los datos personales se publicarán en el repositorio de trabajos de titulación, no se comunicarán a terceros con otra finalidad distinta a la recogida, salvo cuando exista una obligación legal, orden judicial, de agencia o entidad gubernamental con facultades comprobadas, o de autoridad competente.

En algunos casos este tratamiento puede implicar transferencias internacionales de datos, para lo cual garantizamos el cumplimiento de la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y el Reglamento a la ley. La UISRAEL conservará sus datos durante el tiempo necesario para que se cumpla la finalidad indicada, mientras se mantenga la relación comercial o contractual, Ud. no revoque su consentimiento o durante el tiempo necesario que resulten de aplicación por plazos legales de prescripción.

La UISRAEL ha adoptado diversas medidas organizativas, legales y tecnológicas para proteger sus datos personales. Estas medidas están diseñadas para garantizar un nivel razonable de seguridad y cumplir con las exigencias conforme a la normativa aplicable en materia de protección de datos personales.

La UISRAEL le informa que tiene derechos sobre sus datos personales conforme lo establecido en la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales, para su ejercicio puede hacerlo mediante envío de una solicitud al correo protecciondatospersonales@uisrael.edu.ec.

Para obtener más detalles de cómo se manejan sus datos personales, la UISRAEL pone a su disposición la política de Privacidad y Protección de Datos Personales disponible en el siguiente link: [Política de Protección de Datos Personales | UISRAEL](#).

Por lo expuesto, declaro haber sido informado sobre el tratamiento de los datos personales que he entregado a la UISRAEL.

Firma del especialista
Paola Elizabeth Tupiza Hernández