



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador | Sede
Ambato

CENTRO DE POSGRADOS

Tema:

JUEGOS SERIOS PARA EL DESARROLLO DE LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES PRIMERO DE BACHILLERATO

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magister en Innovación en Educación

Línea de investigación:

DESARROLLO E INNOVACIÓN CURRICULAR

Autor:

Darwin Fabián Pérez Ortiz

Director:

PhD. Ricardo Patricio Medina Chicaiza

Ambato – Ecuador

Octubre 2024

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo: **DARWIN FABIÁN PÉREZ ORTIZ** con cédula de ciudadanía **1803746294**, autor del trabajo de investigación intitulado: "JUEGOS SERIOS PARA EL DESARROLLO DE LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES PRIMERO DE BACHILLERATO", previa a la obtención del título profesional de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN**, en el centro de **POSGRADOS**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del respectivo trabajo de graduación 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. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Ambato, octubre 2024



Darwin Fabián Pérez Ortiz

CC.1803746294

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
SEDE AMBATO
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Tema:

JUEGOS SERIOS PARA EL DESARROLLO DE LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES PRIMERO DE BACHILLERATO

Línea de investigación:

DESARROLLO E INNOVACIÓN CURRICULAR

Autor:

Darwin Fabián Pérez Ortiz

Ricardo Patricio Medina Chicaiza, Ing. PhD.

CC. 1802333276

CALIFICADOR

f. 

Helder Marcell Barrera Erreyes, Lic. PhD.

CALIFICADOR

f. 

Gabriel Alejandro Núñez Escobar, Ing. Mg.

CALIFICADOR

f. 

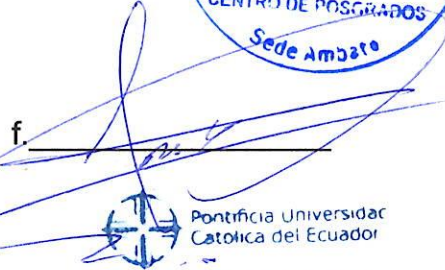

Teresa Milena Freire Aillón, Ing. Mg.

DIRECTORA CENTRO DE POSGRADOS

f. 


Diego Gonzalo Coca Chanalata, Dr.

SECRETARIO GENERAL PUCESA

f. 


Ambato – Ecuador

Octubre 2024

Pontificia Universidad
 Católica del Ecuador
**SECRETARÍA GENERAL
 PROCURADURÍA**

DEDICATORIA

Con profunda gratitud y emoción, dedico esta tesis a mis padres, cuyo apoyo incondicional y amor han sido la base sobre la que he construido este logro académico. Su confianza en mis capacidades y su paciencia durante todo este proceso me han dado la fuerza necesaria para superar los desafíos.

Asimismo, dedico este trabajo a mis profesores y mentores, quienes con su conocimiento y guía, han enriquecido mi formación académica y personal. Gracias por inspirarme a pensar críticamente y por motivarme a seguir explorando más allá de lo que conocía.

Finalmente, dedico esta tesis a mí mismo, como un recordatorio de que con determinación y esfuerzo, cualquier meta es alcanzable. Este es un paso más en un camino de continuo aprendizaje y crecimiento personal.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que, de una u otra manera, han contribuido al desarrollo y culminación de esta tesis. En primer lugar, agradezco profundamente a mi director de tesis, cuyo conocimiento, orientación y paciencia fueron fundamentales para guiarme a través de este proceso. Sus consejos y su constante disponibilidad para resolver mis dudas fueron invaluableles.

Por último, pero no menos importante, agradezco a mi familia, especialmente a mis padres, cuyo amor incondicional y apoyo constante me dieron la fuerza necesaria para superar los obstáculos. Sin su fe en mí y sus sacrificios, este logro no hubiera sido posible. A todos ustedes, gracias por estar a mi lado y ser parte de esta etapa tan significativa en mi vida.

RESUMEN

Los estudiantes de primer año de bachillerato a menudo tienen dificultades ortográficas que afectan su rendimiento académico y habilidades de escritura. A pesar de los esfuerzos docentes, algunos aún luchan por retener y aplicar las reglas ortográficas. El objetivo de este estudio fue implementar juegos serios para mejorar la ortografía en estudiantes de primer año de Bachillerato.

Se empleó una metodología descriptiva con enfoque cualitativo, se utiliza una muestra de 60 estudiantes de diversos paralelos mediante encuestas. Los resultados de la encuesta indican que la mayoría de los estudiantes confían en el potencial de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para mejorar la ortografía, así como en la capacidad motivadora de los juegos educativos.

Aunque algunos expresan inquietudes sobre el posible aumento de errores ortográficos con la introducción de tecnología, la mayoría respalda la inclusión de aspectos lúdicos en el aprendizaje de la gramática.

En conclusión, la incorporación de juegos serios en la enseñanza de la ortografía representa una estrategia efectiva y atractiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Estos juegos no solo diversifican las metodologías de enseñanza, sino que también promueven una mayor participación y compromiso por parte de los alumnos.

Palabras clave: juegos serios, estudiantes, dificultades ortográficas, TIC, motivación.

ABSTRACT

First-year high school students often struggle with spelling difficulties that affect their academic performance and writing skills. Despite teachers' efforts, some still struggle to retain and apply spelling rules. The aim of this study was to implement serious games to improve spelling among first-year high school students.

A descriptive methodology with a qualitative approach was employed, using a sample of 60 students from various classes through surveys. Survey results indicate that most students trust in the potential of Information and Communication Technologies (ICT) to improve spelling, as well as in the motivational capacity of educational games.

Although some express concerns about the potential increase in spelling errors with the introduction of technology, the majority support the inclusion of playful elements in grammar learning. In conclusion, the integration of serious games in spelling education represents an effective and engaging strategy for enhancing student learning.

These games not only diversify teaching methodologies but also foster greater student participation and engagement.

Keywords: *serious games, students, spelling difficulties, ICT, motivation*

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD	ii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA	11
1.1. Surgimiento de desarrollo de los juegos serios.....	11
1.2. Acercamiento teórico sobre las TIC en la Educación.....	15
1.3. Gamificación para potenciar el aprendizaje de la ortografía	21
1.4. La importancia de una buena ortografía	26
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO	30
2.1. Caracterización de la institución	30
2.2. Metodología de la investigación.....	37
2.3. Presentación de la propuesta	39
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	59
3.1. Respuestas de la encuesta aplicada a Primero de bachillerato de Unidad Educativa Bolívar	59
3.2. Síntesis de los hallazgos importante	70
3.3. Análisis de la comparación del pretest y postest aplicado a los estudiantes. 71	
CONCLUSIONES.....	89
RECOMENDACIONES	91
BIBLIOGRAFÍA	92
ANEXOS	101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Planificación 1	48
Tabla 2. Planificación 2	50
Tabla 3. Planificación 3	51
Tabla 4. Planificación 4	53
Tabla 5. Planificación 5	55
Tabla 6. Planificación 6	57
Tabla 7. Número de estudiantes por paralelo.....	59
Tabla 8. Integración de Tecnología de la información.....	60
Tabla 9. Juegos didácticos en plataformas digitales	62
Tabla 10. Introducción de tecnologías en el aprendizaje de ortografía	63
Tabla 11. Aplicar las reglas ortográficas	64
Tabla 12. Inclusión de la lúdica en el proceso de aprendizaje de ortografía	65
Tabla 13. Apoyo en la implementación de nuevas tecnologías de enseñanza	66
Tabla 14. Responsabilidad total en la enseñanza y corrección de las faltas ortográficas.....	67
Tabla 15. Innovadoras formas de enseñanza en comparación con los métodos tradicionales	68
Tabla 16. Suficientes recursos para la implementación de tecnología.....	69
Tabla 17. Estadístico descriptivo.....	72
Tabla 18. Estadístico descriptivo agrupado.....	72
Tabla 19. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Pretest.....	74
Tabla 20. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Postest	75
Tabla 21. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Pretest	75
Tabla 22. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Postest	75
Tabla 23. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Pretest.....	76
Tabla 24. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Postest	76
Tabla 25. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas,	

Pretest.....	77
Tabla 26. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Postest	77
Tabla 27. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Pretest	78
Tabla 28. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Postest	78
Tabla 29. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Pretest.....	79
Tabla 30. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Postest	79
Tabla 31. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Pretest.....	80
Tabla 32. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Postest	80
Tabla 33. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Pretest	81
Tabla 34. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Postest	81
Tabla 35. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Pretest.....	82
Tabla 36. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Postest	82
Tabla 37. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Pretest.....	83
Tabla 38. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Postest	83
Tabla 39. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Pretest	84
Tabla 40. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Postest	84
Tabla 41. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Pretest.....	85
Tabla 42. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Postes	85
Tabla 43. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Pretest.....	86
Tabla 44. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Postes	86

Tabla 45. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Pretest	87
Tabla 46. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Postest	87
Tabla 47. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Pretest	88
Tabla 48. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Postest	88

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Adquisición de la plaza 10 de agosto	34
Figura 2. Himno al Colegio Nacional "Bolívar"	35
Figura 3. Primeras alumnas del Colegio Nacional "Bolívar"	35
Figura 4. Primera banda de guerra del Colegio Nacional "Bolívar"	36
Figura 5. Campus Huachi de la Unidad Educativa "Bolívar"	37
Figura 6. Número de estudiantes encuestados por paralelo	60
Figura 7. Integración de Tecnologías de la Información.....	61
Figura 8. Juegos didácticos en plataformas digitales	62
Figura 9. Introducción de tecnología en el aprendizaje de ortografía	63
Figura 10. Aplicar las reglas ortográficas	64
Figura 11. Inclusión de la lúdica en el proceso de aprendizaje de ortografía	65
Figura 12. Apoyo en la implementación de nuevas tecnologías de enseñanza	66
Figura 13. Responsabilidad total en la enseñanza y corrección de las faltas ortográficas.....	67
Figura 14. Innovadoras formas de enseñanza en comparación con los métodos tradicionales	68
Figura 15. Suficientes recursos para la implementación de tecnología.....	69

INTRODUCCIÓN

En la presente investigación, se destaca de la literatura consultada, trabajos en relación con Juegos Serios y Ortografía, en el ámbito Internacional y nacional, se presentan los siguientes:

Los juegos serios son herramientas que benefician el aprendizaje de diversas maneras. Los docentes pueden utilizar videojuegos en el ámbito educativo para facilitar la adquisición de contenidos académicos. Según (Calvo-Ferrer, 2018), el objetivo es destacar los aspectos que hacen de los videojuegos herramientas divertidas y analizar las teorías que explican la actividad lúdica. La investigación busca definir qué es un juego y un videojuego para comprender mejor los videojuegos serios. Es importante subrayar que el investigador enfatiza la importancia de los videojuegos como un elemento fundamental en la educación.

En la investigación de (Londoño, y otros, 2020), se analiza la enseñanza y el rol del docente, destaco el aprendizaje del estudiante. Se define los juegos serios como "aplicaciones informáticas interactivas". La metodología utilizada consiste en la construcción de un sistema con 15 criterios de diseño para evaluar los juegos, comparo su efectividad con los resultados reportados en 26 artículos evaluados. Los resultados muestran un efecto positivo de los juegos en el aprendizaje. Además, los juegos serios pueden aplicarse no solo en la educación, sino también en otras disciplinas, adaptándose a cada una, y contribuyendo a la motivación y habilidades de los estudiantes.

La investigación de (Londoño & Rojas, 2021), tiene como objetivo identificar criterios generales para el diseño de juegos serios y proponer una metodología integradora que facilite el trabajo de futuros diseñadores. Para ello, realizaron una revisión bibliográfica de modelos y metodologías de diseño de juegos serios propuestas en los últimos 20 años. Como resultado, desarrollaron un modelo metodológico clasificado en 8 categorías y dividido en tres fases: pre-diseño, diseño y testeo. Los modelos propuestos en la investigación son altamente interactivos y pueden ser utilizados tanto de manera presencial como en entornos virtuales.

La investigación aplicada en Seguridad Industrial aborda el comportamiento humano ante el riesgo. Según (Martínez, Montero, Arias, & Salcedo , 2020), se introduce la tecnología inversa como un recurso para mejorar la rapidez, ubicación y creación de escenarios complejos que simulan situaciones muy peligrosas. En este contexto, los juegos serios desempeñan un papel crucial en los procesos de inducción, capacitación y entrenamiento en Seguridad y Salud en el Trabajo. La investigación concluye que es beneficioso aplicar los juegos serios en todas las áreas laborales. Además, en el ámbito educativo, estos juegos pueden integrarse en diversas disciplinas, creándose espacios adecuados para su inserción y aprovechamiento.

En la investigación de (Baloco Navarro , 2017), se aborda la búsqueda de estrategias para mejorar el proceso de aprendizaje. El investigador utiliza los juegos serios dentro del edu-entretenimiento para lograr una mejora significativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje, destaco las ventajas puramente educativas de su uso. La investigación muestra que es fundamental aplicar los juegos serios en la educación, proporcionan una forma más atractiva y dinámica para que los estudiantes adquieran conocimientos.

La investigación (Ladino Cañas & Caicedo Eraso, 2021), se centra en la enseñanza en ciencias de la salud y aborda diversas áreas del proceso de salud-enfermedad. Utilizándose la estrategia "*Serious game*", realizaron una búsqueda en bases de datos como PubMed, *ScienceDirect*, Cochrane Library, Bireme y Dialnet. Los resultados incluyeron estudios de otros autores aplicables a diferentes niveles de prevención de enfermedades, demostró un impacto positivo. Además, se realizaron comparaciones entre los estudios revisados, lo que evidenció que la aplicación de los juegos serios en la educación es beneficiosa para la enseñanza en ciencias de la salud.

Los investigadores de Costa Rica y Argentina (Sandí Delgado & Bazán, 2021), llevaron a cabo un estudio que analiza metodologías propuestas por diversos autores para el diseño de juegos serios. Su investigación proporcionó información crucial sobre consideraciones metodológicas al desarrollar juegos serios, se centró

en la evaluación de la eficacia y la experiencia del usuario durante la interacción con el juego. Esta investigación contribuyó significativamente al entendimiento de cómo evaluar los juegos serios y se apoyó en los resultados obtenidos por otros investigadores, subrayó la importancia de esta herramienta digital en el contexto educativo.

La investigación de Sandí Delgado (Sandí Delgado, Repositorio Kérwá, 2018), se enfoca en el análisis de los juegos serios educativos, explora sus características y posibilidades para mejorar la adquisición de competencias tecnológicas por parte del profesorado. Aunque los juegos serios han sido ampliamente utilizados en estudiantes de diferentes niveles educativos, su aplicación en la formación y capacitación docente ha sido limitada. El estudio propone una integración de juegos serios como una propuesta para formar a los docentes en competencias tecnológicas.

El estudio realizado por (Chanchí-Golondrino, Gómez-Álvarez, & Sierra-Martínez, 2021), tiene como objetivo diseñar y evaluar videojuegos educativos serios, abordo elementos relacionados con la usabilidad, el aprendizaje y el juego en sí. Las directrices desarrolladas fueron utilizadas para analizar el videojuego Lightbot, con el propósito de identificar áreas de diseño que requieren mejoras. Además, el estudio busca integrar estas directrices en el proceso de desarrollo y en las metodologías utilizadas para la creación de videojuegos. El investigador propone una serie de estrategias que faciliten el desarrollo de metodologías específicas para la construcción de videojuegos, se centró particularmente en el juego Lightbot

La investigación de (Aoki, 2020), se aplicó en la carrera de periodismo y se centró en la enseñanza a estudiantes en formación. Su objetivo fue evaluar si el uso de newsgames en narrativas digitales contribuye a la enseñanza de la escritura periodística en entornos de Aprendizaje Basado en Juegos Digitales. Para ello, se desarrolló un juego de noticias denominado "Aprendendo Jornalismo". Los resultados mostraron que los estudiantes reaccionaron positivamente al experimento. Los juegos serios demostraron ser beneficiosos para el aprendizaje de los estudiantes de periodismo. Por esta razón, considero que es muy importante

implementar este tipo de juegos serios en la educación.

En la presente investigación de (Moscardi, 2022),) investiga los efectos positivos de los videojuegos y analiza los efectos cognitivos derivados de la interacción entre el videojuego y el jugador. La investigación se estructura en tres partes: la primera explora la conexión entre la Psicología y los videojuegos; la segunda se enfoca en los efectos cognitivos; y la tercera examina diferentes propuestas en el ámbito clínico. Los hallazgos sugieren que la interacción con videojuegos proporciona beneficios cognitivos. Además, la investigación indica que los juegos serios permiten al jugador interactuar de manera más efectiva con su conocimiento.

La investigación de (Ospina-Hernández, Ceballos, & Moreno-Cadauid, 2022), aborda el problema de la permanencia estudiantil en la educación superior para asegurar el cumplimiento de sus objetivos misionales. Con este fin, se proponen métodos y metodologías que apoyen a los estudiantes. Utilizo las nuevas tecnologías y el interés por los videojuegos, se ha implementado una estrategia que combina la enseñanza de los contenidos de los cursos de manera lúdica, mediante los llamados juegos serios. El estudio revela que hay un vacío de conocimiento en esta área, lo que hace oportuna la aplicación de esta metodología basada en juegos serios.

La investigación de (Castillo López , 2020), se llevó a cabo mediante una publicación descriptiva y utilizo una metodología cuantitativa. Para este estudio, se aplicó un cuestionario que fue respondido por 133 docentes. Los resultados indicaron que los docentes encuestados no utilizan con frecuencia recursos tecnológicos innovadores ni metodologías emergentes en el uso de las TIC en sus procesos de enseñanza-aprendizaje. Este hallazgo resalta la necesidad de que tanto docentes como estudiantes aprendan de manera significativa mediante la incorporación de las TIC en la educación. Es crucial que el profesorado integre recursos digitales y metodologías que fomenten el aprendizaje y el desarrollo de habilidades digitales en los alumnos.

En las investigaciones ámbito nacional, destaca el estudio de (Sotomayor Medina, 2015), que identifica como problemática la falta de docentes capacitados para ejercer su profesión en las aulas, especialmente en las instituciones públicas. La metodología del estudio fue cuantitativa, con un diseño no experimental, ex post facto, descriptivo y correlacional, y se realizó con una muestra de 118 participantes. Los resultados muestran que los juegos digitales serios permiten incrementar significativamente el nivel de desempeño de los participantes. La investigación evidencia que la aplicación de juegos digitales serios como recurso pedagógico es positiva, complementa la enseñanza y mejora el desempeño académico de los estudiantes.

La investigación de (Huilca Loyola, 2021), aplicada en la carrera de salud, revela que se utiliza un modelo tradicional de enseñanza donde la interacción entre docente y estudiante es mínima y unidireccional. Los estudiantes perciben este método como tedioso. Además, se espera que el docente posea una didáctica y métodos de enseñanza que impacten directamente en la actitud de los estudiantes. Sin embargo, la investigación destaca que los juegos serios, como metodología docente, no se crean para la diversión del jugador, sino con el objetivo educativo del profesor. El estudio demuestra que es posible diseñar y aplicar un método innovador basado en juegos serios, se utiliza los recursos tecnológicos disponibles.

La siguiente investigación fue aplicada una metodología de juegos de socrative el módulo de *NTIC's I* y *EVE Launcher por* (Loján Carrión, 2017), aplicó una metodología basada en el uso de juegos en Socrative, el módulo de *NTIC's I* y *EVE Launcher*, dirigida a estudiantes de administración de empresas, aunque también es aplicable a otras especialidades. Una de las ventajas de esta herramienta es que es gratuita e intuitiva al manejar su interfaz. Además, dispone de cuatro avatares con desarrollo cognitivo de tácticas de estrategias de solución, niveles de recursos y recompensas. La investigación indica que los juegos serios permiten a los estudiantes manipular estos juegos en diferentes idiomas y despertar su curiosidad, lo que los convierte en participantes activos de su propio aprendizaje. Por lo tanto, la aplicación de juegos serios en la educación es favorable.

El objetivo de la investigación presentada en este artículo es integrar recursos innovadores y actualizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. Así, el propósito principal es diseñar una alternativa didáctica que mejore el aprendizaje significativo. El estudio adoptó un enfoque mixto, no experimental, con alcance descriptivo y carácter transversal (Delgado Delgado, 2023). Se empleó un método descriptivo de tipo documental y probabilístico mediante el análisis de contenidos para procesar la información. La investigación concluye que el uso de juegos serios motiva a los estudiantes en el aula y se considera viable su implementación en la educación.

La investigación de (Brito Hidalgo, 2022), aborda el problema de que los docentes de educación básica no gestionan sus clases en entornos virtuales debido a su limitado conocimiento. La necesidad de llevar a cabo clases virtuales por la pandemia de COVID-19 ha revelado que los estudiantes muestran desinterés por aprender, tanto en aulas virtuales como presenciales. Por ello, se propone diseñar una estrategia lúdica en entornos virtuales con un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental. Los resultados fueron satisfactorios y se realizaron tres evaluaciones, aprobadas por expertos. La investigación concluye que la aplicación de estrategias lúdicas es favorable para el aprendizaje y recomienda su utilización.

La investigación de (Mena Freire, 2017) , aborda el cuidado del medio ambiente mediante la gestión del agua y la creación de una estrategia basada en la gamificación en un espacio virtual. Se utiliza la plataforma Moodle y los recursos de la página CaptainUp, se implementó un enfoque atractivo y dinámico para el cuidado del medio ambiente. Dado que la PUCESA carece de un sitio virtual con una estrategia de gamificación para informar sobre el medio ambiente, se utilizó la metodología de cascada para desarrollar esta propuesta. La investigación se centra en difundir contenido sobre el cuidado ambiental a través de gamificación, comprobado mediante un grupo piloto de estudiantes. Se concluye que esta estrategia es viable en el ámbito educativo.

Las estrategias de gamificación ayudan al estudiante mejorar el aprendizaje de las matemáticas y donde se ve la ampliación en otros temas Educativos como es en

nuestro caso en el tema de la ortografía. El autor (Cunuhay Guamangate, 2022), estas estrategias surgieron debido a problemas de dominio en el área de matemáticas. El estudio tiene como objetivo demostrar la eficacia de la gamificación como método activo en la enseñanza del valor posicional de los números naturales. Con un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi-experimental de alcance correlacional, la investigación muestra que la aplicación de la gamificación mejora significativamente el aprendizaje de las matemáticas.

La investigación de (Sánchez Quishpe, 2018), tiene como objetivo desarrollar una estrategia de gamificación basada en las TIC para la adquisición de vocabulario en inglés de estudiantes de nivel pre-intermedio. Esta estrategia busca proporcionar a los docentes una herramienta eficaz para fortalecer el léxico de sus alumnos. La metodología de la investigación se fundamentó en un enfoque mixto y un diseño cuasiexperimental, se trabaja con dos grupos de estudiantes: uno experimental y otro de control. Al grupo experimental se le aplicó la estrategia de gamificación, mientras que al grupo de control no. Los resultados mostraron una mejora significativa en la competencia léxica del grupo experimental. La investigación concluye que es recomendable utilizar juegos serios en la educación, favorecen el aprendizaje de los estudiantes.

Situación problemática

En muchos casos, los estudiantes de primer año de bachillerato presentan dificultades en ortografía que pueden afectar su desempeño académico y su capacidad para comunicarse efectivamente por escrito. A pesar de los esfuerzos realizados por los docentes para enseñar reglas ortográficas y practicar con ejercicios tradicionales, algunos estudiantes aún tienen dificultades para retener y aplicar estas reglas de manera consistente.

Además, en la era digital, los estudiantes a menudo están más involucrados con dispositivos electrónicos y redes sociales, donde la ortografía y la gramática pueden ser descuidadas. Esto puede dificultar aún más el proceso de aprendizaje de la ortografía correcta y la escritura precisa.

Por lo tanto, la falta de motivación y la necesidad de métodos más efectivos y atractivos para enseñar ortografía a los estudiantes de bachillerato plantea una situación problemática. Es crucial encontrar enfoques innovadores que no solo mantengan el interés de los estudiantes, sino que también mejoren su competencia ortográfica de manera significativa. En este contexto, la integración de juegos serios electrónicos diseñados específicamente para mejorar la ortografía ofrece una solución potencialmente efectiva. Sin embargo, la implementación exitosa de estos juegos enfrenta desafíos, como la selección adecuada de plataformas y juegos que sean educativos y atractivos para los estudiantes, así como la necesidad de supervisión y seguimiento por parte de los educadores para garantizar que los juegos contribuyan realmente al desarrollo de las habilidades ortográficas de los estudiantes.

Problema científico

¿Cómo desarrollar la ortografía en los estudiantes de 1er Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Bolívar?

Descripción

¿Cuáles son los fundamentos teóricos metodológicos para la implementación de juegos serios para el desarrollo de la ortografía en los estudiantes de 1er año de Bachillerato?

¿Cuál es la situación del estado actual en el uso de las reglas ortográficas en los estudiantes de 1er año de Bachillerato en la Unidad Educativa Bolívar?

¿Cuál es la estructura de un sistema de acciones para la Implementación de juegos serios para el desarrollo de la ortografía en los estudiantes de 1er año de Bachillerato?

¿Qué factibilidad de aplicación tiene la Implementación de juegos serios para el desarrollo de la ortografía en los estudiantes de 1er año de Bachillerato?

Objetivo general de la investigación

Implementar juegos serios para el desarrollo de la ortografía en los estudiantes de 1er año de Bachillerato.

Objetivos específicos

1. Fundamento los referentes teóricos y metodológicos sobre ortografía y juegos serios.
2. Diagnóstico de la situación en el uso de la ortografía en el 1er año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Bolívar.
3. Diseño de juegos serios para el desarrollo la ortografía en el 1er año de Bachillerato General Unificado.
4. Aplicación de juegos serios para el desarrollo de la ortografía en el 1er año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Bolívar.

Justificación

Es fundamental abordar de manera efectiva las dificultades ortográficas que enfrentan los estudiantes de primer año de bachillerato debido a la importancia crucial de una ortografía adecuada en la comunicación escrita. Una correcta ortografía no solo es esencial en el ámbito académico, donde los estudiantes deben redactar ensayos, informes y exámenes, sino también en la vida cotidiana y profesional. Una comunicación escrita clara y precisa es necesaria en una amplia gama de contextos, desde la redacción de correos electrónicos y mensajes de texto hasta la preparación de solicitudes de empleo y documentos profesionales. Por lo tanto, mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes no solo beneficiará su rendimiento académico, sino que también les proporcionará una herramienta invaluable para su éxito futuro en diversas áreas de la vida.

La prevalencia de deficiencias ortográficas entre los estudiantes subraya aún más la importancia de abordar este tema de manera efectiva. A menudo, se observa una falta de dominio en reglas básicas de ortografía, así como errores comunes en

la escritura de palabras simples. Estas deficiencias pueden surgir por una variedad de razones, que incluyen la falta de énfasis en la enseñanza de la ortografía, el uso frecuente de dispositivos electrónicos que facilitan la escritura automática sin corrección ortográfica, y la influencia de la comunicación informal en las redes sociales. Por lo tanto, es crucial implementar estrategias y herramientas efectivas que ayuden a los estudiantes a mejorar sus habilidades ortográficas y a desarrollar una comunicación escrita más efectiva y precisa.

La implementación de juegos serios para mejorar la ortografía ofrece una solución innovadora y prometedora para abordar este desafío. Estos juegos no solo pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje de la ortografía, sino que también pueden proporcionar una plataforma interactiva y atractiva para practicar y reforzar las habilidades ortográficas de manera efectiva.

Para la Unidad Educativa Bolívar, la mejora de la competencia ortográfica de los estudiantes puede tener impactos significativos. Una mejor ortografía puede elevar la calidad de los trabajos académicos producidos por los estudiantes, mejorar su capacidad para comunicarse con claridad y precisión en diversas situaciones, y fortalecer su confianza en sí mismos como escritores y comunicadores. Además, la implementación de estrategias innovadoras como los juegos serios puede contribuir al prestigio y la reputación de la institución como líder en la adopción de prácticas educativas modernas y efectivas.

CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

El análisis de la presente investigación congrega varios trabajos relacionados a nivel nacional e internacional, sobre las TIC en la educación y los juegos serios, la ortografía, se extrae de libros, artículos de investigación, artículos científicos, tesis, revistas científicas, entre otros, para profundizar los temas y plantear nuevas soluciones.

1.1. Surgimiento de desarrollo de los juegos serios

De acuerdo con Montesdeoca (2021) en su estudio se entra en diagnosticar las competencias ortográficas del estudiantado universitario de primer semestre en la Escuela Superior Politécnica Agropecuaria de Manabí Manuel Félix López (ESPAM MFL) en Ecuador se aplicó una evolución diagnóstica a 438 estudiantes y un enfoque descriptivo encontró una carencia significativa en la aplicación de las reglas ortográficas, destacó la necesidad de desarrollar un programa para mejorar la ortografía del alumnado universitario. Este estudio resalta la importancia de una buena formación ortográfica para el desarrollo personal y profesional de los estudiantes universitarios.

En su investigación, Castro (2022) aborda la implementación de estrategias didácticas para fortalecer la ortografía en el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de un enfoque cualitativo-cuantitativo en el cual a través de encuestas a estudiantes permitió comprender las estrategias docentes y el desinterés en Lengua y Literatura. Para concluir que las estrategias ayudan a reducir errores ortográficos y mejorar el aprendizaje gramatical.

Por otro lado, Álvarez (2023) en su investigación optó por un método mixto combinó un enfoque cuantitativo y cualitativo para conocer en qué medida los juegos en línea contribuyen a la mejora de la comprensión lectora, la ortografía y el vocabulario de los alumnos aprendices concluyó que Los juegos en línea tuvieron un impacto altamente positivo durante y después del desarrollo de las clases de inglés que se llevaron a cabo como parte del presente estudio destacó que en relación a la

habilidad de lectura comprensiva no se logró tener amplios resultados como se esperaba debido a la falta del hábito y práctica de la misma.

Según Erazo (2023) en su investigación que tuvo como objetivo principal crear una plataforma *web* con juegos interactivos para mejorar la ortografía en la cual, para el desarrollo se utilizaron tecnologías como Laravel, Angular y MySQL, sigue un modelo MVC junto a la metodología Scrum halló como resultados positivo que la aplicación ha demostrado ser efectiva en fomentar el interés de los estudiantes por la ortografía y resalta la relevancia de la gamificación junto con los enfoques ágiles en el desarrollo educativo.

Los juegos serios, o *serious games* en inglés, representan una innovadora fusión entre entretenimiento y aprendizaje, cuyo potencial revolucionario en el ámbito educativo ha sido cada vez más reconocido en los últimos años. Según (Londoño, y otros, 2020) “los juegos, diseñados con un propósito educativo o formativo, se han convertido en una herramienta poderosa para la enseñanza y el entrenamiento” (p.16). Estos juegos abarcan diversos campos, desde la medicina hasta la ingeniería, paso por la historia y las ciencias sociales.

El surgimiento de los juegos serios puede rastrearse hasta las décadas de 1970 y 1980, cuando los primeros intentos de utilizar la tecnología informática con fines educativos comenzaron a tomar forma como indica López (2023) “estos esfuerzos se centraron en la creación de programas de computadora que simularan situaciones del mundo real para propósitos de entrenamiento” (p.5), con el avance de la tecnología y la popularización de los videojuegos, los juegos serios empezaron a adquirir una forma más sofisticada y accesible.

En la década de 2000, con la proliferación de dispositivos móviles y la expansión de internet, los juegos serios comenzaron a ganar terreno como herramienta educativa. Según Barbosa (2023) “las instituciones educativas comenzaron a desarrollar juegos diseñados específicamente para enseñar conceptos académicos y habilidades prácticas” (p.17), consiste en una manera interactiva y atractiva de aprendizaje a través del juego en la cual se mejora la retención de conocimientos,

la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Hoy en día, los juegos serios abarcan una amplia gama de géneros y formatos especializadas en el desarrollo de juegos serios se ha creado plataformas en línea dedicadas a estos juegos como Kahoot y Liveworksheet que de acuerdo con Gómez (2023) “los avances en tecnología han abierto nuevas posibilidades para la creación de experiencias de aprendizaje inmersivas y envolventes” (p.217), las cuales tienden a mostrar un mayor nivel de participación y logro académico. Además, estos juegos ofrecen la oportunidad de personalizar la experiencia de aprendizaje en base a las necesidades individuales de cada estudiante, lo que puede ser especialmente beneficioso para aquellos con estilos de aprendizaje diferentes o con necesidades especiales.

Sin embargo, a pesar de su potencial, los juegos serios enfrentan desafíos significativos, como la falta de integración en los currículos escolares y la resistencia por parte de algunos educadores, que son obstáculos importantes a superar. La falta de familiaridad con los juegos serios y su aplicación efectiva en el aula pueden contribuir a esta resistencia, así como las preocupaciones sobre su eficacia y relevancia en el proceso educativo. Superar estas barreras requerirá un esfuerzo colaborativo entre educadores, diseñadores de juegos y responsables de políticas educativas para promover una comprensión más profunda de los beneficios educativos de los juegos serios y desarrollar estrategias efectivas para su integración en el entorno educativo.

De acuerdo a Poveda (2023), la calidad y efectividad de los juegos serios pueden variar ampliamente, lo que resalta la importancia de identificar y promover las mejores prácticas en el diseño y la implementación de estos juegos. Es esencial considerar aspectos como la alineación con los objetivos de aprendizaje, la participación activa del estudiante, la retroalimentación efectiva y la evaluación del progreso para garantizar que los juegos serios cumplan su potencial como herramientas educativas poderosas y efectivas. En última instancia, los juegos serios representan una emocionante y prometedora evolución en la forma en que aprendemos y enseñamos, ofrece oportunidades únicas para motivar,

comprometer y empoderar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

En los últimos años, la aplicación de juegos serios ha experimentado un crecimiento significativo en diversos países de todo el mundo. Como indica Jaramillo et al. (2023), algunos de los países donde se ha observado una mayor implementación y desarrollo de juegos serios incluyen:

Estados Unidos: Estados Unidos ha sido un líder en la adopción de tecnologías educativas innovadoras, incluidos los juegos serios. Muchas instituciones educativas y empresas de tecnología en Estados Unidos han desarrollado y utilizado juegos serios para mejorar el aprendizaje en una variedad de áreas, desde la educación básica hasta la formación profesional.

Reino Unido: El Reino Unido también ha sido un centro importante de desarrollo y aplicación de juegos serios en el ámbito educativo. Se han realizado numerosos proyectos y programas piloto en escuelas y universidades británicas para explorar el potencial de los juegos serios para mejorar el rendimiento académico y la participación de los estudiantes.

Canadá: Canadá ha sido otro país que ha visto un aumento en la aplicación de juegos serios en la educación. Tanto en el ámbito académico como en el empresarial, se han desarrollado juegos serios para abordar una variedad de temas educativos, desde matemáticas y ciencias hasta habilidades de comunicación y trabajo en equipo.

Países Bajos: Los Países Bajos son conocidos por su enfoque innovador en la educación y la tecnología. En los últimos años, se han llevado a cabo numerosas iniciativas para integrar juegos serios en el currículo escolar y en programas de formación profesional, con el objetivo de mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Australia: Australia también ha visto un aumento en la aplicación de juegos serios en la educación. Desde programas gubernamentales hasta proyectos piloto en

escuelas y universidades, se han desarrollado y utilizado juegos serios para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en diversos contextos educativos.

En países de Latinoamérica como México, Brasil y Argentina, el uso de juegos serios ha ganado reconocimiento y aceptación en diversos ámbitos educativos y profesionales en los últimos años (Marmeladova, 2023). Si bien aún queda camino por recorrer en términos de adopción generalizada, se han observado varios ejemplos prometedores de implementación exitosa de juegos serios en la región. Por ejemplo, en el ámbito educativo, se han desarrollado aplicaciones y plataformas digitales que integran juegos serios para mejorar el aprendizaje de materias como matemáticas, ciencias y habilidades lingüísticas.

Además, instituciones gubernamentales y organizaciones sin fines de lucro en países como Colombia y Chile han promovido iniciativas para utilizar juegos serios como herramientas de capacitación y sensibilización en temas de salud, medio ambiente y desarrollo comunitario. Estos esfuerzos reflejan un creciente reconocimiento de los beneficios potenciales de los juegos serios para mejorar el aprendizaje, la participación y el compromiso en toda la región latinoamericana.

1.2. Acercamiento teórico sobre las TIC en la Educación

En el ámbito educativo ecuatoriano, se ha realizado un estudio descriptivo mediante revisión bibliográfica, utilizo métodos como el análisis de contenido, revisión documental y analítico-sintético, como destacan Granda Ayabaca, Jaramillo Alba y Espinoza Guamán (2019). Este estudio señala una amplia variedad de recursos multimedia, así como el uso de la *web* y herramientas de internet en el contexto educativo. Además, se mencionan metodologías activas como la gamificación, el aula invertida y la educación a distancia como prácticas emergentes en el país. A pesar de contar con un marco normativo para el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), se identifican falencias en la implementación por parte de los docentes, quienes muestran poco uso de las tecnologías digitales en sus prácticas pedagógicas.

El estudio resalta la importancia de abordar estas deficiencias y promover una mayor integración de las TIC en el entorno educativo ecuatoriano. La falta de aprovechamiento de las tecnologías digitales por parte de los docentes podría estar limitada el potencial de las TIC para mejorar la calidad de la educación y el aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto, es crucial brindar apoyo y capacitación a los educadores para que puedan incorporar de manera efectiva las TIC en sus prácticas pedagógicas, aprovecho al máximo los recursos y herramientas disponibles para enriquecer el proceso educativo y promover un aprendizaje significativo y motivador.

Propuesto por el autor (Rojas, 2019) , cita algunas características en las TICs en la Educación como son:

Interactividad: Entre el usuario y la información se establece una relación constante. Esta da lugar a una mayor interacción y reciprocidad.

Dinamismo: Transmite información de forma dinámica, permite simular **aspectos espaciales o temporales de situaciones o fenómenos.**

Multimedia: Ofrece la capacidad para combinar diferentes sistemas simbólicos para presentar una información y transitar, sin obstáculos, de un lado a otro.

Instantaneidad: Se puede acceder a la información en cualquier parte del mundo y momento, rompe barreras espacio-tiempo.

Innovación: Es una manera nueva y creativa de mostrar y desarrollar la información.

Diversidad: Hay múltiples formas para mostrar y desarrollar la información (vídeos o realidad virtual, entre otros).

Concluye que el uso de la tecnología favorece en el proceso de enseñanza aprendizaje, y la creación de metodologías más adaptadas al contexto de cada alumno.

En el siguiente artículo de (González, 2023), indica los beneficios de las TICs en la Educación para mejorar el proceso de enseñanza:

Permiten la interacción sin barreras geográficas. De esta manera, los estudiantes pueden aprender de manera constante, sin importar distancias y horarios.

Facilitan el aprendizaje continuo, la formación a distancia y el balance entre la vida laboral y personal.

Dan lugar al aprendizaje a ritmo propio, que contemple los diferentes tipos de inteligencia y aprendizaje.

Garantizan la diversidad y el acceso a información de cualquier tema sin limitar el conocimiento. Gracias a esto, se incrementan las posibilidades de acceso a materiales didácticos. Así como la calidad de estos y su consulta por parte de investigadores y estudiantes.

Brinda nuevas formas de enseñanza, que simplifican la labor docente e incrementan la satisfacción de los estudiantes.

Simplifican, sistematizan y aceleran los procesos evaluativos con un sistema de retroalimentación inmediata.

Facilitan la creación de entornos virtuales con los que establecer vínculos sólidos con docentes y estudiantes.

La temática sobre la importancia de las TIC en la educación (Garcés, 2021), indica que tiene una repercusión en la sociedad, si no un elemento mediador esencial que debe usarse formativamente para contribuir al desarrollo humano de los estudiantes, las TIC sirven para potenciar la interacción, las capacidades humanas y ampliar posibilidades de conocimiento además en la literatura científica donde se confirma que la incorporación de las TIC en la sociedad y especialmente en el ámbito educativo, son útiles para generar nuevos ambientes de aprendizaje y promover la construcción sociocultural e interactiva de conocimientos y fortalecen la investigación.

La presente tesis de (Ramírez García, 2015), tiene como propósito promover el uso de las TIC para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes con Discapacidad Intelectual (DI) en tercero de básica primaria y están incluidos en el aula, se evidencia que los resultados obtenidos cobran mayor fuerza el uso de las TIC y esto favorece el aprendizaje de los estudiantes con DI, de manera que logra la adquisición y fortalecimiento de nuevos aprendizajes de manera significativas y poder comunicarse con otros supero barreras, metas, desafíos y con ellos respetar la diversidad cultural, por esta razón se debe introducir las TIC en el ámbito

educativo para que vaya de la mano de la enseñanza-aprendizaje y el beneficiario es el estudiante.

El presente texto integra estrategias y tecnologías digitales que promueven el trabajo activo, colaborativo e interactivo de educadores y estudiantes, mediante aplicaciones digitales de connotación gratuita y de pago que tiene la finalidad de fortalecer el proceso educativo y desarrollar en los estudiantes diferentes competencias, habilidades y lograr el aprendizaje autentico y significativo (Vargas Murillo, 2020), conviene destacar que la implementación de TICs en la educación favorece la enseñanza aprendizaje en el estudiante y con ello permiten desarrollar competencias, habilidades y elevar la calidad de proceso enseñanza aprendizaje.

En la era digital en la que vivimos, las nuevas herramientas tecnológicas han modificado la forma en que se interactúa dentro del aprendizaje y la comunicación. Según Cwaik (2020) “las innovaciones tecnológicas están transformo rápidamente todos los aspectos de nuestra vida cambio la forma en que accedemos a la información y cómo nos conectamos con los demás” (p.29). En el campo de la educación tener acceso al conocimiento que proporciona plataformas en línea y recursos digitales permite que los estudiantes aprender de manera flexible y personalizada.

Los cursos en línea y tutoriales interactivos de aplicaciones educativas junto con las herramientas de colaboración en línea expanden las oportunidades para el aprendizaje a través de un enfoque más centrado en el estudiante que como indica Melo (2018).

“las nuevas aplicaciones son eficientes, ágiles y competitivas abre más oportunidades para la creación de nuevos modelos didácticos e interactivos de enseñanza” (p.4), que destaca una mejora en la calidad y la accesibilidad de la educación permite a los docentes brindar una atención más personalizada y efectiva en el desarrollo de los conocimientos de las diferentes áreas.

En este contexto las nuevas herramientas tecnológicas han impulsado la innovación y transformaron la forma tradicional de la educación luego a desempeñar un papel cada vez más importante en la forma de cómo se enseña en un mundo conectado que aprovecha el poder de la tecnología de manera responsable para maximizar la participación dentro del proceso educativo.

Una de las herramientas más usadas en el campo educativo que han surgido para mejorar la enseñanza y el aprendizaje es la plataforma en línea *LiveWorksheet* que destaca por ser versátil la cual permite que los educadores diseñen y ofrecen contenido educativo de acuerdo con Matzabalin (2023) “*LiveWorksheet* es una plataforma en línea que permite a los educadores crear, compartir y asignar hojas de trabajo interactivas y multimedia” (p.6) donde a diferencia de las hojas de trabajo estáticas se ofrece una experiencia dinámica y personalizada con una variedad de recursos, como videos, imágenes, audio y cuestionarios interactivos entre otros.

La capacidad para combinar diferentes tipos de contenido en una sola actividad educativa proporciona a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más inmersiva y atractiva como menciona Moreno (2023) “Una de las ventajas principales de *LiveWorksheet* es la flexibilidad que permite a los educadores adaptar fácilmente las hojas de trabajo a sus necesidades y objetivos de aprendizaje” (p.9). Esto permite incluir preguntas de opción múltiple, actividades de arrastrar y soltar, juegos de emparejamiento, y mucho más que este contenido dentro de la misma hoja de trabajo.

La personalización permite a los educadores diseñar actividades que se ajusten al ritmo y al estilo de aprendizaje del estudiante, para mejorar así la participación y el compromiso. Según Ayala (2023) destaca “*LiveWorksheet* ofrece características de seguimiento y evaluación que facilitan a los educadores monitorear el progreso de los estudiantes en tiempo real” (p.28), Esto ayuda a los educadores para ver las respuestas de los estudiantes mientras trabajan en las hojas de trabajo, lo que permite identificar rápidamente áreas de fortaleza y áreas que requieren más atención.

Otra ventaja que ofrece *Liveworksheet* es la retroalimentación que facilita a los educadores mejorar su instrucción según las necesidades de los estudiantes, lo que motiva a los estudiantes sobre su propio aprendizaje como indica Lucio (2023) “a través de funciones como comentarios y discusiones en línea, los estudiantes pueden trabajar juntos, compartir ideas y resolver problemas en equipo” (p.5). Esta colaboración no solo causa que el aprendizaje sea más colaborativo para desarrollar habilidades importantes, como la comunicación y el pensamiento crítico.

LiveWorksheet proporcionar a educadores y estudiantes una plataforma flexible, interactiva y personalizada para el aprendizaje que al combinar diversos tipos de contenido y herramientas de evaluación permite a los educadores crear experiencias de aprendizaje que se adapten a las necesidades de los estudiantes y motiva la participación activa y resalta su capacidad para promover la colaboración y proporcionar retroalimentación que ha permitido transformar el proceso educativo y a preparar a los estudiantes de mejor manera en mundo cada vez más digitalizado.

En el panorama educativo actual con el uso de la tecnología cada vez más importante, otra herramienta innovadora es Kahoot ayuda a renovar la forma en que se enseña y se aprende de acuerdo con Maraza (2022) “Kahoot es una plataforma en línea que permite a los educadores crear cuestionarios, encuestas y juegos de aprendizaje interactivos” (p.8). Estos kahoots pueden incluir preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, y de emparejamiento destacando que lo que hace distintivo a Kahoot es su enfoque en el juego y la competición, que lo convierte en una herramienta altamente efectiva para involucrar a los estudiantes y fomentar la participación activa en el aula.

Las principales fortalezas de Kahoot es la capacidad para convertir el aprendizaje en una experiencia divertida y emocionante que como menciona Fretes (2023) “al presentar el contenido educativo en forma de juego, Kahoot logra captar la atención de los estudiantes y mantener su interés durante toda la sesión” (p.33). Los elementos de competición, como el sistema de puntuación y el ranking en tiempo real, motivan a los estudiantes a participar y a esforzarse por obtener mejores

resultados para desarrollar un ambiente de aprendizaje dinámico y estimulante.

Además, Según Estrella (2023) “La inclusión de todos los estudiantes contribuye a crear un ambiente de aprendizaje colaborativo y respetuoso, donde cada voz es valorada y escuchada” (p.45). Donde Kahoot refuerza la participación de los estudiantes, incluso de aquellos que son más tímidos o reacios a participar en clase pues su naturaleza anónima de Kahoot permite a los estudiantes responder a las preguntas sin el temor al juicio de sus compañeros, lo que les da la confianza para expresar sus ideas y participar activamente en las discusiones.

La capacidad de Kahoot para proporcionar retroalimentación para los estudiantes como a los educadores después de cada pregunta al permitir mostrar que respuesta es la correcta y proporciona una explicación breve ayuda a los estudiantes corregir sus errores y fortalecer su comprensión del tema que de acuerdo a Endara (2023) “Kahoot ha demostrado ser una herramienta invaluable en el ámbito educativo al fomentar la participación, el compromiso y el aprendizaje activo de los estudiantes” (p.56).

1.3. Gamificación para potenciar el aprendizaje de la ortografía

La gamificación ha emergido como una herramienta poderosa en el ámbito educativo, ofrece un enfoque que involucra a los estudiantes para mejorar su rendimiento en diversas áreas. Según Machado (2023) “La ortografía, es una habilidad necesaria en el dominio del lenguaje escrito que a menudo representa un desafío para muchos estudiantes” (p.34). Por lo cual la integración de elementos lúdicos y motivacionales en actividades de ortografía, ofrece una solución que ayuda en el aprendizaje y mejorar las habilidades ortográficas de manera divertida.

La gamificación transforma el proceso de aprendizaje de la ortografía en una experiencia más atractiva y entretenida para los estudiantes como expresa Moreno (2023) “al convertir las actividades de ortografía en juegos interactivos, se crea un entorno de aprendizaje dinámico y estimulante” (p.14) donde este entorno captura la atención de los estudiantes y les motiva a participar en su propio proceso de

aprendizaje que se refuerza por los elementos de competencia, tales como tablas de clasificación y recompensas que añaden un componente emocionante para impulsar a los estudiantes a esforzarse por mejorar sus habilidades ortográficas.

Por otro lado, Suquilanda (2023) afirma que “la gamificación promueve la práctica constante y la retroalimentación inmediata, dos aspectos fundamentales para el desarrollo de habilidades sólidas” (p.7). Al ofrecer oportunidades frecuentes para practicar la ortografía a través de juegos y actividades interactivas, los estudiantes tienen la oportunidad de consolidar su comprensión de las reglas ortográficas y mejorar su precisión en la escritura. Destaca que la retroalimentación inmediata de los juegos permite corregir errores de manera rápida, lo que contribuye a un aprendizaje más duradero.

Adicionalmente, la gamificación da un enfoque más positivo y proactivo en el aprendizaje de la ortografía como señala Iglesias (2023) “Al asociar el proceso de aprendizaje con emociones positivas como el logro y la diversión, los estudiantes desarrollan una actitud más favorable” (p.23). En este contexto, la ortografía se beneficia pues al estar el estudiante dispuesto a dedicar tiempo y esfuerzo se mejora sus habilidades en este aspecto donde la sensación de logro experimentada al alcanzar objetivos y superar desafíos motiva a los estudiantes a perseverar en su aprendizaje y a buscar constantemente nuevas oportunidades para mejorar.

La gamificación representa una estrategia emocionante para mejorar la ortografía en el ámbito educativo pues al transformar las actividades de ortografía en experiencias motivadoras, la gamificación no solo captura la atención de los estudiantes, sino que también promueve la práctica que junto a la retroalimentación hace que el aprendizaje sea más divertido y presenta una herramienta valiosa para ayudar a los estudiantes a alcanzar un dominio sólido de la ortografía y mejorar sus habilidades de comunicación escrita.

Según algunos Paladines & Mediavilla (2021) tipos de gamificación que pueden ser efectivos:

Juegos de ortografía directos: Estos son juegos diseñados específicamente para practicar ortografía. Pueden incluir juegos de palabras cruzadas, sopa de letras, crucigramas, juegos de completar palabras, entre otros. Estos juegos suelen estar centrados en la práctica directa de la ortografía y pueden adaptarse para abordar áreas específicas de dificultad ortográfica.

Plataformas educativas gamificadas: Estas son plataformas en línea que integran elementos de juego en actividades de aprendizaje de ortografía. Pueden incluir sistemas de recompensas, niveles, desafíos y competiciones entre estudiantes. Estas plataformas ofrecen una experiencia interactiva y motivadora que puede aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes con la ortografía.

Aplicaciones móviles: Existen numerosas aplicaciones móviles diseñadas para mejorar la ortografía a través de juegos y actividades interactivas. Estas aplicaciones pueden ofrecer ejercicios de ortografía, pruebas de deletreo, juegos de memoria de palabras, entre otros. Algunas de estas aplicaciones también incorporan elementos de gamificación, como puntos, insignias y tablas de clasificación, para motivar a los usuarios a mejorar su ortografía.

Simulaciones y juegos de rol: Estos enfoques utilizan la gamificación para sumergir a los estudiantes en situaciones de la vida real donde se requiere un buen dominio de la ortografía. Por ejemplo, pueden participar en simulaciones de redacción de correos electrónicos empresariales, chats de mensajería instantánea o redacción de informes. Estas actividades brindan oportunidades prácticas para aplicar la ortografía en contextos relevantes y significativos.

La clave es adaptar las estrategias de gamificación a las necesidades y preferencias de los estudiantes, aseguro de que las actividades sean divertidas, desafiantes y efectivas para mejorar las habilidades ortográficas.

El juego en el aprendizaje es una estrategia pedagógica que aprovecha la naturaleza lúdica y motivadora de los juegos para facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes en los estudiantes. Según García (2024) “Esta práctica se fundamenta en la idea de que el juego es una actividad recreativa y un poderoso vehículo para el aprendizaje y la retención de información” (p.11). Una de las características principales es su capacidad para involucrar a los estudiantes en el proceso educativo al hacer que se sienten motivados a participar y a explorar nuevos conceptos de manera divertida y dinámica.

El juego en el aprendizaje promueve el desarrollo de una variedad de habilidades y competencias importantes para el éxito académico y profesional en donde los juegos pueden mejorar la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la colaboración y la comunicación, entre otras habilidades. Como menciona Angelica (2023) “Al enfrentarse a desafíos dentro del juego, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar y fortalecer estas habilidades de manera práctica” (p.18), la capacidad para adaptarse a los estudiantes permite que los juegos pueden ser diseñados para avanzar a su propio ritmo y recibir apoyo adicional cuando lo necesiten. Esta motivación intrínseca puede conducir a una mayor participación y dedicación por parte de los estudiantes, lo que a su vez puede tener un impacto positivo en su rendimiento académico y su actitud hacia el aprendizaje.

Por último, los juegos serios tienen el potencial de fomentar un ambiente de aprendizaje colaborativo y socialmente constructivo. Al participar en juegos en línea o en grupo, los estudiantes tienen la oportunidad de trabajar juntos, compartir ideas y resolver problemas de manera colaborativa (Carrión, 2020). Esta interacción social puede mejorar la comprensión de los conceptos, promover el intercambio de conocimientos y fomentar habilidades importantes para el trabajo en equipo y la cooperación, preparo a los estudiantes para el éxito en un mundo cada vez más interconectado y colaborativo.

El aprendizaje activo se centra en la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje al incluir actividades como discusiones en grupo, debates, juegos de rol, y resolución de problemas colaborativos que de acuerdo a Barzallo

(2024) “El aprendizaje activo promueve la interacción entre los estudiantes junto al desarrollo de habilidades sociales como el pensamiento crítico y la metacognición” (p.14). El cual mejora la retención y comprensión de la materia al involucrar a los estudiantes en actividades.

El aprendizaje activo es una filosofía pedagógica que se centra en la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje como indica Vera (2023) “el aprendizaje activo involucra a los estudiantes en actividades prácticas, colaborativas y reflexivas que les permiten construir su comprensión” (p.16). Este enfoque centrado en el estudiante los convierte en protagonistas activos de su aprendizaje, lo que les permite explorar sus intereses, construir su conocimiento al desarrollar habilidades de resolución de problemas.

El fomento de la colaboración y la interacción enriquece la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al mejorar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como menciona Pitre (2021) “el aprendizaje activo se caracteriza por su enfoque en la aplicación práctica de los conocimientos” (p.26). Proporcionar la oportunidad de aplicar lo que aprendido que aumenta la relevancia y pertinencia del aprendizaje para preparar a los estudiantes a enfrentar los desafíos y aplicar sus conocimientos en diversas situaciones.

El impacto del aprendizaje activo en la educación contemporánea es innegable, ha demostrado mejorar la retención del conocimiento y desarrollar habilidades clave para el éxito en la vida y la carrera profesional. Al fomentar una participación más activa y comprometida de los estudiantes, el aprendizaje activo se centra en la participación, la colaboración y la aplicación práctica de los conocimientos, aspectos que son fundamentales en el panorama educativo actual y en el diseño de futuras prácticas pedagógicas. La integración de enfoques de aprendizaje activo en el aula ofrece oportunidades para que los estudiantes se involucren activamente en su propio proceso de aprendizaje, lo que no solo mejora su comprensión y retención del material, sino que también les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades críticas para el éxito en un mundo cada vez más complejo y cambiante.

Además, el aprendizaje activo promueve una mayor autonomía y responsabilidad en el aprendizaje, lo que empodera a los estudiantes para que tomen un papel más activo en la construcción de su propio conocimiento. Al enfocarse en la colaboración y la aplicación práctica de los conocimientos, el aprendizaje activo prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos del mundo real y adaptarse a entornos profesionales y sociales diversos. En este sentido, el aprendizaje activo no solo se trata de adquirir conocimientos, sino también de desarrollar habilidades transferibles y una mentalidad de aprendizaje continuo que son esenciales para el éxito a largo plazo en la educación y en la vida profesional.

1.4. La importancia de una buena ortografía

La ortografía, es conjunto de reglas que rigen la correcta escritura de las palabras, que representa una base indispensable para transmitir ideas de manera clara y precisa. En la sociedad actual de acuerdo con Supe (2020) “la comunicación escrita juega rol relevante en diversos ámbitos de la vida” (p.31), dado que la ortografía precisa es fundamental tanto a nivel académico como profesional, escribir con exactitud y sin errores facilita la interpretación correcta de ideas por parte del lector.

La buena ortografía es un reflejo de nuestra educación pues muestra el respeto hacia el idioma que hablamos y escribimos, así como hacia las personas con quienes nos comunicamos como afirma Salcedo (2021) “La capacidad de expresarnos correctamente demuestra un nivel de cuidado y atención hacia la calidad de nuestra comunicación” (p. 19), lo cual es valorado en el ámbito personal y profesional. En el contexto una ortografía impecable proyecta una imagen de profesionalismo y seriedad donde los errores ortográficos afecta a la reputación y credibilidad, lo que subraya la importancia de cuidar la calidad de la comunicación escrita.

En el ámbito académico la precisión ortográfica es evaluada y valorada en todos los niveles educativos, contribuye al éxito académico al ser una habilidad que se espera que los estudiantes desarrollen y perfeccionen a lo largo de su trayectoria educativa que como indica Villavicencio (2024) “la importancia de una buena

ortografía trasciende a las simples reglas gramaticales e influye en nuestra comunicación escrita” (p.22), para cultivar y mantener una ortografía se debe dar una inversión valiosa de tiempo que mejora nuestro desarrollo personal y calidad de nuestras interacciones con los demás.

A continuación, se las razones por las que una ortografía adecuada es importante:
La correcta ortografía facilita la comprensión del mensaje.

Es un reflejo de profesionalismo y seriedad.

Inspira confianza en el lector.

Expresa ideas de manera clara y coherente.

El respeto por las reglas ortográficas y gramaticales ayuda a conservar la cohesión y coherencia del idioma a lo largo del tiempo.

Una buena ortografía es una habilidad necesaria para el éxito en el mundo laboral y profesional. Los errores ortográficos pueden tener consecuencias negativas en la imagen de una empresa o en la reputación de un profesional, y pueden incluso afectar las oportunidades de empleo y promoción. En un mundo cada vez más digitalizado y globalizado, la comunicación escrita juega un papel crucial en la interacción con clientes, colegas y colaboradores de todo el mundo. Por lo tanto, una buena ortografía no solo es una cuestión de precisión lingüística, sino también de competencia profesional y competitividad en el mercado laboral.

El dominio del lenguaje escrito, requiere de conocimientos técnicos y una sólida motivación junto con el compromiso por parte del individuo como señala Valdés (2021) la motivación es decisiva en el proceso de aprendizaje y perfeccionamiento de la ortografía” si la persona se siente motivada es más probable que dedique tiempo a practicar y adquirir nuevos conocimientos. Esta motivación puede surgir de diversas fuentes, como el deseo de comunicarse, el reconocimiento de la importancia de la ortografía, o el interés en alcanzar metas personales o académicas.

El compromiso según Baños (2021) implica “una dedicación continua y una voluntad firme que se mantiene a lo largo del tiempo” (p.13), para lo cual el

establecer metas realistas y mantener la disciplina en la práctica forja un compromiso sólido, lo que facilita el progreso y el mantenimiento de la ortografía a largo plazo. La motivación y el compromiso proporciona un sentido de dirección y progreso que puede ayudar en el aprendizaje de la ortografía y dar una experiencia gratificante donde el uso de técnicas de enseñanza creativas y variadas, como juegos que hacen el proceso de aprendizaje más divertido y estimulante.

Generar una actitud positiva y alentadora a lo largo del proceso de aprendizaje ayuda a reconocer y celebrar los logros que refuerzan la motivación al mantener el compromiso de seguir adelante, incluso también se enfrentan dificultades como expresa Ocampo (2024) “hacer del aprendizaje una experiencia gratificante con una actitud positiva cultiva un compromiso duradero” (p.45). Con la motivación adecuada y un compromiso firme, cualquier persona puede alcanzar un alto nivel de habilidad ortográfica y disfrutar de los beneficios que conlleva una comunicación escrita clara y precisa.

Al mantener una disposición activa y perseverante hacia el aprendizaje ortográfico, cualquier individuo puede desarrollar las habilidades necesarias para una comunicación escrita efectiva, lo que abre las puertas a oportunidades académicas, profesionales y personales en el mundo actual.

En el vasto campo de la educación, las metodologías de enseñanza juegan un rol importante en la forma en que se transmiten los conocimientos y facilita el aprendizaje de los estudiantes como indica Amaya (2023) “las metodologías abarcan una amplia gama de enfoques, desde los tradicionales hasta los más innovadores donde cada una tiene sus propias características y beneficios” (p.13). En primer lugar, se debe reconocer que no existe una metodología de enseñanza única y universalmente efectiva pero la elección de la metodología necesita que los educadores deben ser capaces de adaptar y seleccionar la más adecuada para sus estudiantes y contextos educativos.

Las metodologías de enseñanza más tradicionales como la enseñanza expositiva, donde el educador transmite información de manera verbal o visual a los

estudiantes como indica Sanz (2024) “es efectiva para presentar conceptos complejos y fundamentales, pero resulta pasiva y limitada por la participación de los estudiantes” (p.30). Por lo tanto, es importante complementar la enseñanza expositiva con metodologías más interactivas y participativas para promover un aprendizaje más activo y significativo.

En los últimos años la metodología aprendizaje basado en proyectos (ABP) ha ganado popularidad en los últimos años, involucra a los estudiantes en la resolución de problemas del mundo real y en la creación de productos tangibles. Según Adán (2024) “El ABP desarrolla el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento crítico, al permitir a los estudiantes aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos” (p.25). El ABP origina una motivación propia para los estudiantes al ofrecer la oportunidad de explorar sus intereses y pasiones a través de proyectos personalizados.

En síntesis, las metodologías influyen en la efectividad educativa al cambiar la forma en cómo se transmiten los conocimientos para el aprendizaje de los estudiantes donde la adaptación e innovación son esenciales para satisfacer las necesidades cambiantes de los estudiantes y los contextos educativos. Recordó que, al seleccionar y combinar diferentes metodologías de enseñanza, los pedagogos pueden desarrollar experiencias de aprendizaje dinámicas y efectivas para que los estudiantes alcancen el éxito.

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

El presente diseño metodológico tiene como objetivo principal establecer las bases para el desarrollo de juegos serios como herramienta pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades ortográficas en estudiantes de primer año de bachillerato. En este contexto, se reconoce la importancia de la ortografía como una competencia clave para la comunicación efectiva y el éxito académico, y se busca aprovechar el potencial de los juegos serios como una estrategia innovadora y motivadora para el aprendizaje. El diseño de los juegos serios se guiará por los principios de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, incorporo elementos como mecánicas de juego, dinámicas y sistemas de recompensas que promuevan la participación activa, la motivación y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

2.1. Caracterización de la institución

Hace 138 años, se estableció el Gobierno de Formación del Ecuador con el objetivo de organizar, administrar y supervisar las diversas instituciones educativas, desde jardines de infantes hasta colegios. En el año 2016, se produjo un cambio significativo en el sistema educativo, como se indica en el artículo 27 de la LOEI (Ministerio, 2016), que divide el sistema educativo en varios niveles: Educación Inicial, Educación General Básica, Bachillerato y Educación Superior.

La instrucción inicial o preprimaria es esencial en el desarrollo de niños menores de 5 años y se divide en dos niveles: Inicial 1, destinado a niños de 3 años e Inicial 2, diseñado para niños de 3 a 5 años. Su objetivo principal es fomentar el aprendizaje y el bienestar infantil mediante la implementación de prácticas adecuadas en entornos seguros y estimulantes. Además, busca salvaguardar los derechos de los niños promueve su crecimiento, desarrollo de habilidades y respeto a la diversidad cultural y lingüística.

La instrucción primaria tiene como objetivo principal cultivar en los estudiantes destrezas, habilidades, capacidades, aptitudes y responsabilidades, basadas en

valores y conocimientos adquiridos durante su proceso de aprendizaje. Según lo establecido por el Ministerio en 2016, el nivel de instrucción primaria, que comienza a partir de los 5 años de edad, se divide en 4 subniveles:

- a) El Subnivel 1 comprende la Básica Preparatoria, que corresponde al primer grado de Educación General Básica (EGB) y está dirigido a niños de 5 años de edad.
- b) El Subnivel 2 abarca la Básica Elemental, que incluye los grados 2°, 3° y 4° de EGB, dirigidos a niños de 6 a 8 años de edad.
- c) El Subnivel 3 comprende la Básica Media, que abarca los grados 5°, 6° y 7° de EGB, dirigidos a niños de 9 a 11 años de edad.
- d) El Subnivel 4 abarca la Básica Superior, que incluye los grados 8°, 9° y 10° de EGB, dirigidos a niños de 12 a 14 años de edad.

Los contenidos del currículo nacional de la instrucción primaria abarcan diversas áreas de conocimiento, que incluyen Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Inglés, Educación Física y Educación Cultural y Artística. En estas áreas, los estudiantes participan en una variedad de actividades, tareas y evaluaciones con el objetivo de alcanzar una calificación mínima de 7 puntos. A diferencia de la educación inicial, donde se valora el esfuerzo del estudiante mediante números, en la instrucción primaria se busca alcanzar un nivel de aprendizaje específico.

A partir del octavo año de Educación General Básica (EGB), los estudiantes que no logren alcanzar los objetivos de aprendizaje requeridos tienen la oportunidad de realizar trabajos y evaluaciones adicionales, conocidos como supletorios, para alcanzar la calificación mínima de 7 puntos en los tres trimestres. En caso contrario, se les podría requerir repetir el año. La Educación Básica se considera una etapa fundamental en el desarrollo educativo de un niño, sienta las bases necesarias para continuar con estudios superiores. Es por ello que su importancia no debe subestimarse en ningún caso.

En cuanto a la carga horaria de los estudiantes, se establece un total de 35 horas semanales desde el segundo hasta el octavo año de Educación General Básica (EGB). Las evaluaciones son continuas, sistemáticas y basadas en principios científicos, con el propósito de evaluar el progreso educativo del alumno y ajustar la enseñanza de acuerdo a sus necesidades individuales. Durante esta etapa, se enfatiza la importancia de integrar el juego tanto dentro como fuera del aula, los niños son receptivos y absorben la información de manera activa (Aguilar, 2024).

El Bachillerato General Unificado (BGU) comprende tres años de educación dirigidos a adolescentes de 15 a 17 años de edad, abarca el primer, segundo y tercer año de bachillerato. Al finalizar este período, los estudiantes obtienen el título de bachilleres de la república del Ecuador. El objetivo principal del BGU es proporcionar una formación general e interdisciplinaria que prepare a los estudiantes para la vida, enfocado en la elaboración de proyectos de vida. Dentro de la malla curricular, se incluyen diversas materias o asignaturas, ofrece diferentes opciones para los estudiantes.

- a) Bachillerato en ciencias: proporciona enseñanza adicional en áreas científicas y humanísticas.
- b) Bachillerato técnico: incluye asignaturas estándar junto con áreas técnicas, artesanales, deportivas o artísticas que preparan al estudiante para el mercado laboral.
- c) Bachillerato General Unificado: establecido por el Ministerio de Educación con el fin de ofrecer una educación de calidad a adolescentes que han completado la instrucción primaria.

El Bachillerato General Unificado busca desarrollar conocimientos, habilidades y cualidades interdisciplinarias que fomenten un aprendizaje continuo y preparen a los estudiantes para el futuro. Los docentes guían el aprendizaje de manera efectiva, promueve la aplicación práctica de los conocimientos y motiva a los estudiantes aprender, con énfasis en el emprendimiento innovador.

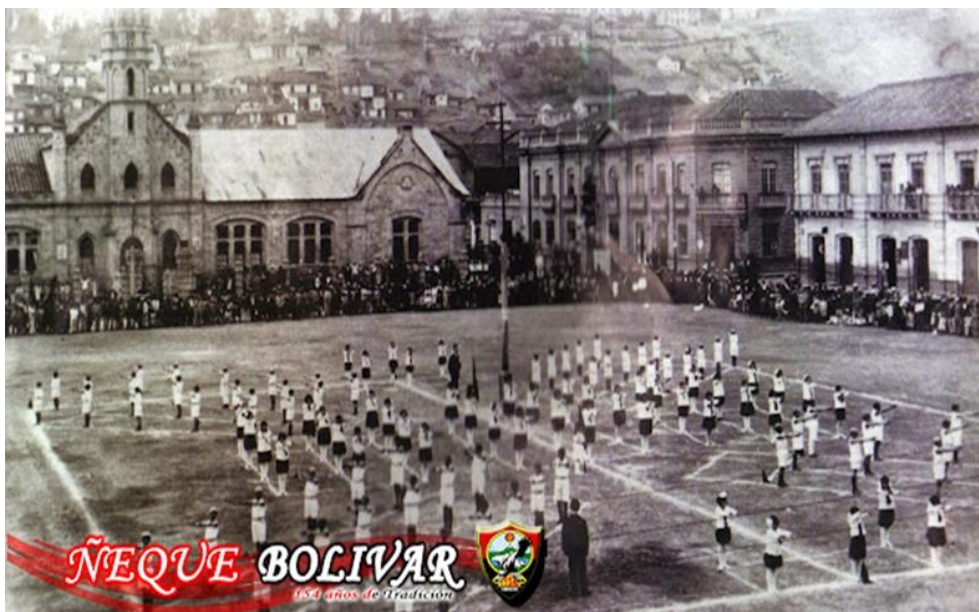
En 2017, el Régimen Nacional y el Ministerio de Educación lanzaron el proyecto Todos ABC, que garantiza el derecho a la educación de las personas con escolaridad incompleta. Este proyecto ofrece un período de 5 años para que los estudiantes completen sus estudios. A continuación, se describen los distintos niveles del programa Todos ABC.

- a) La Alfabetización de 2° a 3° de Educación General Básica (EGB) tiene una duración de 10 meses.
- b) El programa de Post Alfabetización de 4° a 7° de EGB requiere 20 meses.
- c) La Básica Superior Intensiva, que comprende los grados 8° a 10° de EGB, se completa en 11 meses.
- d) El Bachillerato Intensivo, abarca desde el 1° hasta el 3° año de Bachillerato General Unificado (BGU), tiene una duración de 15 meses.

La instrucción especial e inclusiva es un componente fundamental de la educación. En 2016, se presentó un modelo nacional de gestión para instituciones educativas especializadas, con el objetivo de proporcionar nuevas habilidades e integración en todos los ámbitos educativos y sociales. Se estableció una guía para la evaluación y progreso de estudiantes con necesidades educativas especiales, con el respaldo y control del Estado y el Ministerio de Educación, aseguro una formación de calidad para niños y adolescentes con tales necesidades.

La Unidad Educativa "Bolívar" es una institución emblemática fundada en 1859 como una entidad privada. Su primer rector fue Francisco Javier Montalvo, hermano del famoso ambateño Juan Montalvo, y su primer estudiante fue Juan Benigno Vela. En 1859, el Dr. Nicolás Martínez, diputado de la República del Ecuador, obtuvo presupuesto para la institución, aunque insuficiente. A lo largo del tiempo, los ahorros se destinaron a la adquisición de terrenos frente a la Plaza 10 de agosto, actualmente conocida como "Parque Cevallos".

Figura 1. Adquisición de la plaza 10 de agosto



Fuente: (Ñeque Bolívar, 2015)

En 1861, el colegio fue renombrado como "Bolívar" y recibió una asignación anual de 2000 pesos. En los años 1872 y 1873, se adquirió un terreno que fue subastado por el presidente García Moreno, y los planos fueron aprobados por Antonio Echeverría y Llona, quienes comenzaron la construcción del edificio emblemático de la institución. En 1883, el Abogado Pedro Fermín Cevallos donó parte de su biblioteca al colegio, y en 1904 se unió oficialmente a la institución. En 1920, se colocó la primera piedra para nuevas construcciones en el colegio.

En 1934, se creó y se cantó el Himno del Colegio, con la letra creada por don Remigio Moreno y la música compuesta por don Segundo Granja, quienes eran profesores de la institución. Además, el estudiante Wilson Garcés diseñó el escudo del colegio, un importante aporte para esa época que distingue a la institución y que actualmente forma parte del uniforme. El Himno del colegio se entona todos los días lunes, tanto de forma virtual como presencial, según el cronograma establecido por las autoridades de la institución.

Figura 2. Himno al Colegio Nacional "Bolívar"



Fuente: (Ñeque Bolivar, 2015)

En 1949, las últimas estudiantes femeninas se graduaron como Bachilleres, marco el fin de la coeducación en el colegio Bolívar, que pasó a ser exclusivamente masculino hasta 2013. Bajo la presidencia de Rafael Correa, se implementaron cambios significativos en el sistema educativo, incluida la transición de las instituciones educativas a unidades educativas, con la eliminación de políticas institucionales previas. Este cambio transformó la educación de manera integral. Uno de los cambios más destacados fue la modificación del nombre del Colegio Nacional "Bolívar", que ahora se conoce como Unidad Educativa "Bolívar". Después de muchos años, la institución volvió a admitir tanto a estudiantes hombres como mujeres.

Figura 3. Primeras alumnas del Colegio Nacional "Bolívar"



Fuente: (Ñeque Bolivar, 2015)

En 1959, se estableció la banda de gala compuesta por 50 estudiantes. En el mismo año, se tomó la decisión de que el colegio funcionara como mixto durante el turno nocturno, mantienen el mismo personal docente. Además, se firmaron los títulos de propiedad de los terrenos ubicados en Huachi, donde actualmente se encuentran operativas las dos instalaciones educativas. En ese momento, el colegio operaba tanto en el turno matutino como en el nocturno.

Figura 4. Primera banda de guerra del Colegio Nacional "Bolívar"



Fuente: (Ñeque Bolivar, 2015)

En 1981, se amplió la biblioteca principal del colegio en Huachi Pata. En 1991, el colegio cambió su nombre a Instituto Técnico Superior "Bolívar" mediante un acuerdo ministerial y comenzó a ofrecer formación técnica en áreas como Mercadotecnia, Comercio Exterior, Diseño Industrial y Contabilidad de costos.

En 2000, los estudiantes de los colegios de Ambato dedicaron una revista al colegio, centrada en el tema de la gimnasia y en homenaje al profesor Vicente Padilla. Durante las festividades de Ambato, el Ilustre Municipio otorgó a la Banda de Gala del colegio la medalla de oro y un pergamino. El 27 de abril del mismo año, el colegio conmemoró su centenario con la presencia del entonces presidente, Dr. José María Velasco Ibarra. Desde su fundación, el colegio ha educado a aproximadamente el 65% de la población de Ambato.

El 19 de marzo de 2013, el colegio cambió su nombre a Unidad Educativa "Bolívar" y pasó a ser una institución de sostenimiento fiscal. Se ubica en la provincia de Tungurahua, Cantón Ambato, Parroquia San Francisco, en el centro de Ambato frente al Parque Cevallos, y cuenta con otra sede en Huachi Pata. Actualmente, ofrece educación regular en modalidades matutina, vespertina y nocturna, en formato presencial en todas sus jornadas.

Figura 5. Campus Huachi de la Unidad Educativa "Bolívar"



Fuente: (Ñeque Bolivar, 2015)

En la actualidad, la institución ofrece programas educativos que incluyen formación inicial, educación básica, bachillerato en ciencias y técnico. Cuenta con un total de 111 docentes y 2950 estudiantes, así como 32 personas que conforman el personal administrativo y de servicio. Las autoridades de la institución están lideradas por el rector, Mg. Darío Cabezas, acompañado por las vicerrectoras Mg. Martha Escobar y Mg. Elver Guerrero, y el inspector general Mg. Edison Lancino.

2.2. Metodología de la investigación

Este estudio se enfoca en una metodología de investigación descriptiva, la cual implica la descripción detallada de las actividades y la participación innovadora en situaciones específicas. Se centra en la atención a los datos y en el análisis de las realidades observadas.

El objetivo principal es respaldar el proceso de cambio significativo, con un enfoque en el desarrollo de la ortografía como elemento central. La investigación descriptiva

se centra en clarificar las propiedades, características y perfiles esenciales de individuos, grupos, comunidades u otros fenómenos que sigue el objeto de análisis (Galarza, 2020).

El enfoque de la investigación es cualitativo, lo que implica una inmersión profunda en el estudio de cómo los juegos serios pueden influir en el desarrollo de la ortografía en estudiantes de primer año de bachillerato (García et al., 2022).

Se llevará a cabo un estudio transversal para recopilar datos en un momento específico y obtener una instantánea de la situación. Este diseño es útil para examinar la relación entre variables en una población sin seguir a los participantes a lo largo del tiempo como menciona Vega et al. (2021). Para la selección de la muestra, se empleará un diseño no probabilístico, que permite seleccionar participantes de manera conveniente y práctica, especialmente por ende la población objetivo no está claramente definida o es difícil de acceder (Figuroa & Chávez, 2021).

En este estudio, se utilizarán encuestas para recopilar datos. se utilizarán encuestas como método principal de recopilación de datos debido a su eficacia para obtener información cuantitativa sobre las percepciones, actitudes y comportamientos de los participantes. Las encuestas permiten recabar datos de manera sistemática y estructurada, lo que facilita el análisis y la interpretación de los resultados (Avila, González, & Licea, 2020).

La metodología de la propuesta se basa en el enfoque de aprendizaje por juegos (game-based learning), utilizo juegos educativos para promover el aprendizaje de manera lúdica y motivadora. La planificación incluirá objetivos de aprendizaje claros, actividades prácticas, recursos educativos y herramientas de evaluación. La propuesta se ejecutará durante 6 semanas, abarco desde los fundamentos de la ortografía hasta su consolidación, con un enfoque progresivo que culminará en una reflexión final.

2.3. Presentación de la propuesta

Tema: Implementación de Juegos Serios para Mejorar la Ortografía en Estudiantes de Primer Año de Bachillerato

Descripción de la propuesta

La presente propuesta se centra en la implementación de juegos serios como herramienta educativa innovadora para mejorar la ortografía en estudiantes de primer año de bachillerato. Se diseñarán y desarrollarán actividades interactivas y lúdicas que fomenten el aprendizaje ortográfico de una manera dinámica, atractiva y efectiva.

Justificación de la propuesta

Es innegable que el dominio de la ortografía ha experimentado un declive notable en los últimos años, especialmente entre los estudiantes de primer año de bachillerato. Esta tendencia preocupante no solo afecta la capacidad de los estudiantes para comunicarse de forma efectiva, tanto oral como escrita, sino que también limita su desarrollo académico y profesional futuro.

Las repercusiones de una ortografía deficiente son variadas y de gran alcance. En el ámbito académico, los errores ortográficos pueden restar puntos en las evaluaciones, dificultar la comprensión de textos y, en última instancia, afectar el rendimiento general de los estudiantes.

Además, una mala ortografía puede generar una imagen negativa de la persona, tanto en el ámbito académico como profesional, transmiti una impresión de desprolijidad, falta de atención al detalle e incluso incompetencia.

Los métodos tradicionales de enseñanza de la ortografía, basados en la memorización de reglas y la repetición de ejercicios, han demostrado ser poco eficaces para muchos estudiantes. La falta de motivación e interés por estas

actividades, sumada a la dificultad para comprender y aplicar las reglas ortográficas de forma abstracta, genera resultados poco satisfactorios.

Es evidente la necesidad de un enfoque innovador y atractivo que capture la atención de los estudiantes y les motive a mejorar su ortografía de forma natural y efectiva. En este contexto, los juegos serios se presentan como una alternativa prometedora.

Los juegos serios son juegos interactivos que combinan el aprendizaje con el entretenimiento. Estos juegos tienen el potencial de transformar la experiencia educativa, hace del aprendizaje un proceso más lúdico, motivador y significativo para los estudiantes.

En el caso de la ortografía, los juegos serios pueden ofrecer una experiencia de aprendizaje personalizada y atractiva, donde los estudiantes pueden practicar y mejorar sus habilidades ortográficas en un contexto divertido y desafiante. A través de la interacción con los juegos, los estudiantes pueden:

Identificar y corregir errores ortográficos de forma natural y contextualizada.

Desarrollar una comprensión profunda de las reglas ortográficas mediante la experiencia práctica.

Fortalecer la memoria ortográfica a través de la repetición y la asociación.

Aumentar su motivación e interés por el aprendizaje de la ortografía.

Numerosos estudios e investigaciones han demostrado la eficacia de los juegos serios para mejorar el aprendizaje en diferentes áreas, incluyendo la ortografía. Diversas experiencias exitosas en distintos contextos educativos avalan el potencial de esta estrategia innovadora.

Por ejemplo, un estudio realizado por (Arias & Quevedo, 2021) en España evidenció que la implementación de juegos serios para la enseñanza del léxico en estudiantes de Enseñanza Secundaria Obligatoria tuvo un impacto positivo en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

En vista de la problemática actual, la ineficacia de las estrategias tradicionales y el potencial transformador de los juegos serios es necesario tomar medidas para implementar esta innovadora estrategia en la enseñanza de la ortografía.

La implementación de juegos serios en el aula de primer año de bachillerato puede contribuir a mejorar significativamente el dominio de la ortografía en los estudiantes, brindando las herramientas necesarias para comunicarse de forma efectiva y desarrollar todo su potencial académico y profesional.

Es hora de dar un paso adelante y convertir la enseñanza de la ortografía en una experiencia atractiva y memorable para los estudiantes. La implementación de juegos serios es una apuesta por el futuro de la educación, un futuro donde el aprendizaje y la diversión se unen para crear una experiencia transformadora.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Implementar juegos serios para mejorar la ortografía en estudiantes de primer año de bachillerato.

Objetivos específicos

Mejorar la capacidad de los estudiantes para identificar y corregir errores ortográficos.

Incrementar el conocimiento de los estudiantes sobre las reglas ortográficas.

Desarrollar una mayor motivación e interés en los estudiantes por el aprendizaje de la ortografía.

Temporalización de la propuesta

La planificación está organizada para trabajarse en clases con una duración de 45 minutos semanales por seis semanas.

Beneficiarios de la propuesta

Estudiantes de primer año de bachillerato.

Docentes de la institución educativa.

Comunidad educativa en general.

Responsables con el adecuado desarrollo de la propuesta

Docente responsable del proyecto.

Equipo de desarrollo de juegos serios.

Directivos de la institución educativa.

Funcionamiento de la propuesta.

Explicación del proceso:

Diseño y desarrollo de juegos serios: Se diseñarán y desarrollarán una serie de juegos serios que aborden las principales dificultades ortográficas que presentan los estudiantes de primer año de bachillerato.

Implementación de los juegos serios: Los juegos serios se implementarán en el aula de clase durante un período de tiempo determinado. Se registrará la participación de los estudiantes y se recopilará información sobre su progreso en el aprendizaje de la ortografía.

Evaluación de la eficacia de los juegos serios: Se analizará el impacto de los juegos serios en el aprendizaje de la ortografía mediante la comparación de los resultados de los estudiantes antes y después de la implementación de los juegos.

Fases y etapas del proceso

Fase de planeación

Análisis de necesidades:

Se realizará un diagnóstico para identificar las necesidades y dificultades ortográficas específicas de los estudiantes de primer año de bachillerato.

El análisis se basará en las observaciones del rendimiento en clases anteriores, exámenes de diagnóstico y encuestas a los estudiantes y profesores.

Selección de contenidos:

Se seleccionarán los contenidos ortográficos relevantes que se abordarán en los juegos serios.

Los contenidos incluirán las reglas ortográficas más problemáticas para los estudiantes, tales como el uso de tildes, reglas de acentuación, uso correcto de b y v, c y s, entre otros.

Diseño de los juegos serios:

Se diseñarán los juegos serios teniendo en cuenta los principios del aprendizaje y la gamificación.

Los juegos incluirán actividades interactivas y retos ortográficos que promuevan la participación activa y el aprendizaje lúdico.

Se planificarán diferentes niveles de dificultad y retroalimentación inmediata para mantener a los estudiantes motivados y facilitar la corrección de errores.

Planificación micro curricular

Semana 1: Fundamentos de la Ortografía

Introducción al concepto de ortografía y su importancia.

Juego Serio: Introducción a un juego interactivo para identificar errores ortográficos básicos.

Práctica en Grupo: Corrección de oraciones simples en equipos.

Semana 2: Reglas Ortográficas Básicas

Repaso de reglas ortográficas básicas (tildación, uso de la "h", "b" y "v", entre otros).

Juego Serio: Aplicación de las reglas ortográficas básicas en un entorno lúdico.

Ejercicios Prácticos: Resolución de ejercicios en grupo para aplicar las reglas aprendidas.

Semana 3: Ortografía Avanzada

Exploración de reglas ortográficas más avanzadas (diéresis, uso de la "c" y "z", entre otros).

Juego Serio: Desafíos ortográficos para poner a prueba el conocimiento adquirido.

Evaluación Escrita: Aplicación de las reglas ortográficas avanzadas en una evaluación escrita.

Semana 4: Refuerzo y Práctica

Lección interactiva sobre patrones ortográficos con la ayuda del video.

Juego Serio: Repaso interactivo de conceptos ortográficos.

Práctica Individual: Resolución de ejercicios de aplicación en forma individual.

Semana 5: Consolidación de Conocimientos

Debate Ortográfico: Discusión en grupos sobre situaciones ortográficas específicas.

Juego Serio: Competencia ortográfica entre equipos para motivar la participación.

Escritura Creativa: Producción de textos se aplicó las reglas ortográficas aprendidas.

Semana 6: Celebración y Reflexión

Comprensión general: Recorrido virtual por un museo interactivo sobre la historia de la ortografía.

Juego Serio: Fiesta final con actividades de repaso y celebración del progreso.

Autoevaluación: Reflexión individual sobre el aprendizaje y establecimiento de metas futuras.

Fase de desarrollo:**Programación de los Juegos Serios:**

Los juegos serios serán programados para utilizar plataformas de creación de juegos como Unity y Unreal Engine.

Durante esta fase, se integrarán los contenidos ortográficos seleccionados en los juegos, asegura que cada juego incluya instrucciones claras y desafíos ortográficos interactivos.

El equipo de desarrollo se encargará de la codificación, diseño de la interfaz gráfica y animaciones para crear una experiencia de usuario atractiva y educativa.

Pruebas y Ajustes:

Se realizarán pruebas exhaustivas de los juegos serios para asegurar su correcto funcionamiento y eficacia educativa.

Además, incluirá pruebas de usabilidad con estudiantes voluntarios, análisis de retroalimentación y ajustes técnicos para corregir errores y mejorar la jugabilidad.

Se aplicarán varias iteraciones de pruebas y ajustes hasta que los juegos alcancen el nivel de calidad deseado.

También, se recopilarán datos sobre el rendimiento de los estudiantes durante las pruebas para evaluar la efectividad de los juegos en la mejora de las habilidades ortográficas.

Fase de implementación:**Capacitación a los docentes:**

Se realizará una capacitación intensiva para los docentes sobre el uso de los juegos serios. La capacitación incluirá sesiones prácticas sobre cómo integrar los juegos en el plan de estudios, cómo guiar a los estudiantes en el uso de los juegos y cómo utilizar las herramientas de seguimiento y evaluación incluidas en la plataforma de juegos. Los docentes recibirán manuales y recursos de apoyo para facilitar la implementación.

Implementación de los juegos serios en el aula:

Los juegos serios se introducirán en el aula de clase durante un período de tiempo determinado, que podría ser de varias semanas o meses según el calendario académico. Los estudiantes utilizarán los juegos como parte de su rutina de aprendizaje, participa en sesiones regulares de juego bajo la supervisión del docente. Se registrarán datos sobre el uso de los juegos y el rendimiento de los estudiantes.

Seguimiento y evaluación:

Se llevará a cabo un seguimiento continuo del progreso de los estudiantes se utiliza herramientas de análisis incluidas en la plataforma de juegos. Los docentes recopilarán datos sobre la participación y los logros de los estudiantes, y se realizarán evaluaciones periódicas para medir la eficacia de los juegos serios en la mejora de las habilidades ortográficas. La retroalimentación de los estudiantes y docentes también se utilizará para hacer ajustes en la implementación.

Fase de evaluación:

Análisis de resultados: Se recopilarán y analizarán los resultados de las pruebas de ortografía y otras evaluaciones realizadas antes y después de la implementación de los juegos serios. El análisis comparativo permitirá identificar mejoras en las habilidades ortográficas de los estudiantes y evaluar la efectividad de la intervención. Se utilizarán herramientas estadísticas para analizar los datos y se

elaborarán gráficos y Cuadros para visualizar los resultados.

Redacción del informe final:

Se redactará un informe final detallado que incluirá los resultados del análisis de datos, conclusiones sobre la efectividad de los juegos serios y recomendaciones para futuras implementaciones. El informe incluirá también una evaluación de la experiencia de los docentes y estudiantes, y sugerencias para mejorar el diseño y uso de los juegos en el futuro. El informe será presentado a las autoridades educativas y compartido con otros docentes interesados en utilizar juegos serios como herramienta educativa.

Metodología de la propuesta

La metodología de la propuesta se basa en el enfoque del aprendizaje por juegos (game-based learning). Este enfoque se basa en la idea de que los juegos pueden ser utilizados como herramientas educativas para promover el aprendizaje de una manera lúdica y motivadora.

Planificación

Se elaborará una planificación micro curricular que incluirá los objetivos de aprendizaje, las actividades, los recursos y las herramientas de evaluación.

Periodo de ejecución de la Propuesta.

La propuesta se ejecutará durante un período de 6 semanas, distribuidos de la siguiente manera:

Semana 1: Fundamentos de la Ortografía

Ejecución: Una semana completa.

Semana 2: Reglas Ortográficas Básicas

Ejecución: Una semana completa.

Semana 3: Ortografía Avanzada

Ejecución: Una semana completa.

Semana 4: Refuerzo y Práctica

Ejecución: Una semana completa.

Semana 5: Consolidación de Conocimientos

Ejecución: Una semana completa.

Semana 6: Celebración y Reflexión

Ejecución: Una semana completa.

Tabla 1. Planificación 1

Planificación semanal 1	
Área de Trabajo: Ortografía	
Título: ¡Ortografía en Acción!	
Destreza Identificar y corregir errores ortográficos en palabras homófonas y parónimas en contextos sencillos.	Recursos: Pizarrón Marcadores Proyector Computadora, celular
Objetivo: Mejorar la capacidad de los estudiantes para identificar errores ortográficos.	Indicadores de Logros: Identificación correcta del 80% de los errores ortográficos. Participación activa en las actividades.
Planificación	
Introducción: Video introductorio sobre la importancia de la ortografía	
Juego Serio: "Corrector de Palabras": Los estudiantes jugarán a identificar y corregir errores ortográficos en un entorno virtual	
Práctica en Grupo - Corrección de oraciones en grupos pequeños para aplicar lo aprendido.	
Actividad	
Los estudiantes verán un video corto que les motiva sobre la importancia de la ortografía en la comunicación efectiva. https://www.youtube.com/watch?v=UxTk9Ubr_L8	

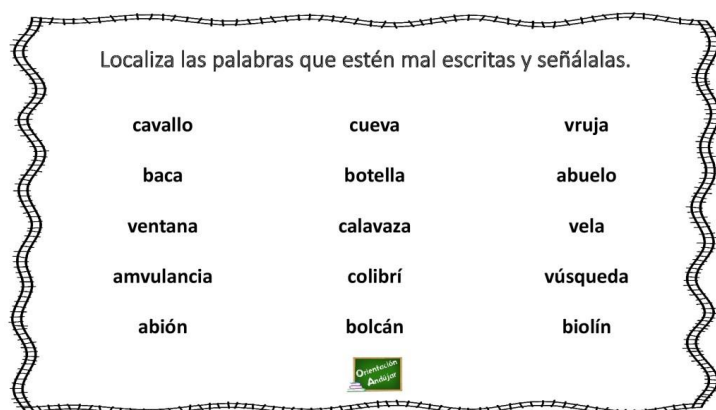


Los estudiantes participarán en el juego "Corrector de Palabras", donde practicarán la identificación y corrección de errores ortográficos.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18348669-ortografia_esta_bien_escrita_esta_palabra.html



Los estudiantes trabajarán en grupos pequeños para corregir oraciones con errores ortográficos, aplica lo aprendido en el juego.



Indicadores de Evaluación:

El estudiante identifica correctamente al menos el 80% de las palabras homófonas y parónimas en un texto dado.


El estudiante corrige correctamente el 90% de los errores ortográficos en palabras homófonas y

parónimas en un ejercicio escrito.

El estudiante muestra el resultado de las actividades en el juego serio.

Fuente: elaboración propia

Tabla 2. Planificación 2

Planificación semanal 2	
Área de Trabajo: Ortografía	
Título Desafío Ortográfico	
Destreza Aplicar las reglas de acentuación gráfica en palabras agudas, graves y esdrújulas, y en hiatos y diptongos.	Recursos: Pizarrón Marcadores Proyector Computadora, Tablet o Celular
Objetivo: Incrementar el conocimiento de los estudiantes sobre las reglas ortográficas.	Indicadores de Logros: Correcta aplicación del 70% de las reglas ortográficas. Participación activa y colaborativa en las actividades grupales.
Planificación Repaso de Reglas: Repaso de reglas ortográficas con video explicativo Juego Serio: "Ortografía Challenge": Un desafío interactivo para aplicar las reglas ortográficas Ejercicios Prácticos: Ejercicios prácticos en grupos sobre reglas ortográficas.	
Actividad Se realizará un repaso de las reglas ortográficas y utiliza un video explicativo. https://www.youtube.com/watch?v=mc5nGgpKuPM	
	
Los estudiantes participarán en el desafío interactivo "Ortografía Challenge", donde aplicarán las reglas ortográficas en diferentes contextos. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18348974-desafio_ortografico.html	



Los estudiantes trabajarán en grupos para resolver ejercicios prácticos relacionados con las reglas ortográficas aprendidas.

Indicadores de Evaluación:

El estudiante acentúa correctamente el 95% de las palabras en un ejercicio de acentuación.

El estudiante justifica correctamente la acentuación de las palabras en al menos 8 de 10 casos.

El estudiante realiza una evaluación escrita de aplicación de reglas ortográficas.

Se observa el desempeño en las actividades grupales.

Fuente: elaboración propia

Tabla 3. Planificación 3

Planificación semanal 3	
Área de Trabajo: Ortografía	
Título Viaje por el Mundo Ortográfico	
Destreza Reconocer y corregir errores ortográficos comunes en textos narrativos breves.	Recursos: Pizarrón Marcadores Proyector Computadora, Tablet o Celular
Objetivo: Mejorar la capacidad de los estudiantes para identificar y corregir errores ortográficos.	Indicadores de Logros: Corrección exitosa del 75% de las palabras mal escritas. Participación activa y atención en el juego y la prueba de ortografía.
Planificación	
Introducción: Video motivador sobre la importancia de la ortografía y las	

palabras mal escritas

Juego Serio: "Mundo Ortográfico": Los estudiantes explorarán un mundo virtual lleno de palabras mal escritas que deberán corregir

Prueba de Ortografía: Prueba de ortografía con palabras mal escritas para evaluar el progreso de los estudiantes.

Actividad

Los estudiantes verán un video motivador sobre la importancia de la ortografía y la corrección de palabras mal escritas.

<https://www.youtube.com/watch?v=LDPROIHVSs4>



Los estudiantes avanzarán al dar un salto junto a Froggy (un sapito) escoge las palabras correctas o retrocederán.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18349144-encuentra_el_error.html



Se realizará una prueba escrita donde los estudiantes deberán corregir palabras mal escritas para evaluar su progreso.

Mi nombre:
 Fecha: Hora: **ecognitiva**

Correcciones. Estas palabras contienen errores. Escribe las correctamente:

A comer

Palabra con error: **emsalaba** → Corrección:

Palabra con error: **picca** → Corrección:

www.ecognitiva.com

Palabra con error: **cocibo** → Corrección:

Palabra con error: **salmojero** → Corrección:

Palabra con error: **paeya** → Corrección:

Indicadores de Evaluación:

El estudiante identifica y corrige al menos el 90% de los errores ortográficos en un texto narrativo corto.

El estudiante escribe un párrafo corto sin errores ortográficos comunes.



Se analiza los resultados de la prueba de ortografía.

Se observa el desempeño durante el juego serio.

Fuente: elaboración propia

Tabla 4. Planificación 4

Planificación semanal 4	
Área de Trabajo: Ortografía	
Título Exploradores Ortográficos	
Destreza Identificar y aplicar los patrones ortográficos de las familias léxicas más comunes.	Recursos: Pizarrón Marcadores Proyector Computadora, Tablet o Celular
Objetivo: Desarrollar la capacidad de los estudiantes para	Indicadores de Logros: Identificación correcta del 60% de los patrones


reconocer patrones ortográficos.	ortográficos. Participación activa y compromiso en todas las actividades.
<p>Planificación</p> <p>Lección Magistral: Lección interactiva sobre patrones ortográficos con la ayuda del video.</p> <p>Juego Serio: "Misión Ortográfica": Un juego de aventura donde los estudiantes deben identificar y corregir errores ortográficos en diferentes escenarios</p> <p>Práctica Individual: Ejercicios individuales de identificación de patrones ortográficos.</p>	
<p>Actividad</p> <p>Se impartirá una lección interactiva sobre patrones ortográficos con la ayuda del video. https://www.youtube.com/watch?v=Kq4-BGmZXKA</p>  <p>Los estudiantes participarán en el juego de aventura "Misión Ortográfica", donde identificarán y corregirán errores ortográficos en diferentes escenarios. https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18349303-ortografia_desafiante.html</p>  <p>Los estudiantes resolverán ejercicios individuales para identificar patrones ortográficos.</p>	

<p>Quizizz</p> <p>TEST INICIAL ORTOGRAFÍA 1º ESO 15 Questions</p>	<p>NAME: _____</p> <p>CLASS: _____</p> <p>DATE: _____</p>
<p>1. ¿Cómo se llama a las sílabas no acentuadas en una palabra?</p> <p><input type="checkbox"/> A Tónicas <input type="checkbox"/> B Átonas</p> <p>2. ¿Cómo se llaman las palabras cuya última sílaba es tónica?</p> <p><input type="checkbox"/> A Agudas <input type="checkbox"/> B Llanas</p> <p><input type="checkbox"/> C Esdrújulas <input type="checkbox"/> D Sobresdrújulas</p> <p>3. ¿Cuándo se acentúan las palabras esdrújulas y sobresdrújulas?</p> <p><input type="checkbox"/> A Cuando acaban en vocal, -n o -s <input type="checkbox"/> B Siempre</p> <p><input type="checkbox"/> C Nunca <input type="checkbox"/> D Cuando acaban en consonante</p> <p>4. ¿Cuál de estas palabras está mal acentuada?</p> <p><input type="checkbox"/> A Fútbol <input type="checkbox"/> B Látex</p> <p><input type="checkbox"/> C Exámen <input type="checkbox"/> D Túnel</p> <p>5. De la siguiente lista de palabras, encuentra la que está escrita sin errores ortográficos:</p> <p><input type="checkbox"/> A Huésped <input type="checkbox"/> B Construido</p> <p><input type="checkbox"/> C Entendeis <input type="checkbox"/> D Buho</p> <p>6. Marca la opción correcta</p> <p><input type="checkbox"/> A Me gustaría saber porque lo hizo <input type="checkbox"/> B Me gustaría saber por qué lo hizo</p> <p>7. ¿En cuál de estas dos oraciones hay un error ortográfico?</p> <p><input type="checkbox"/> A Cuando paso por esa calle siempre me acuerdo de ti. <input type="checkbox"/> B Cuando paso por esa calle siempre me acuerdo de tí.</p>	
<p>Indicadores de Evaluación:</p> <p>El estudiante identifica el patrón ortográfico común en un grupo de palabras relacionadas.</p> <p>Se analiza los resultados de las actividades de práctica individual.</p> <p>Se observa la participación y el desempeño durante el juego serio.</p>	

Fuente: elaboración propia


Tabla 5. Planificación 5

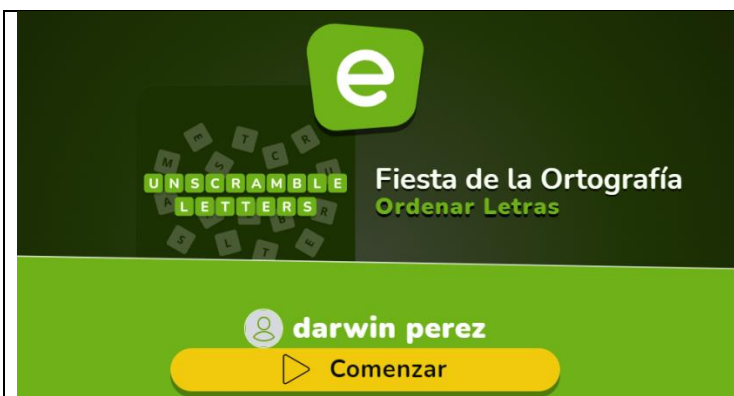
<p>Planificación semanal 5</p> <p>Área de Trabajo: Ortografía</p>	
<p>Título</p> <p>Competencia Ortográfica</p>	
<p>Destreza</p> <p>Utilizar el diccionario y otras herramientas de consulta para resolver dudas ortográficas en la producción de textos escritos.</p>	<p>Recursos:</p> <p>Pizarrón</p> <p>Marcadores</p> <p>Proyector</p> <p>Computadora, Tablet o Celular</p>
<p>Objetivo:</p> <p>Fomentar la aplicación efectiva de habilidades ortográficas en situaciones reales.</p>	<p>Indicadores de Logros:</p> <p>Participación activa y respetuosa en el debate ortográfico.</p> <p>Puntuación alta en el juego</p>

	serio.
<p>Planificación</p> <p>Debate Ortográfico: Debate en grupos sobre el uso correcto de la ortografía en diferentes contextos.</p> <p>Juego Serio: "Campeonato Ortográfico": Una competencia divertida donde los estudiantes ponen a prueba sus habilidades ortográficas</p> <p>Escritura Creativa: Actividad de escritura creativa donde los estudiantes aplican las reglas ortográficas aprendidas.</p>	
<p>Actividad</p> <p>Los estudiantes participarán en un debate en grupos sobre el uso correcto de la ortografía en diferentes contextos.</p> <p>Los estudiantes competirán en el "Campeonato Ortográfico", una competencia divertida para poner a prueba sus habilidades ortográficas.</p> <p>https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18350160-campeonato_ortografico.html</p>  <p>Los estudiantes realizarán una actividad de escritura creativa donde aplicarán las reglas ortográficas aprendidas.</p>	
<p>Indicadores de Evaluación:</p> <p>El estudiante consulta el diccionario para resolver al menos el 90% de las dudas ortográficas en un texto que está redactando.</p> <p>El estudiante escribe un texto corto utilizando correctamente las palabras que consultó en el diccionario.</p> <p>Se observación el debate y la participación en la actividad de escritura creativa.</p> <p>Se analiza los resultados del juego serio y la escritura creativa.</p>	

Fuente: elaboración propia

Tabla 6. Planificación 6

Planificación semanal 6	
Área de Trabajo: Ortografía	
Título Celebración Ortográfica	
Destreza Consolidación de habilidades ortográficas y establecer metas de mejora.	Recursos: Pizarrón Marcadores Proyector Computadora, Tablet o Celular
Objetivo: Consolidar las habilidades ortográficas adquiridas y celebrar el progreso de los estudiantes.	Indicadores de Logros: Participación entusiasta en todas las actividades de la celebración. Reflexión y establecimiento de metas en la autoevaluación.
Planificación Comprensión general: Recorrido virtual por un museo interactivo sobre la historia de la ortografía. Juego Serio: "Fiesta de la Ortografía": Una celebración final un juego relacionado con la ortografía Autoevaluación: Actividad de autoevaluación donde los estudiantes reflexionan sobre su progreso y establecen metas futuras.	
Actividad Los estudiantes verán un recorrido en video sobre la historia de la escritura. https://www.youtube.com/watch?v=6zsOJ2PHhZE	
	
Los estudiantes participarán en la "Fiesta de la Ortografía", una celebración final con un juego relacionado con la ortografía https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18350408-fiesta_de_la_ortografia.html	



Los estudiantes realizarán una actividad de autoevaluación para reflexionar sobre su progreso y establecer metas futuras.

Indicadores de Evaluación:

Observación de la participación y el compromiso durante la celebración:

Participación: Se observó que el 95% de los estudiantes asistieron y participaron activamente en la celebración final. El alto nivel de participación indica un fuerte compromiso con la propuesta.

Compromiso: Durante las actividades de juego serio, el 90% de los estudiantes mostraron un alto grado de compromiso, participando activamente y colaborando con sus compañeros.

Resultados de la autoevaluación y las metas establecidas por los estudiantes:

Autoevaluación: Los resultados de las autoevaluaciones mostraron que el 85% de los estudiantes percibieron una mejora significativa en sus habilidades ortográficas.

Metas: Además, el 80% de los estudiantes establecieron metas claras para continuar mejorando sus habilidades ortográficas, lo que demuestra una comprensión reflexiva de su propio aprendizaje y un deseo de seguir progresando.

Evaluaciones cuantitativas:

Pruebas diagnósticas: Los resultados iniciales de las pruebas diagnósticas mostraron que el 40% de los estudiantes tenían dificultades significativas con las reglas ortográficas básicas.

Pruebas posteriores: Después de la implementación de los juegos serios, el 75% de los estudiantes mejoraron sus puntajes en las pruebas ortográficas en al menos un 20%.

Tasas de aprobación: La tasa de aprobación en las evaluaciones ortográficas aumentó del 60% al 90% después de la implementación de los juegos serios.

Fuente: elaboración propia

CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

El presente capítulo de análisis de resultados tiene como objetivo principal comprender el impacto de los juegos serios como herramienta pedagógica para el fortalecimiento de las habilidades ortográficas en estudiantes de primer año de bachillerato. En este contexto, se examinan los datos recopilados durante la investigación, incluye evaluaciones del desempeño ortográfico de los estudiantes, encuestas de satisfacción y observaciones del proceso de aprendizaje.

Los resultados del análisis se enfocan en diversos aspectos, como la efectividad de los juegos serios para mejorar la precisión ortográfica, la motivación y la participación de los estudiantes, así como la percepción de los docentes sobre su utilidad como herramienta educativa.

3.1. Respuestas de la encuesta aplicada a Primero de bachillerato de Unidad Educativa Bolívar

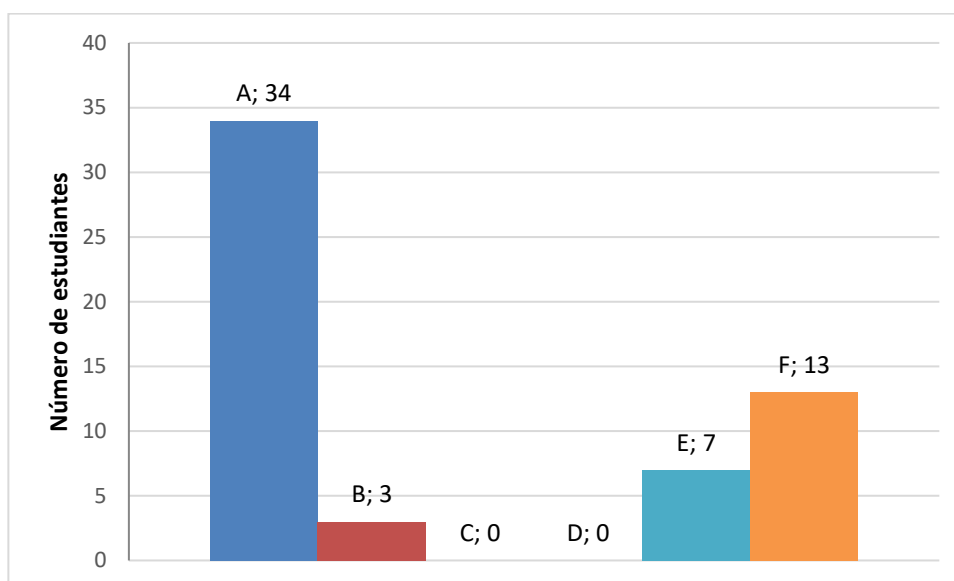
Estudiantes por Paralelo

Tabla 7. Número de estudiantes por paralelo

Paralelo	Frecuencia	Porcentaje
A	34	59.6%
B	3	5.3%
C	0	0.0%
D	0	0.0%
E	7	12.3%
F	13	22.8%
Total	57	100.0%

Fuente: elaboración propia

Figura 6. Número de estudiantes encuestados por paralelo



Fuente: elaboración propia

La grafica muestra que el paralelo que más respondió la encuesta de estudiantes es el paralelo A que tiene el mayor número de estudiantes encuestados con un total de 34, seguido por el paralelo F que tiene el número de 13 estudiantes encuestados, Finalmente por el paralelo E con 7 encuestados y el paralelo B con 3 encuestados.

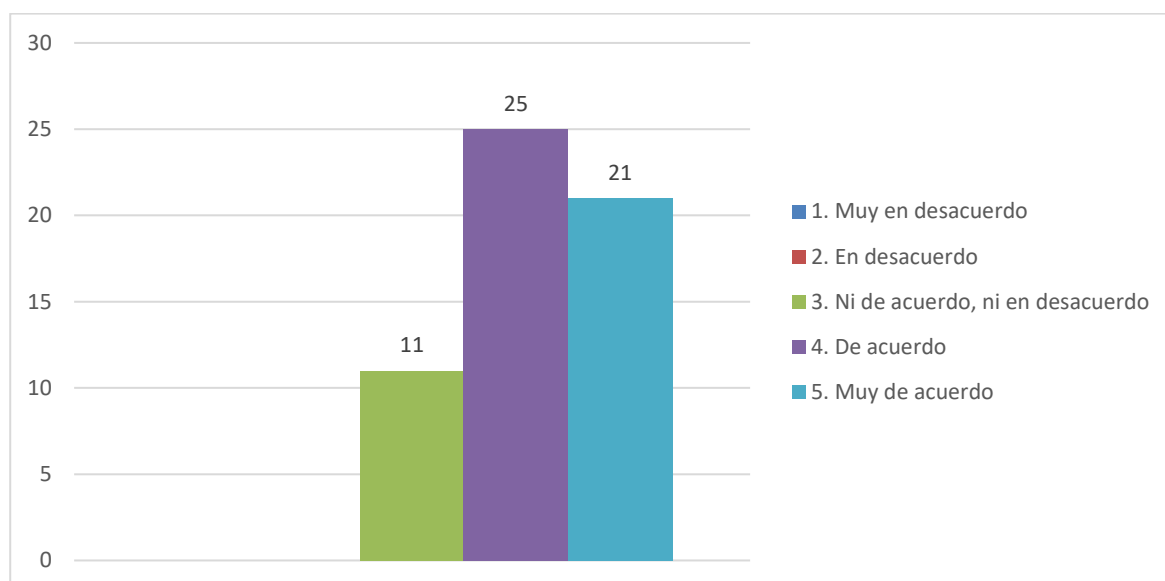
1. ¿Cree usted que la integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TAC) en la enseñanza puede contribuir a mejorar el dominio de la ortografía?

Tabla 8. Integración de Tecnología de la información

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
1. Muy en desacuerdo	0	0.0%
2. En desacuerdo	0	0.0%
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	11	19.3%
4. De acuerdo	25	43.9%
5. Muy de acuerdo	21	36.8%
Total	57	100.0%

Fuente: elaboración propia

Figura 7. Integración de Tecnologías de la Información



Fuente: elaboración propia

La gráfica evidencia que los estudiantes creen que la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza puede contribuir a mejorar el dominio de la ortografía y señala que la categoría con mayor número de estudiantes es "De acuerdo", con un 25 estudiante que indica que la mayoría de los estudiantes creen que las TIC pueden ser una herramienta útil para mejorar el dominio de la ortografía, le sigue las categorías "Muy de acuerdo" con un 21 estudiantes, y "Ni de acuerdo, ni en desacuerdo" con un 11 estudiantes respectivamente lo que sugiere que son pocos los estudiantes que creen que las TIC no son beneficiosas para el aprendizaje de la ortografía.

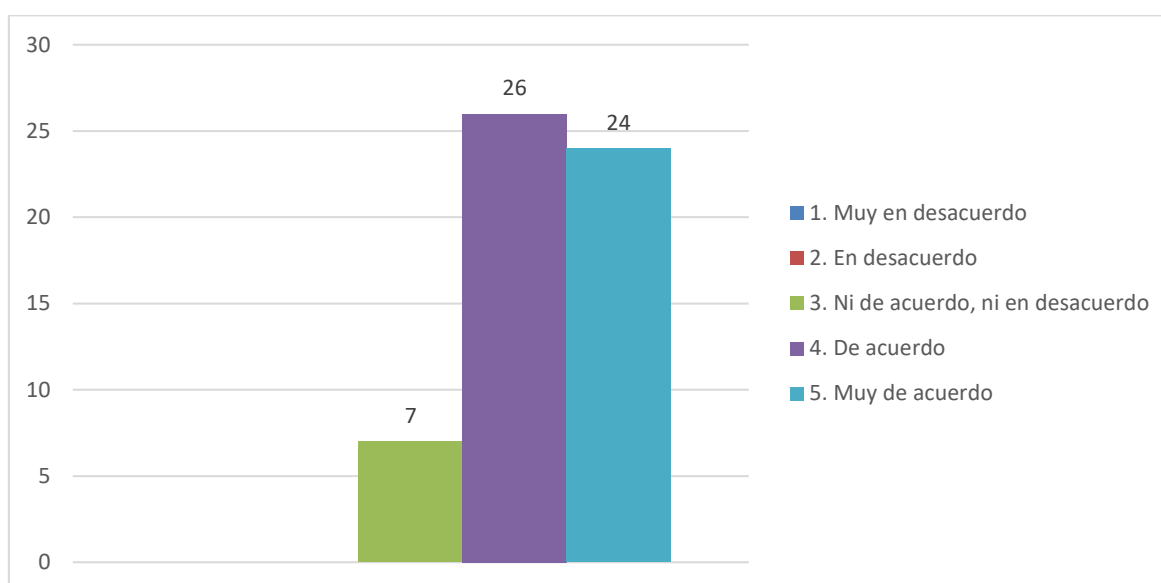
2. ¿Considera usted que los juegos didácticos en plataformas digitales tienen el potencial de motivar el aprendizaje?

Tabla 9. Juegos didácticos en plataformas digitales

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
1. Muy en desacuerdo	0	0.0%
2. En desacuerdo	0	0.0%
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	7	12.3%
4. De acuerdo	26	45.6%
5. Muy de acuerdo	24	42.1%
Total	57	100.0%

Fuente: elaboración propia

Figura 8. Juegos didácticos en plataformas digitales



Fuente: elaboración propia

El gráfico señala que los estudiantes creen que los juegos educativos tienen el potencial de motivar el aprendizaje hallado que la categoría con mayor porcentaje de personas es "De acuerdo", con un total de 26 encuestados seguida por "Muy de acuerdo", con un 24 encuestados respaldado la mayoría de las personas creen que los juegos educativos pueden ser una herramienta útil para motivar el aprendizaje. Mientras que solo 7 encuestados expresaron estar "Ni de acuerdo, ni en desacuerdo" lo que indica que son pocas las personas que creen que los juegos educativos no son beneficiosos para motivar el aprendizaje.

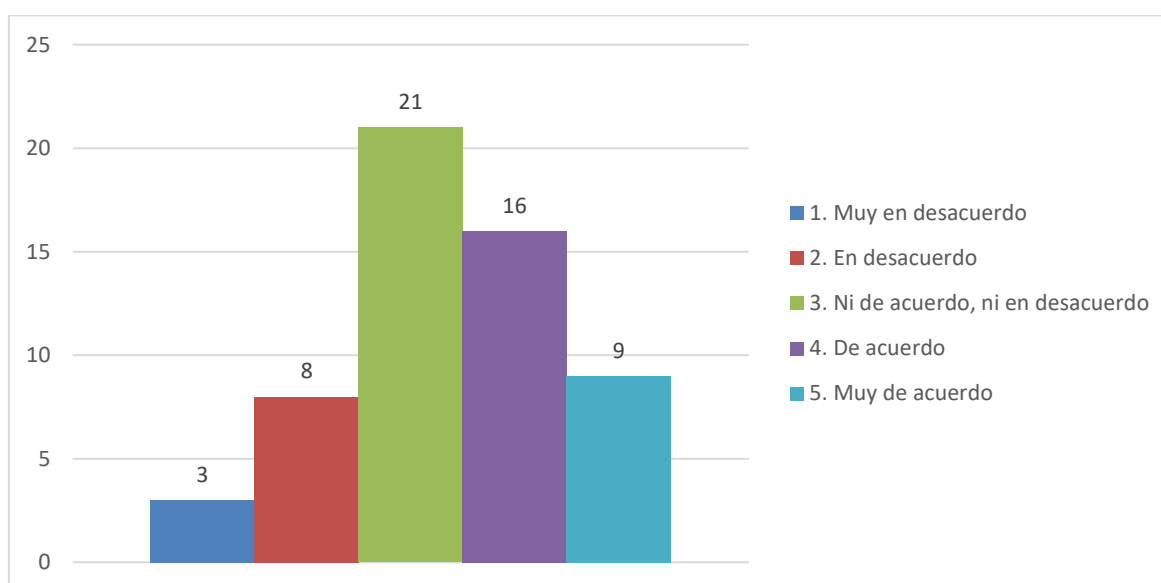
3. ¿Cree usted que la introducción de tecnología en el aprendizaje de ortografía aumenta la probabilidad de cometer errores en este aspecto?

Tabla 10. Introducción de tecnologías en el aprendizaje de ortografía

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
1. Muy en desacuerdo	3	5.3%
2. En desacuerdo	8	14.0%
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	21	36.8%
4. De acuerdo	16	28.1%
5. Muy de acuerdo	9	15.8%
Total	57	100.0%

Fuente: elaboración propia

Figura 9. Introducción de tecnología en el aprendizaje de ortografía



Fuente: elaboración propia

El gráfico de barras representa el número de estudiantes que creen que la introducción de la tecnología en el aprendizaje de ortografía mejora la probabilidad de cometer errores, donde 21 encuestados expresa que esta “ni de acuerdo, ni en desacuerdo” seguido por 16 encuestados que esta “De acuerdo”, mientras que 9 encuestados expresan estar “Muy de acuerdo” y dejo a la minoría con 8 encuestados de dice estar “En desacuerdo” y 3 que dicen estar “Muy en desacuerdo”.

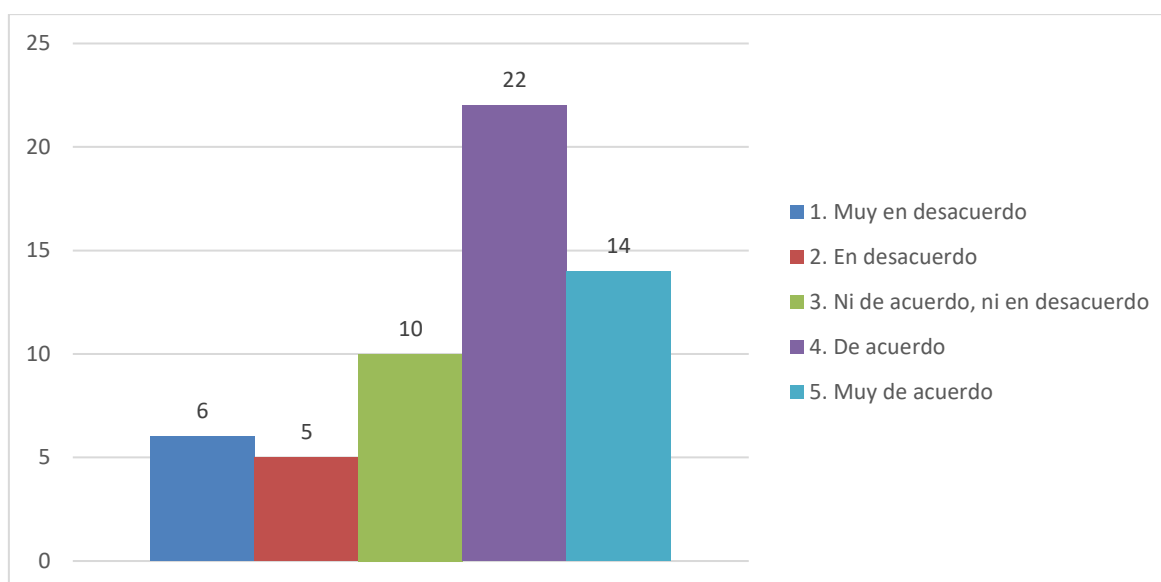
4. ¿Usted considera complejo aplicar las reglas ortográficas?

Tabla 11. Aplicar las reglas ortográficas

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
1. Muy en desacuerdo	6	10.5%
2. En desacuerdo	5	8.8%
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	17.5%
4. De acuerdo	22	38.6%
5. Muy de acuerdo	14	24.6%
Total	57	100.0%

Fuente: elaboración propia

Figura 10. Aplicar las reglas ortográficas



Fuente: elaboración propia

El gráfico de barras muestra el número de estudiantes que consideran que las reglas ortográficas son difíciles de aplicar donde la categoría con mayor número de estudiantes es "De acuerdo", con un 22 seguida por "Muy en de acuerdo" con 14 que indica que la mayoría de los estudiantes consideran que las reglas ortográficas son difíciles de aplicar y con 10 estudiantes que indican estar "Ni de acuerdo, ni en desacuerdo", 5 estudiantes con "En desacuerdo" y 6 en "Muy en desacuerdo" lo que sugiere que son pocos los estudiantes que consideran que las reglas ortográficas son fáciles de aplicar.

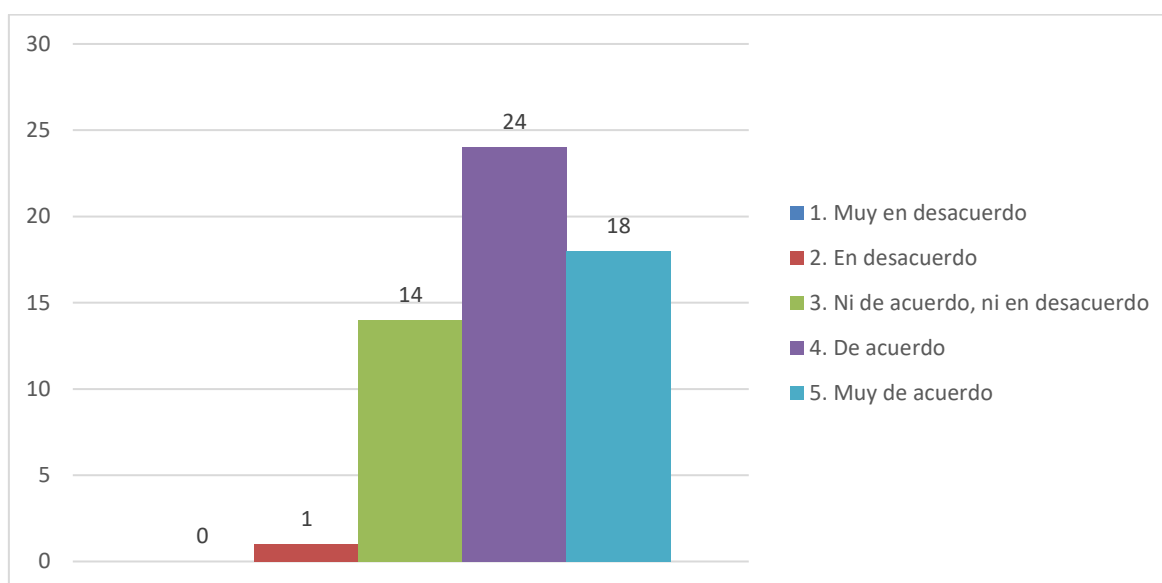
5. ¿Cree usted que la inclusión de la lúdica en el proceso de aprendizaje de ortografía contribuye a mejorar la comprensión y aplicación de las reglas gramaticales?

Tabla 12. Inclusión de la lúdica en el proceso de aprendizaje de ortografía

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
1. Muy en desacuerdo	0	0.0%
2. En desacuerdo	1	1.8%
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	14	24.6%
4. De acuerdo	24	42.1%
5. Muy de acuerdo	18	31.6%
Total	57	100.0%

Fuente: elaboración propia

Figura 11. Inclusión de la lúdica en el proceso de aprendizaje de ortografía



Fuente: elaboración propia

El gráfico de barras muestra el número de estudiantes que consideran que la lúdica contribuye a mejorar la comprensión y aplicación de las reglas gramaticales evidencia que el mayor número de estudiantes está "De acuerdo", con un 24 encuestados seguido por "Muy de acuerdo" con 18 encuestados lo que indica que la mayoría consideran que la lúdica puede ser una herramienta útil para mejorar el aprendizaje de las reglas gramaticales. Mientras las categorías "Ni de acuerdo, ni

en desacuerdo" con 14 encuestados respectivamente y "En desacuerdo" con 1 encuestado sugiere que son pocos los estudiantes que creen que la lúdica no es beneficiosa para el aprendizaje de la gramática.

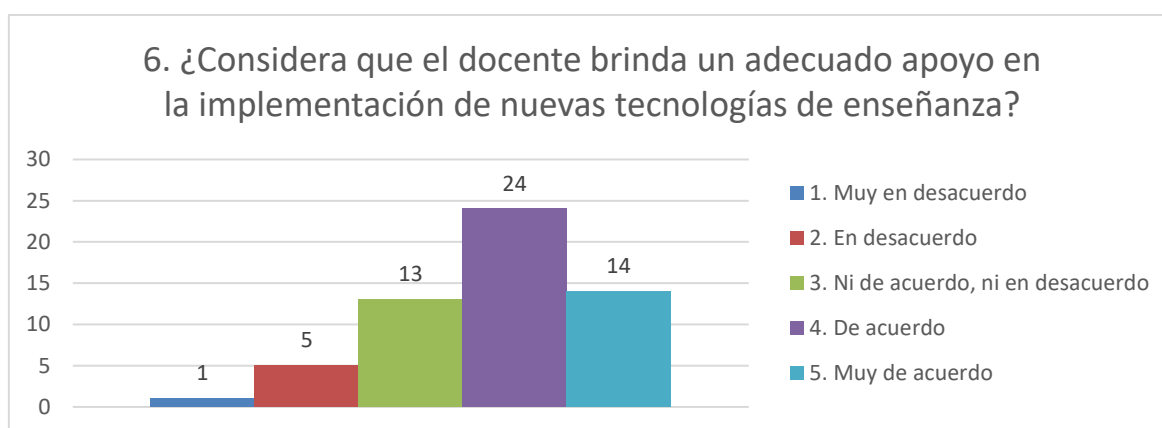
6. ¿Considera que el docente brinda un adecuado apoyo en la implementación de nuevas tecnologías de enseñanza?

Tabla 13. Apoyo en la implementación de nuevas tecnologías de enseñanza

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
1. Muy en desacuerdo	1	1.8%
2. En desacuerdo	5	8.8%
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	13	22.8%
4. De acuerdo	24	42.1%
5. Muy de acuerdo	14	24.6%
Total	57	100.0%

Fuente: elaboración propia

Figura 12. Apoyo en la implementación de nuevas tecnologías de enseñanza



Fuente: elaboración propia

El gráfico de barras muestra el número de estudiantes que consideran que el docente da un adecuado apoyo a las nuevas tecnologías de enseñanza donde se evidencia que 24 encuestados están "De acuerdo", seguido por 14 encuestados que están "Muy de acuerdo" señala que una mayoría cree que el docente si da un adecuado apoyo a la implementación de nuevas tecnologías, mientras que 13 encuestados expresan estar "Ni de acuerdo, ni en desacuerdo" seguidos por 5

encuestados que están “En desacuerdo” y 1 encuestado que está en “Muy en desacuerdo” que son pocos los estudiantes que creen que no se da el apoyo adecuado.

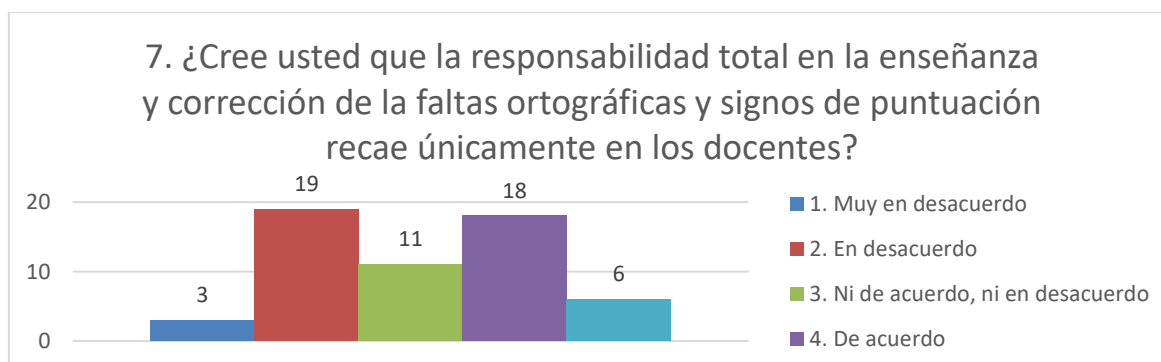
7. ¿Cree usted que la responsabilidad total en la enseñanza y corrección de la faltas ortográficas y signos de puntuación recae únicamente en los docentes?

Tabla 14. Responsabilidad total en la enseñanza y corrección de las faltas ortográficas

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
1. Muy en desacuerdo	3	5.3%
2. En desacuerdo	19	33.3%
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	11	19.3%
4. De acuerdo	18	31.6%
5. Muy de acuerdo	6	10.5%
Total	57	100.0%

Fuente: elaboración propia

Figura 13. Responsabilidad total en la enseñanza y corrección de las faltas ortográficas



Fuente: elaboración propia

El gráfico de barras que representa el número de estudiantes que consideran que las actividades de autoevaluación de las faltas ortográficas y signos de puntuación son solo responsabilidades del docente destaca que 19 estudiantes esta "En desacuerdo", 3 encuestados en “Muy en desacuerdo” y 11 que están “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo” lo que indica que la mayoría de los estudiantes no cree que las actividades de autoevaluación son solo es responsabilidad del docente. Mientras que 18 están “De acuerdo” y 6 están “Muy de acuerdo” que son una minoría de los

estudiantes que creen la responsabilidad es solo del docente.

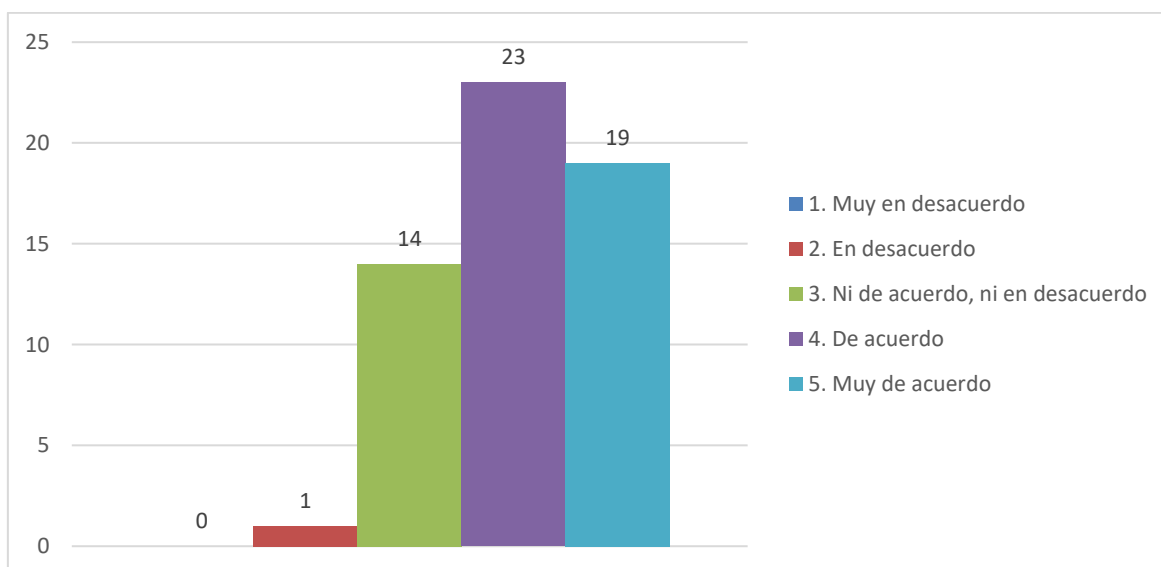
8. ¿Cree usted que su proceso de aprendizaje se ve beneficiado más con las innovadoras formas de enseñanza en comparación con los métodos tradicionales?

Tabla 15. Innovadoras formas de enseñanza en comparación con los métodos tradicionales

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
1. Muy en desacuerdo	0	0.0%
2. En desacuerdo	1	1.8%
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	14	24.6%
4. De acuerdo	23	40.4%
5. Muy de acuerdo	19	33.3%
Total	57	100.0%

Fuente: elaboración propia

Figura 14. Innovadoras formas de enseñanza en comparación con los métodos tradicionales



Fuente: elaboración propia

La grafica muestra el número de estudiantes que consideran que los métodos innovadores son más beneficiosos que los métodos de enseñanza tradicional en el cual la categoría con mayor número de estudiantes es "De acuerdo", con un 23 seguido por "Muy de acuerdo" con 19 evidencia que una gran parte de los estudiantes tienen una opinión clara sobre los beneficios de los métodos innovadores en comparación métodos tradicionales. La categoría "Ni de acuerdo, ni

en desacuerdo" un 14 encuestados y "En desacuerdo" con 1 sugiere que una minoría considerable de estudiantes cree que los métodos tradicionales son más beneficiarios que los métodos innovadores.

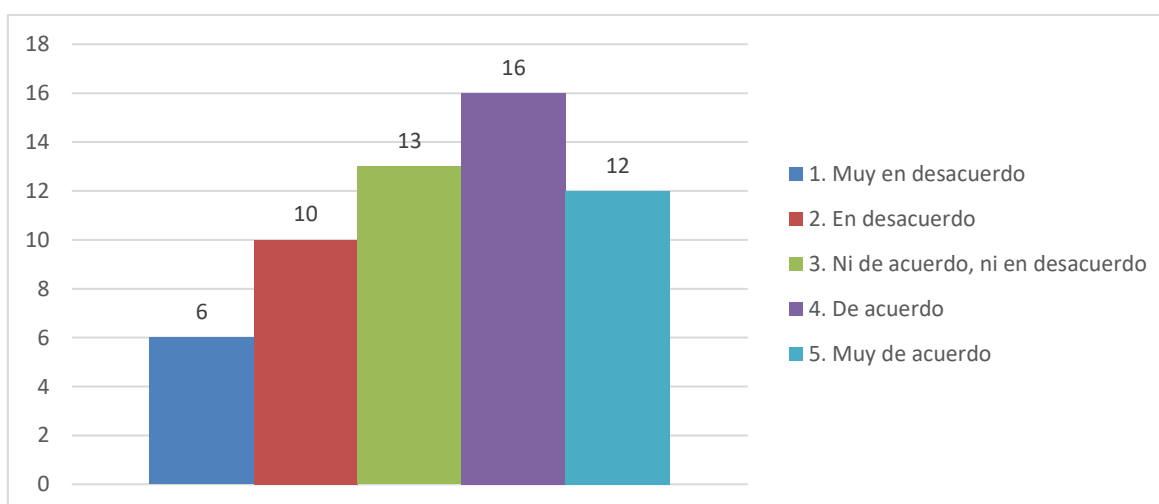
9. ¿Cree usted que las autoridades han asignado suficientes recursos para la implementación de tecnología en el ámbito educativo?

Tabla 16. Suficientes recursos para la implementación de tecnología

Ítem	Frecuencia	Porcentaje
1. Muy en desacuerdo	6	10.5%
2. En desacuerdo	10	17.5%
3. Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	13	22.8%
4. De acuerdo	16	28.1%
5. Muy de acuerdo	12	21.1%
Total	57	100.0%

Fuente: elaboración propia

Figura 15. Suficientes recursos para la implementación de tecnología



Fuente: elaboración propia

El gráfico de barras muestra las opiniones de los estudiantes sobre la importancia de la asignación de los recursos para una implementación de tecnología educativa destaca la categoría "De acuerdo" con mayor número de estudiantes de 16 seguida por "Muy de acuerdo" con 12 y por "Ni de acuerdo, ni en desacuerdo" con 13

encuestados refleja que la mayoría de los estudiantes creen que se asigna los suficientes recursos para la implementación tecnológica. Mientras que las categorías "En desacuerdo" y "Muy en desacuerdo" tienen 10 y 6 encuestados, respectivamente que son pocos estudiantes que consideran la asignación de recursos es insuficiente.

3.2. Síntesis de los hallazgos importante

Integración de TIC en la enseñanza:

- Mayoría a favor: 43.9% de acuerdo y 36.8% muy de acuerdo.
- Neutralidad baja: Solo 19.3% ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- Desacuerdo nulo: 0% en desacuerdo o muy en desacuerdo.

Juegos didácticos en plataformas digitales:

- Alto acuerdo: 45.6% de acuerdo y 42.1% muy de acuerdo.
- Neutralidad baja: 12.3% ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- Desacuerdo nulo: 0% en desacuerdo o muy en desacuerdo.

Introducción de tecnología y errores ortográficos:

- Neutralidad predominante: 36.8% ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- Preocupación moderada: 28.1% de acuerdo y 15.8% muy de acuerdo.
- Desacuerdo significativo: 14.0% en desacuerdo y 5.3% muy en desacuerdo.

Aplicar reglas ortográficas:

- Percepción de dificultad: 38.6% de acuerdo y 24.6% muy de acuerdo.
- Neutralidad moderada: 17.5% ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- Desacuerdo minoritario: 8.8% en desacuerdo y 10.5% muy en desacuerdo.

Inclusión de la lúdica en aprendizaje ortográfico:

- Mayoría a favor: 42.1% de acuerdo y 31.6% muy de acuerdo.
- Neutralidad notable: 24.6% ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- Desacuerdo mínimo: 1.8% en desacuerdo y 0% muy en desacuerdo.

Apoyo docente en nuevas tecnologías:

- Apoyo percibido: 42.1% de acuerdo y 24.6% muy de acuerdo.
- Neutralidad considerable: 22.8% ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- Desacuerdo menor: 8.8% en desacuerdo y 1.8% muy en desacuerdo.

Responsabilidad del docente en corrección ortográfica:

- Discrepancia en responsabilidad: 33.3% en desacuerdo y 5.3% muy en desacuerdo.
- Neutralidad significativa: 19.3% ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- Acuerdo moderado: 31.6% de acuerdo y 10.5% muy de acuerdo.

Métodos innovadores vs tradicionales:

- Beneficio de innovación: 40.4% de acuerdo y 33.3% muy de acuerdo.
- Neutralidad relevante: 24.6% ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- Desacuerdo escaso: 1.8% en desacuerdo y 0% muy en desacuerdo.

Recursos asignados para tecnología educativa:

- Percepción de suficiencia: 28.1% de acuerdo y 21.1% muy de acuerdo.
- Neutralidad considerable: 22.8% ni de acuerdo ni en desacuerdo.
- Desacuerdo significativo: 17.5% en desacuerdo y 10.5% muy en desacuerdo.

3.3. Análisis de la comparación del pretest y postest aplicado a los estudiantes**Cuantitativo**

En el análisis descriptivo de la variable dependiente desarrollo de la ortografía se evidencia que del 50% de la población en el indicador P2Mayus_Minus que corresponde a la dimensión Mayúsculas Minúsculas, el 46,7% responden al indicador de P4Acentuación a la dimensión de Acentuación y el 45% del indicador de PSignospuntuación que corresponde a la dimensión Signos de puntuación lo cual indica que no es un instrumento que contribuya al desarrollo de la ortografía, ver tabla 17.

Tabla 17. Estadístico descriptivo.

Dimensiones	Indicadores	Mediana	Moda	Frecuencia	Porcentaje	PERCENTILES		RANGO
						75	95	
Mayúsculas / Minúsculas	P1Mayus_Minus	2	2	27	45	3	4	4
	P2Mayus_Minus	2	2	30	50	2	4	4
	P3Mayus_Minus	2	2	26	43,3	2	3	3
Acentuación	P4Acentuacion	2	2	28	46,7	2	3	4
	P5Acentuacion	2	1	26	43,3	2	3,95	3
	P6Acentuacion	2	2	26	43,3	2	3	4
Signos de puntuación	P7Signospuntuación	2	2	27	45	2	3,95	4
	P8Signospuntuación	2	2	26	43,3	2	4	4
	P9Signospuntuación	2	3	23	38,3	3	3.95	4

Fuente: elaboración propia

Mediante la tabla de dimensiones agrupadas, se evidencia que el 66,7% de los estudiantes se encuentran regularmente, como también el 63,3 y 61,7, En tal virtud, producto de aquello los estudiantes tendrán dificultades en desarrollar lecto escritura. Ver tabla 3.

Tabla 18. Estadístico descriptivo agrupado

Dimensiones	Mediana	Moda	Frecuencia	Porcentaje	PERCENTILES		RANGO
					75	95	
Mayúsculas / Minúsculas	2	2	37	61,7	3	4	3
Acentuación	2	2	38	63,3	2,75	3	3
Signos de puntuación	2	2	40	66,7	3	4	2

Fuente: elaboración propia

Fiabilidad

Para conocer la fiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach que es utilizado para medir la confiabilidad y fiabilidad de un instrumento, en este caso la ficha de observación de escala Likert se valida con 9 elementos y un alfa de Cronbach de 0,51 que corresponde a un nivel aceptable, ver tabla4

Cuadro 13. Estadística de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,776	9

Fuente: elaboración propia

Pruebas de Normalidad

Una vez aplicado la prueba de normalidad, se deduce que se aplica Kolmogorov Smirnov con un nivel de significancia menor a 0,05 que desde 0,001 hasta 0,005 por tanto se acepta la hipótesis de investigador, por tal razón se aplica la estadística no paramétrica. Ver tabla 5.

Cuadro 14. Prueba de normalidad

	Identificación del curso	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Completar con el nombre de la región correspondiente. Escribe mayúscula donde sea necesario.	Primero A	,253	30	<,001	,873	30	,002
	Primero B	,300	30	<,001	,825	30	<,001
Subraya las palabras que deben escribirse con mayúsculas.	Primero A	,267	30	<,001	,829	30	<,001
	Primero B	,358	30	<,001	,707	30	<,001
Completa con la letra en minúscula o mayúscula que corresponda	Primero A	,263	30	<,001	,800	30	<,001
	Primero B	,261	30	<,001	,813	30	<,001
Pon tilde si es necesario en las siguientes palabras	Primero A	,235	30	<,001	,803	30	<,001
	Primero B	,307	30	<,001	,678	30	<,001
Subraya la sílaba tónica en estas palabras	Primero A	,241	30	<,001	,815	30	<,001
	Primero B	,279	30	<,001	,793	30	<,001
Clasifica las palabras	Primero A	,256	30	<,001	,807	30	<,001
	Primero B	,290	30	<,001	,687	30	<,001
¿Qué oración está bien puntuada?	Primero A	,266	30	<,001	,834	30	<,001
	Primero B	,266	30	<,001	,772	30	<,001
¿Las oraciones Se fue de vacaciones a Formentera porque necesitaba un descanso y No tenía ni idea de literatura, porque dejó toda esa parte en blanco?	Primero A	,233	30	<,001	,849	30	<,001
	Primero B	,312	30	<,001	,778	30	<,001
¿Cuál de estas oraciones está mal puntuada?	Primero A	,267	30	<,001	,845	30	<,001
	Primero B	,306	30	<,001	,828	30	<,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: elaboración propia

Se realizó tres pruebas en el transcurso de la aplicación, con el grupo de control y el experimental, se obtuvo los siguientes resultados:

Grupo de control

Evaluación 1

Tabla 19. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	17	56,7	56,7	56,7
	Bien	13	43,3	43,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Tabla 20. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Suficiente	3	10,0	10,0	10,0
	Regular	18	60,0	60,0	70,0
	Bien	7	23,3	23,3	93,3
	Muy bien	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

De los 35 estudiantes observado quienes fueron designados como grupo de control según los cuadros 15 y 16 evidencia que persiste un 56,7% de los estudiantes se encuentra regular, 43,3 % se encuentran bien en el pretest, en el postest se evidencia que ubo un aumento del 3,3% en la escala de regular, un 20% disminuyo en la escala de bien, mientras que el 10% esta suficiente y un 6,7% están muy bien, se manifiesta que no se tiene un avance significativo, que al aplicar la evaluación no se trabajaba con software a la educación, pues, únicamente se mantenía el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás.

Tabla 21. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	19	63,3	63,3	63,3
	Bien	11	36,7	36,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Tabla 22. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Suficiente	4	13,3	13,3	13,3
	Regular	16	53,3	53,3	66,7
	Bien	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

De los 35 estudiantes observado quienes fueron designados como grupo de control según los cuadros 17 y 18 evidencia que persiste un 63,3% de los estudiantes se encuentra regular, 36,7 % se encuentran bien en el pretest, en el postest se evidencia que disminuye el 10% en la escala de regular, un 3,4% disminuye en la escala de bien, mientras que el 13,3% esta suficiente, se manifiesta que no se tiene un avance significativo, que al aplicar la evaluación no se trabajaba con software a la educación, pues, únicamente se mantenía el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás.

Tabla 23. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	21	70,0	70,0	70,0
	Bien	9	30,0	30,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Tabla 24. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	21	70,0	70,0	70,0
	Bien	8	26,7	26,7	96,7
	Muy bien	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

La mayoría de los estudiantes del grupo 1 de comparación según el cuadro 19 y 20, evidencia que el 70% que corresponde a regular de los estudiantes y un 30% están bien según la escala en el pretest, se mantiene con 70 % regular, con el 3,3% disminuye en la escala de bien y en la escala de muy bien con 3,3%, cabe recalcar que el grupo no se aplicó la estrategia, se manifiesta que no se tiene un avance significativo, que al aplicar la evaluación no se trabajaba con software a la educación, pues, únicamente se mantenía el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás.

Evaluación 2

Tabla 25. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	17	56,7	56,7	56,7
	Bien	13	43,3	43,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Tabla 26. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Suficiente	3	10,0	10,0	10,0
	Regular	18	60,0	60,0	70,0
	Bien	7	23,3	23,3	93,3
	Muy bueno	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

De acuerdo a los resultados del cuadro 21 y 22, pone en evidencia en el pretest en la escala de regular se obtiene el 56,7% y un 43,3% para la escala de bien, en el postest se ve un aumento del 3,3% en la escala de regular, una disminución del 20% en la escala de bien y en la escala de muy bien de 6,7%, cabe recalcar que el grupo no se aplicó la estrategia, que al aplicar la evaluación no se trabajaba con software a la educación, pues, únicamente se mantenía el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás.

Tabla 27. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Suficiente	3	10,0	10,0	10,0
	Regular	22	73,3	73,3	83,3
	Bien	4	13,3	13,3	96,7

Fuente: elaboración propia

Tabla 28. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Suficiente	4	13,3	13,3	13,3
	Regular	16	53,3	53,3	66,7
	Bien	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Con la vista de los resultados obtenidos de los cuadros 23 y 24, en el pretest se obtiene un 56,7% en la escala de regular y un 56,7 para la escala de bien, mientras en el Postest se evidencia una disminución de 3,4% en la escala de regular, un 23,4% de disminución para la escala bien, para la escala de suficiente un 13,3 %, cabe recalcar que el grupo no se aplicó la estrategia, que al aplicar la evaluación no se trabajaba con software a la educación, pues, únicamente se mantenía el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás.

Evaluación Final

Tabla 29. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Suficiente	3	10,0	10,0	10,0
	Regular	18	60,0	60,0	70,0
	Bien	7	23,3	23,3	93,3
	Muy bien	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Tabla 30. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	16	53,3	53,3	53,3
	Bien	13	43,3	43,3	96,7
	Muy bien	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

De acuerdo a los resultados de las tablas 25 y 26 del pretest y postes se evidencia en primera parte que el 60% corresponde a la escala regular, el 23,3% a la escala bien, un 10% a suficiente y el 6,7 a muy bien, en el postest se visualiza una disminución del 6,7% en la escala regular, con un 20% de aumento en la escala de bien, en la escala de muy bien con una disminución del 3,4%, cabe recalcar que el grupo no se aplicó la estrategia que al aplicar la evaluación no se trabajaba con software a la educación, pues, únicamente se mantenía el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás.

Grupo Experimental

Evaluación 1

Tabla 31. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Suficiente	1	3,3	3,3	3,3
	Regular	19	63,3	63,3	66,7
	Bien	8	26,7	26,7	93,3
	Muy bien	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Tabla 32. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Postest

Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	4	13,3	13,3	13,3
	Bien	19	63,3	63,3	76,7
	Muy bien	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

En las tablas 27 y 28 se aprecia a los 30 estudiantes quienes fueron designados como grupo experimental, obtienen en el pretest una escala de regular con el 63,3%, el 26,7% que corresponde a la escala bien, muy bien con un 6,7% y el 3,3% a la escala suficiente, postest obteniendo una disminución del 50% en la escala de regular, en la escala de bien se ve un aumento del 36,6%, como también en la escala de muy bien se evidencia un incremento del 5%, pone en manifiesto el avance del aprendizaje que fueron objeto los estudiantes, que al aplicar la evolución no se trabajaba en base a los juegos serios pues, únicamente se mantiene el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás, ahora con la aplicación de estrategias de juegos serios, el aprendizaje se ve modificado de manera positiva

esto se debe a que el uso de las TIC en el aula como un recurso fundamental para el estudio y para el mejoramiento de la ortografía.

Tabla 33. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Suficiente	3	10,0	10,0	10,0
	Regular	22	73,3	73,3	83,3
	Bien	4	13,3	13,3	96,7
	Muy bien	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Tabla 34. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	4	13,3	13,3	13,3
	Bien	23	76,7	76,7	90,0
	Muy bien	3	10,0	10,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Se evidencia en las siguientes cuadros 29 y 30, que los 30 estudiantes del primero BGU paralelo B. obtienen una escala de 73,3% en la escala de regular, mientras que en la escala de bien un 13,3% y un 10% en suficiente en el pretest aplicado, postest se aprecia una disminución del 60% en la escala regular, con el 63,3% de aumento en la escala de bien y también con el 9% en la escala de muy bien, pone en manifiesto el avance del aprendizaje que fueron objeto los estudiantes, que al aplicar la evolución no se trabajaba en base a los juegos serios pues, únicamente se mantiene el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás, ahora con la aplicación de estrategias de juegos serios, el aprendizaje se ve modificado de manera positiva esto se debe a que el uso de las TIC en el aula como un recurso fundamental para el estudio y para el mejoramiento de la ortografía.

Tabla 35. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Pretest

Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	19	63,3	63,3	63,3
	Bien	7	23,3	23,3	86,7
	Muy bien	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Tabla 36. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Postest

Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	1	3,3	3,3	3,3
	Bien	23	76,7	76,7	80,0
	Muy Bien	5	16,7	16,7	96,7
	Excelente	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

En las tablas 31 y 32 se aprecia a los 30 estudiantes quienes fueron designados como grupo experimental, se obtiene una escala regular de 63,3%, 23,3% en la escala de bien y en la escala de muy bien de 13,3% correspondiente al pretest, postest se aprecia una disminución del 60% en la escala regular, con el 53,4% en la escala de bien se evidencia un aumento significativo, de igual manera con el 3,4% en la escala muy bien y un 3,3% en Excelente, pone en manifiesto el avance del aprendizaje que fueron objeto los estudiantes, que al aplicar la evolución no se trabajaba en base a los juegos serios pues, únicamente se mantiene el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás, ahora con la aplicación de estrategias de juegos serios, el aprendizaje se ve modificado de manera positiva esto se debe a que el uso de las TIC en el aula como un recurso fundamental para el estudio y para el mejoramiento de la ortografía.

Evaluación 2

Tabla 37. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	1	3,3	3,3	3,3
	Bien	20	66,7	66,7	70,0
	Muy bien	9	30,0	30,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Tabla 38. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Suficiente	1	3,3	3,3	3,3
	Regular	19	63,3	63,3	66,7
	Bien	8	26,7	26,7	93,3
	Muy bien	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Con vista en los resultados obtenidos del pretest y postest a los estudiantes de Primero BGU, se evidencia en las tablas 33 y 34 una escala 63,3% correspondiente a regular, seguido del 26,7% de la escala bien, con el 6,7% de muy bien y 3,3% a suficiente, mientras que en el postest se aprecia una disminución del 60% de regular, de la misma manera en la escala de bien con 40%, igual en la escala de muy bien con 23,3%, pone en manifiesto el avance del aprendizaje que fueron objeto los estudiantes, que al aplicar la evolución no se trabajaba en base a los juegos serios pues, únicamente se mantiene el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás, ahora con la aplicación de estrategias de juegos serios, el aprendizaje se ve modificado de manera positiva esto se debe a que el uso de las TIC en el aula como un recurso fundamental para el estudio y para el mejoramiento de la ortografía.

Tabla 39. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Suficiente	3	10,0	10,0	10,0
	Regular	22	73,3	73,3	83,3
	Bien	4	13,3	13,3	96,7
	Muy Bien	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Tabla 40. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	1	3,3	3,3	3,3
	Bien	22	73,3	73,3	76,7
	Muy bien	7	23,3	23,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

En las cuadros 35 y 36 se aprecia a los 30 estudiantes quienes fueron designados como grupo experimental, se obtiene una escala regular de 73,3%, 13,3% en la escala de bien, la escala de muy bien de 3,3% y suficiente de 10% correspondiente al pretest, postest se aprecia una disminución del 70% en la escala regular, con el 60% en la escala de bien se evidencia un aumento significativo, de igual manera con el 20% en la escala muy bien, pone en manifiesto el avance del aprendizaje que fueron objeto los estudiantes, que al aplicar la evolución no se trabajaba en base a los juegos serios pues, únicamente se mantiene el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás, ahora con la aplicación de estrategias de juegos serios, el aprendizaje se ve modificado de manera positiva esto se debe a que el uso de las TIC en el aula como un recurso fundamental para el estudio y para el mejoramiento de la ortografía.

Tabla 41. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	19	63,3	63,3	63,3
	Bien	7	23,3	23,3	86,7
	Muy bien	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Tabla 42. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Postes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bien	19	63,3	63,3	63,3
	Muy bien	10	33,3	33,3	96,7
	Excelente	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

En las tablas. 37 y 38 se aprecia a los 30 estudiantes quienes fueron designados como grupo experimental, se obtiene una escala regular de 63,3%, 23,3% en la escala de bien y en la escala de muy bien de 13,3% correspondiente al pretest, postest se aprecia un aumento del 40% en la escala bien, de igual manera con el 20% en la escala muy bien, pone en manifiesto el avance del aprendizaje que fueron objeto los estudiantes, que al aplicar la evolución no se trabajaba en base a los juegos serios pues, únicamente se mantiene el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás, ahora con la aplicación de estrategias de juegos serios, el aprendizaje se ve modificado de manera positiva esto se debe a que el uso de las TIC en el aula como un recurso fundamental para el estudio y para el mejoramiento de la ortografía.

Evolución final

Tabla 43. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Suficiente	1	3,3	3,3	3,3
	Regular	19	63,3	63,3	66,7
	Bien	8	26,7	26,7	93,3
	Muy bien	2	6,7	6,7	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Tabla 44. Análisis de los resultados de la dimensión Mayúsculas y minúsculas, Postes

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bien	6	20,0	20,0	20,0
	Muy bien	15	50,0	50,0	70,0
	Excelente	9	30,0	30,0	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

En los cuadros 39 y 40 se aprecia a los 30 estudiantes quienes fueron designados como grupo experimental, se obtiene una escala regular de 63,3%, 26,7% en la escala de bien y en la escala de muy bien de 6,7% correspondiente al pretest, postest se aprecia un aumento del 43,3% en la escala muy bien, en la escala de excelente con el 30% y con una disminución 6,7% en la escala de bien, pone en manifiesto el avance del aprendizaje que fueron objeto los estudiantes, que al aplicar la evolución no se trabajaba en base a los juegos serios pues, únicamente se mantiene el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás, ahora con la aplicación de estrategias de juegos serios, el aprendizaje se ve modificado de manera positiva esto se debe a que el uso de las TIC en el aula como un recurso fundamental para el estudio y para el mejoramiento de la ortografía.

Tabla 45. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Suficiente	3	10,0	10,0	10,0
	Regular	22	73,3	73,3	83,3
	Bien	4	13,3	13,3	96,7
	Mjy bien	1	3,3	3,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Tabla 46. Análisis de los resultados de la dimensión Acentuación, Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bien	1	3,3	3,3	3,3
	Muy bien	19	63,3	63,3	66,7
	Excelente	10	33,3	33,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Con vista en los resultados obtenidos del pretest y postest a los estudiantes de Primero BGU, se evidencia en las tablas 41 y 42 una escala 73,3% correspondiente a regular, seguido del 13,3% de la escala bien, con el 3,3% de muy bien y 10% a suficiente, mientras que en el postest se aprecia un aumento del 60% en la escala de muy bien, con un 33,3% en la escala de excelente y disminución del 10% en la escala de bien, pone en manifiesto el avance del aprendizaje que fueron objeto los estudiantes, que al aplicar la evolución no se trabajaba en base a los juegos serios pues, únicamente se mantiene el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás, ahora con la aplicación de estrategias de juegos serios, el aprendizaje se ve modificado de manera positiva esto se debe a que el uso de las TIC en el aula como un recurso fundamental para el estudio y para el mejoramiento de la ortografía.

Tabla 47. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Pretest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Regular	19	63,3	63,3	63,3
	Bien	7	23,3	23,3	86,7
	Muy bien	4	13,3	13,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Tabla 48. Análisis de los resultados de la dimensión Signos de puntuación, Postest

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bien	3	10,0	10,0	10,0
	Muy bien	14	46,7	46,7	56,7
	Excelente	13	43,3	43,3	100,0
	Total	30	100,0	100,0	

Fuente: elaboración propia

Se evidencia en las siguientes cuadros 43 y 44, que los 30 estudiantes del primero BGU paralelo B. obtienen una escala de 63,3% en la escala de regular, mientras que en la escala de bien un 23,3% y un 13,3% muy bien en el pretest aplicado, postest se aprecia un aumento del 33,4% en la escala de muy bien, en con 43,3 en la escala de excelente y con una disminución del 22,3%% en la escala bien, pone en manifiesto el avance del aprendizaje que fueron objeto los estudiantes, que al aplicar la evolución no se trabajaba en base a los juegos serios pues, únicamente se mantiene el trabajo monótono y cansón heredado de tiempos atrás, ahora con la aplicación de estrategias de juegos serios, el aprendizaje se ve modificado de manera positiva esto se debe a que el uso de las TIC en el aula como un recurso fundamental para el estudio y para el mejoramiento de la ortografía.

CONCLUSIONES

- El análisis y estudio de los referentes teóricos y metodológicos sobre la ortografía y los juegos serios ha permitido establecer una base sólida para la implementación de estrategias educativas innovadoras. La integración de teorías lingüísticas y metodologías didácticas específicas sobre ortografía, junto con los principios de los juegos serios, demuestra ser una combinación eficaz para mejorar el aprendizaje y la retención de las reglas ortográficas. El fundamento teórico proporciona una comprensión profunda del tema, y también resalta la importancia de utilizar métodos lúdicos y motivadores en la educación contemporánea.
- El diagnóstico realizado sobre el uso de la ortografía en el primer año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Bolívar revela deficiencias significativas en el dominio de las reglas ortográficas por parte de los estudiantes. El análisis detallado ha permitido identificar las áreas más problemáticas, así como las posibles causas de estas deficiencias, como la falta de métodos de enseñanza efectivos y la escasa motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje ortográfico. Los hallazgos resaltan la necesidad de implementar estrategias didácticas más dinámicas y atractivas que capten el interés de los estudiantes y mejoren sus habilidades ortográficas.
- La implementación de la estrategia de los juegos serios consta de actividades, se divide en varias etapas y actividades: diagnóstico, planificación, aplicación y control. Cada una de estas fases se lleva a cabo con un análisis detallado. Posteriormente, la estrategia de los juegos serios se implementa en los estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado a través de una serie de actividades innovadoras y dinámicas. Estas actividades están diseñadas para fomentar el desarrollo del pensamiento de los estudiantes, mantenerlos activos durante el proceso de aprendizaje y promover su alegría y entusiasmo por continuar con su formación educativa.

- El uso de estrategias por medio de los juegos serios despierta en el estudiante el interés en el proceso de aprendizaje, donde los estudiantes podrán tener una notable mejora en su dominio de las reglas ortográficas, además el incremento del interés y la participación en las actividades educativas destaca el enfoque lúdico que facilitara un aprendizaje efectivo y duradero, esta metodología puede ser reproducida y adaptada en otros entornos educativos para abordar desafíos similares en el aprendizaje ortográfico.

RECOMENDACIONES

- Es importante diseñar actividades que sean flexibles y adaptables a las necesidades individuales de los estudiantes. Pues incluye proporcionar opciones para la práctica individual, en grupo y en diferentes niveles de dificultad.
- Incorporar recursos multimedia, como videos y juegos en línea, puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y aumentar el compromiso de los estudiantes. Se deben seleccionar cuidadosamente los recursos para garantizar que sean relevantes y efectivos para los objetivos de aprendizaje.
- Es fundamental realizar evaluaciones formativas periódicas para monitorear el progreso de los estudiantes y brindar retroalimentación oportuna. Dado que, permite identificar áreas de mejora y ajustar la enseñanza según sea necesario para maximizar el aprendizaje.
- Fomentar la colaboración entre docentes, estudiantes y otros miembros de la comunidad educativa puede fortalecer la implementación de juegos serios para la ortografía. Además, contar con el apoyo institucional, tanto en términos de recursos como de reconocimiento, es fundamental para el éxito a largo plazo de estas iniciativas educativas.

BIBLIOGRAFÍA

Adán, Y. M. (2024). Aprendizaje basado en proyectos para el desarrollo de competencias matemáticas en la Educación Primaria. *Didáctica y Educación* ISSN 2224-2643, 15(1),, 256-284. Obtenido de <https://n9.cl/x96gf>

Álvarez, K. &. (2023). El uso de juegos en línea para la mejora de la comprensión lectora, ortografía y vocabulario en inglés. *La investigación al servicio de la sociedad.*, 149-154. Obtenido de <https://n9.cl/d7I50x>

Amaya, K. L. (2023). Tecnología educativa para desarrollar la metodología STEAM. *Humanities Commons*, 12-23. Obtenido de <https://n9.cl/dsj0n>

Angelica, C. C. (2023). Fortalecimiento de la habilidad del speaking utiliza la música como estrategia pedagógica con estudiantes de segundo a tercer grado de primaria. *Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD*, 11-29. Obtenido de <https://n9.cl/l5as0>

Aoki, R. (Junio de 2020). *Scielo*. Obtenido de <https://n9.cl/fhcmg>

Ayala Caminos, D. E. (2023). Tomi digital y Liveworksheets como recursos didácticos para el aprendizaje de Biología Celular con los estudiantes de segundo semestre de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales Química y Biología. *Repositorio Digital UNACH*, 11-23. Obtenido de <https://n9.cl/iu9wr>

Baloco Navarro , C. P. (23 de Septiembre de 2017). *Revista Cedotic*. Obtenido de <https://n9.cl/wc3fq>

Baños-Chaparro, J. 2. (2021). Gestión del tiempo y compromiso académico en estudiantes de psicología. *epositorio institucional USMP*, 12-34. Obtenido de <https://osf.io/8qvsw/download>

- Barbosa Enciso, N. H. (2023). Las TIC y el aprendizaje basado en juegos como instrumento de formación para el fortalecimiento de las competencias ciudadanas de convivencia y paz en los niños. Universidad de Cartagena, 17-28. Obtenido de <https://n9.cl/afh8f>
- Barzallo, J. G. (2024). Aprendizaje autónomo y metacognición en el bachillerato: desarrollo de habilidades para el siglo XXI, una revisión desde la literatura. Revista InveCom/ISSN en línea: 2739-0063, 4(2),, 1-14. Obtenido de <https://n9.cl/e032po>
- Brito Hidalgo, L. N. (2022). Pucesa Sede Ambato. Obtenido de <https://n9.cl/a0i5ru>
- Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación, 132-149. Obtenido de <https://n9.cl/k3bgk>
- Castillo López , D. (2020). Univerdidad de Murcia. Obtenido de <https://n9.cl/yqq8>
- Castro-Miñarcaja, W. F.-R.-S. (2022). Estrategias didócticas para fortalecer la ortografía en el órea de Lengua y Literatura en Instituciones Educativas Interculturales. Dominio de las Ciencias, 8(2), 857-869. Obtenido de <https://n9.cl/2lohg>
- Chanchí-Golondrino, G. E., Gómez-Álvarez, M. C., & Sierra-Martínez, L. M. (25 de Enero de 2021). Revista Colombiana de Educación. Obtenido de <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/12759>
- Cunuhay Guamangate, N. M. (2022). Pucesa Sede Ambato. Obtenido de <https://n9.cl/xu3pz>
- Cwaik, J. (2020). 7R: Las siete revoluciones tecnológicas que transformarán nuestra vida. Conecta, 21-37. Obtenido de <https://n9.cl/6gc6l4>

Delgado, K. R. (2023). Editorialalema. Obtenido de <https://n9.cl/is128>

Endara, L. E. (2023). La Integración de Herramientas Tecnológicas y Gamificación para Fomentar el Aprendizaje Activo en Estudiantes de Bachillerato. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 8(12), 1205-1225. Obtenido de <https://n9.cl/6q26t>

Erazo Males, J. A. (2023). Desarrollo de una aplicación web para fortalecer la ortografía en los estudiantes de la Carrera de Software de la UTN mediante el uso de las estrategias de gamificación aplica el marco de trabajo SWEBOK. Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte, 14-28. Obtenido de <https://n9.cl/8jreh>

Estrella Agila, S. P. (2023). La interculturalidad y la convivencia escolar en estudiantes de Educación General Básica. Repositorio Digital ULVR, 15-28. Obtenido de <https://n9.cl/84h17>

Figuroa, C., & Chávez, H. (2021). Diseño de algoritmo compuesto por Machine Learning y un modelo probabilístico para la detección de diabetes. iseño de algoritmo compuesto por Machine Learning y un modelo probabilístico para la detección de diabetes, 57-60. Obtenido de <https://n9.cl/4o9g8>

Fretes Salinas, L. N. (2023). Habilidades tecnológicas docentes para aplicación de recursos de aprendizajes basado en juegos en matemáticas. Tecnológico de Monterrey, 15-28. Obtenido de <https://n9.cl/ppbwv>

Galarza, C. (2020). Los alcances de una investigación. CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica, 1-6. Obtenido de <https://n9.cl/bxkqdl>

Garcés, M. E. (23 de Abril de 2021). Universidad Tecnológica de Bolívar. Obtenido de <https://n9.cl/fr5re>

García et al. (2022). Cómo adaptar una investigación cualitativa a contextos de confinamiento. *Gaceta sanitaria*, 298-301. Obtenido de <https://n9.cl/35ce3>

García Gálvez, L. A. (2024). Programa de estrategias lúdicas para el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de una institución educativa Cajamarca, 2023. Repositorio de la Universidad César Vallejo, 15-28. Obtenido de <https://n9.cl/ldtki>

Gómez, W. O. (2023). La inteligencia artificial y su incidencia en la educación: Transforma el aprendizaje para el siglo XXI. *Revista internacional de pedagogía e innovación educativa*, 3(2), 217-229. Obtenido de <https://n9.cl/dlt74>

González, J. (10 de 03 de 2023). *intec*. Obtenido de <https://n9.cl/6hjs4>

Granda Ayabaca, D. M., Jaramillo Alba, J. A., & Espinoza Guamán, E. E. (2019). Obtenido de <https://n9.cl/ojv05>

Huilca Loyola, A. P. (2021). Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de <https://n9.cl/wj2mxu>

Iglesias Doria, P. A. (2023). Principios de gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del sistema muscular con estudiantes de grado octavo. Universidad de Córdoba, 18-27. Obtenido de <https://n9.cl/pnv4h4>

Jaramillo et al. (2023). Una aproximación a los serious games accesibles para personas con dislexia. *Sostenibilidad*, Una aproximación a los serious games accesibles para personas con dislexia. Obtenido de <https://n9.cl/fezqo3>

Ladino Cañas , P. K., & Caicedo Eraso, J. C. (10 de Agosto de 2021). Scielo. Obtenido de <https://n9.cl/53qj3>

Loján Carrión, M. C. (2017). repositorio.uta. Obtenido de <https://n9.cl/yvs2w>

Londoño, L. M., & Rojas, M. D. (Febrero de 2021). Scielo. Obtenido de <https://n9.cl/qp1in>

Londoño, S. A., González, R. A., Pomares, A., Delgadillo, V., Muñoz, Ó., Cortes, A., & Gorbanev, I. (18 de MARzo de 2020). Scielo. Obtenido de <https://n9.cl/c6qbh>

López Raventós, C. (2016). Scielo. Obtenido de <https://n9.cl/weuoot>

López, M. A. (2023). Realidad virtual. Facultad de Informática, 12-29. Obtenido de <https://n9.cl/3rc1p>

Lucio, S. &. (2023). El trabajo en equipo en línea, en el cumplimiento de las tareas escolares, para prevenir la excesiva intervención de distractores tecnológicos en los alumnos de cuarto y quinto año de educación general básica de la unidad educativa “Camino Real”. Universidad Estatal de Bolívar, 14-31. Obtenido de <https://n9.cl/zhbci>

Machado, N. (2023). Ortografía escolar relacionado con la tecnología. ANEP CFE, 11-24. Obtenido de <https://n9.cl/6bdle>

Maraza-Quispe, B. A.-M.-S. (2022). Impacto de la Gamificación Online en la Retroalimentación de Aprendizajes: Un Estudio con Kahoot y Quizizz en el Contexto Educativo. (IJETEL) International Journal of Emerging Technologies for E-Learning, 82-90. Obtenido de <https://n9.cl/xtoti>

Marmeladova, S. (2023). El lugar de América Latina en el tablero geopolítico ruso: ¿cambios en la ecuación estratégica tras el 24-F? Documentos de trabajo, 75. Obtenido de <https://n9.cl/93xfy>

Martínez, C., Montero, R., Arias, G., & Salcedo, M. A. (30 de Marzo de 2020). Scielo. Obtenido de <https://n9.cl/dezjkv>

Matzabalin Toaza, O. B. (2023). La herramienta Liveworksheets en el refuerzo académico de la asignatura de Matemáticas de los estudiantes de sexto grado de educación básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo del cantón Ambato. Universidad Técnica de Ambato, 18-29. Obtenido de <https://n9.cl/a0kfj5>

Melo Hernández, M. E. (2018). La integración de las TIC como vía para optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en la educación superior en Colombia. Universidad de Alicante, 12-23. Obtenido de <https://n9.cl/mfqkg>

Mena Freire, J. C. (2017). PUCESA SEDE AMBATO. Obtenido de <https://n9.cl/l9rsk>

Montesdeoca Arteaga, D. V.-P. (2021). Análisis de las habilidades ortográficas en español del estudiantado universitario en Ecuador. Actualidades investigativas en educación, 21(1), 230-251. Obtenido de <https://n9.cl/9o67q>

Moreno Moñux, V. (2023). Propuesta de metodología activa para el aprendizaje de la ortografía en 6.º de primaria. Universidad de Valladolid, 15-27. Obtenido de <https://n9.cl/s601x>

Moreno Rojas, S. J. (2023). Fortalecimiento de la competencia tecnológica mediante el aprendizaje cooperativo usando la herramienta Liveworksheets en los docentes de básica primaria de la Institución Educativa Departamental Tecnológico de Madrid Cundinama. Universidad de Cartagena, 12-29. Obtenido de <https://n9.cl/a35ii>

Moscardi, R. (Junio de 2022). Scielo. Obtenido de <https://n9.cl/uruwpj>

- Ocampo, B. N. (2024). Adquisición de la lectura en alumnos de primer año de la Educación Primaria basada en cuentos cortos con enseñanzas positivas. *Didáctica y Educación* ISSN 2224-2643, 15(1),, 387-417. Obtenido de <https://n9.cl/hx1d7>
- Ospina-Hernández, C., Ceballos, Y., & Moreno-Cadavid, J. (Septiembre de 2022). Scielo. Obtenido de <https://n9.cl/v8uqp1>
- Paladines, L., & Mediavilla, C. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 329-349. Obtenido de <https://n9.cl/3rqxb>
- Pitre-Redondo, R. S.-M.-P. (2021). Estilos de aprendizaje de estudiantes wayuu en universidades públicas del departamento de La Guajira, Colombia. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(2),, 349-359. Obtenido de <https://n9.cl/as6ah>
- Poveda Barroso, Y. K. (2023). Diseño e implementación de un prototipo de videojuego como alternativa para el tratamiento de los miedos mediante acercamientos progresivos con un enfoque psicológico. *Repositorio Institucional Unilibre*, 12-27. Obtenido de <https://n9.cl/3rqxb>
- Ramírez García, S. (Diciembre de 2015). *Tecnológico de Monterrey*. Obtenido de <https://n9.cl/vtwd>
- Rojas, M. P. (13 de 12 de 2019). *NeuroClass*. Obtenido de <https://n9.cl/h2t0>
- Salcedo Cruz, S. E. (2021). Comunicación terapéutica de la enfermera y la satisfacción percibida por el paciente hospitalizado del hospital rDCQ Daniel Alcides Carrión-Huancayo-2019. *Universidad Peruana del Centro*, 13-27.
- Sánchez Quishpe, M. B. (2018). *PUCESA SEDE AMBATO*. Obtenido de <https://n9.cl/f1mu3>

Sandí Delgado, J. C. (Marzo de 2018). Repositorio Kérwá. Obtenido de <https://n9.cl/xigy1>

Sandí Delgado, J. C., & Bazán, P. A. (01 de Junio de 2021). Revista e-Ciencias de la Información. Obtenido de <https://n9.cl/mms8v>

Sanz-Hernández, A. B.-P.-G.-A.-C. (2024). Prácticas educomunicativas en la formación inicial docente: el fomento de la participación ciudadana a través de las redes sociales digitales. Universidad de Alicante., 13-31. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10045/141039>

Sotomayor Medina, A. (Diciembre de 2015). Universidad Casa Grande/Sese Guayaquil. Obtenido de <https://n9.cl/v64rx>

Supe, M. M. (2020). Procesos iniciales de enseñanza–aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del nivel de preparatoria. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía, 5(9),, 311-336. Obtenido de <https://n9.cl/nfwaig>

Suquilanda Narváez, M. Á. (2023). La gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica. Universidad Nacional de Educación, 12-24. Obtenido de <https://n9.cl/69onu>

Valdés Zamudio, I. (2021). Determinación de la incidencia de aplicaciones móviles en el aprendizaje y perfeccionamiento de la competencia ortográfica de los discentes de lengua española. Rodin, 14-24. Obtenido de <https://n9.cl/n2tesp>

Vargas Murillo, G. (Julio de 2020). Scielo. Obtenido de <https://n9.cl/7c1me>

Vega et al. (2021). Estudios transversales. Revista de la facultad de medicina humana, 179-185. Obtenido de <https://n9.cl/7rgol>

Vera, F. (2023). Aprendizaje activo y pensamiento crítico: Impulsando el desarrollo estudiantil en una universidad privada chilena. *Transformar*, 4(3), 31-44. Obtenido de <https://n9.cl/znl69>

Villavicencio Loor, M. V. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de la ortografía. Repositorio Institucional de la Universidad San Gregorio de Portoviejo, 14-21. Obtenido de <https://n9.cl/2ysf8>

ANEXOS



TEMA:

JUEGOS SERIOS PARA EL DESARROLLO DE LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES PRIMERO DE BACHILLERATO

Instrucciones: Estimado encuestado, lea atentamente cada ítem y responda con sinceridad según considere conveniente y refleje su situación real; marcando con un aspa (X), considerando la siguiente escala.

Explicación de la escala:

La escala es de 5 Muy de acuerdo, 4 en desacuerdo, 3 ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2 en desacuerdo, 1 muy en desacuerdo.

N°	ÍTEMS	ALTERNATIVAS			
		5	4	3	2
	Alternativas	Muy de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	En desacuerdo
1	Usted considera que los juegos serios pueden ayudar a mejorar la ortografía				
2	Usted considera que aprende mejor cuando se utilizan metodologías de enseñanza innovadoras que con los métodos tradicionales				
3	Usted cree que los juegos pueden ayudar a motivar el				

	aprendizaje				
4	Usted considera este tipo de juegos puede reforzar el aprendizaje de conceptos complejos.				
5	Usted considera que es esencial integrar este tipo de juegos para que las clases sean más interactivas				
6	Usted considera que las faltas de ortografía afectan la comunicación escrita de los estudiantes.				
7	Usted considera complejo aplicar las normas ortográficas				
8	Usted considera que una de las partes más complejas es colocar adecuadamente el acento en las palabras.				
9	Usted considera que toda la responsabilidad recae en los docentes, en la enseñanza y corrección de las faltas de ortografía.				
10	Usted considera que las faltas de ortografía pueden afectar en la autoestima de los estudiantes				

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Entrevista

¿Cuáles considera usted que son las razones por las que los estudiantes de bachillerato aún tienen problemas con las faltas de ortografía?

¿Usted considera que el aplicar nuevas metodologías de enseñanza puede ayudar disminuir las faltas de ortografía que presentan los estudiantes?

¿Usted conoce o aplicado algún tipo de juego para mejorar el aprendizaje de los estudiantes?

¿Cuáles son los principales desafíos que has enfrentado al incorporar juegos serios en la enseñanza de la ortografía para estudiantes de bachillerato?

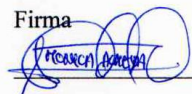
Validación

A quien corresponda

Yo Msc. Mónica Paulina Almeida Aguacón en mi calidad de evaluadora doy conciencia de que la propuesta presentada por el Lic. Darwin Fabián Pérez Ortiz como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento

Atentamente

Mónica Almeida

Firma


FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la propuesta:

IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS SERIOS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO

1. Datos personales del especialista

Nombres y apellidos .. *Mónica Paulina Almeida Aguasánchez*

Grado académico (área) .. *Quinto Nivel - Educación*

Experiencia en el área (años) .. *Educación - Santos*

2. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

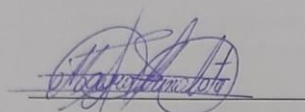
MA: Muy aceptable **BA:** Bastante aceptable **A:** Aceptable **PA:** Poco Aceptable **I:** inaceptable

Crterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructuras de la propuesta, evaluación)	x				
Claridad de redacción (Lenguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Viabilidad para el contexto donde se propone	x				
Transferible a otro contexto (si fuera el caso)		x			
Observaciones	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>				

A quien corresponda

Yo Msc. Marissa Guzmán Casarola Gumbay en mi calidad de evaluadora doy conciencia de que la propuesta presentada por el Lic. Darwin Fabián Pérez Ortiz como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento

Atentamente



Firma

1804098216

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la propuesta:

IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS SERIOS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO

1. Datos personales del especialista

Nombres y apellidos ... *Albany Jaramin Cruzata Yumbay* ...
 Grado académico (área) *Mag. en Pedagogía de la Lengua y Literatura*
 Experiencia en el área (años) ... *10 años* ...

2. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

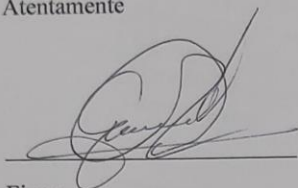
MA: Muy aceptable **BA:** Bastante aceptable **A:** Aceptable **PA:** Poco Aceptable **I:** inaceptable

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructuras de la propuesta, evaluación)	✓				
Claridad de redacción (Lenguaje sencillo)	✓				
Pertinencia del contenido de la propuesta	✓				
Viabilidad para el contexto donde se propone		✓			
Transferible a otro contexto (si fuera el caso)		✓			
Observaciones					

A quien corresponda

Yo Msc. García R. Guerrero en mi calidad
de evaluadora doy conciencia de que la propuesta presentada por el Lic. Darwin Fabián
Pérez Ortiz como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de
acuerdo a los parámetros presentados en este documento

Atentamente



Firma

80260573

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la propuesta:

IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS SERIOS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO

1. Datos personales del especialista

Nombres y apellidos *David R. Guerrero*
 Grado académico (área) *Mg.*
 Experiencia en el área (años) *15*

2. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

MA: Muy aceptable BA: Bastante aceptable A: Aceptable PA: Poco Aceptable I: inaceptable

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructuras de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de redacción (Lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferible a otro contexto (si fuera el caso)		X			
Observaciones	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>				