



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

SEDE
ESMERALDAS

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN

**LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA EL TRATAMIENTO DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS
ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
SALESIANA MARÍA AUXILIADORA**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

DESARROLLO E INNOVACIÓN CURRICULAR

**Tesis de grado previo a la obtención del título de
Magíster en Innovación Educativa**

Autora:

Inés María Rosero Bonilla

Asesora:

Mgt. Isabel Cristina Maldonado Román

Esmeraldas, Ecuador, septiembre 2024

Trabajo de tesis aprobado luego de haber dado cumplimiento a los requisitos exigidos por el reglamento de Grado de la PUCESE, previo a la obtención del título de MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN.

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

La gamificación como estrategia didáctica para el tratamiento de la ortografía en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora

Autora: Inés María Rosero Bonilla

MSc. Isabel Maldonado Román
DIRECTORA DE TESIS

f _____

LECTOR 1

f _____

LECTORA 2

f _____

Mgt. David Puente.
DIRECTOR DE POSGRADO

f _____

Mgt.
SECRETARIO GENERAL PUCESE

f _____

Esmeraldas-Ecuador

Septiembre 2024

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Quien suscribe, **INÉS MARÍA ROSERO BONILLA**, portador de la cédula de ciudadanía No. 0803597806, declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo a la obtención del título de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN** son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi exclusiva responsabilidad legal y académica.

INÉS MARÍA ROSERO BONILLA
C.I. 0803597806

CERTIFICACIÓN

Yo, ISABEL CRISTINA MALDONADO ROMÁN, en calidad de Directora de Tesis, CERTIFICO que: la estudiante INÉS MARÍA ROSERO BONILLA, ha incorporado las sugerencias al trabajo de investigación titulada LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL TRATAMIEENTO DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA SALESIANA MARÍA AUXILIADORA, por lo que autorizo su presentación ante el Tribunal de acuerdo a lo que establece el reglamento de la PUCESE.

MSc. ISABEL CRISTINA MALDONADO ROMÁN.
DIRECTORA DE TESIS

DEDICATORIA

A Dios, quien es mi guía, fortalece e ilumina mi sendero para continuar en esta linda labor como docente, a mis padres: Inés y Miguel que son mi apoyo incondicional y me impulsan a mejorar cada día, a mi hija Emma quien me ha brindado enseñanzas y es la protagonista de este sueño anhelado.

Dedico este trabajo de investigación de la gamificación como propuesta innovadora pedagógica para el fortalecimiento de la ortografía, dirigido a los estudiantes de mi honorable Unidad Educativa María Auxiliadora.

AGRADECIMIENTO

Quiero empezar dando gracias a Dios, al que lo hace todo y que está con nosotros en todo momento cuidándonos y bendiciéndonos, quiero expresar mi sincera gratitud a mis estimados maestros de la Maestría de Innovación en Educación de la PUCESE, en especial a mi asesora de tesis MSc. Isabel Maldonado Román, por su paciencia y dedicación, a mi querida familia a mis padres por su apoyo incondicional y la motivación de mi hermana siempre acompañándome y aconsejándome.

RESUMEN

El presente Trabajo Final de Maestría (TFM) tuvo como tema la gamificación como estrategia didáctica para el tratamiento de la ortografía. En él se trazó como objetivo diseñar una propuesta metodológica con el empleo de la gamificación para dar tratamiento a la ortografía en los 28 estudiantes de 8vo año de educación básica, en el área de lengua y literatura de la Unidad Educativa María Auxiliadora; sobre la base de los resultados de un estudio de diagnóstico realizado que demostró la realidad actual con respecto a la ortografía en dichos estudiantes. Este estudio tuvo un enfoque cuantitativo, con alcance descriptivo y un diseño no experimental transversal. Para la recogida de información se utilizó como instrumento la Batería de los Procesos de Escritura PROESC, de Cuetos et al. (2004), adaptado por Cayhualla y Mendoza (2012). Los resultados del diagnóstico fueron: los estudiantes no escriben correctamente las principales estructuras silábicas del español, ni las palabras con ortografía arbitraria, ni las palabras con ortografía reglada, ni las palabras acentuadas; no usan correctamente los signos de puntuación; no saben planificar ni redactar un texto narrativo ni expositivo; pero sí usan correctamente las mayúsculas. Para la solución de los problemas resultantes se diseñó una propuesta de desarrollo conformada por cinco sesiones, en las que se proponen juegos creativos y acciones dinámicas e innovadoras para el tratamiento de la ortografía.

Palabras clave: gamificación; enseñanza de la ortografía

ABSTRACT

This Master's Final Project (TFM) had as its theme gamification as a teaching strategy for the treatment of spelling. The objective was to design a methodological proposal with the use of gamification to treat spelling in the 28 students of the 8th year of basic education, in the area of language and literature of the María Auxiliadora Educational Unit; based on the results of a diagnostic study carried out that demonstrated the current reality regarding spelling in said students. This study had a quantitative approach, with a descriptive scope and a non-experimental cross-sectional design. To collect information, the PROESC Writing Processes Battery, by Cuetos et al., was used as an instrument. (2004), adapted by Cayhualla and Mendoza (2012). The results of the diagnosis were: the students do not correctly write the main syllabic structures of Spanish, nor words with arbitrary spelling, nor words with regulated spelling, nor stressed words; they do not use punctuation marks correctly; they do not know how to plan or write a narrative or expository text; but they do use capital letters correctly. To solve the resulting problems, a development proposal was designed consisting of five sessions, in which creative games and dynamic and innovative actions are proposed for the treatment of spelling.

Keywords: gamification; teaching spelling.

ÍNDICE GENERAL

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN	ii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD	iii
CERTIFICACIÓN	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
ÍNDICE GENERAL.....	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURA	xii
1.INTRODUCCIÓN	1
1.1. Presentación del tema	1
1.2. Planteamiento del problema	2
1.3. Justificación.....	3
1.4. Objetivos.....	4
1.4.1. Objetivo general.....	4
1.4.2. Objetivos específicos.	4
2. MARCO TEÓRICO	5
2.1. Bases teórico-científicas	5
2.1.1. Gamificación. Definición, generalidades.....	5
2.1.2. La gamificación en el campo de la educación	7
2.1.3. Elementos de la gamificación	9
2.1.4. Tipos de jugadores	10
2.1.5. Didáctica de la ortografía.....	11
2.1.6. La enseñanza de la ortografía y la gamificación.....	12
2.2. Antecedentes.....	13
3. MARCO METODOLÓGICO	15
3.1. Contexto de la investigación.....	15
3.2. Metodología de la investigación.....	17

3.3. Población y muestra.....	17
3.4. Objetivos del estudio diagnóstico.....	18
3.4.1. Objetivo General.....	18
3.4.2. Objetivos específicos	18
3.5. Variables de estudio.....	18
3.6. Técnicas e instrumentos utilizados	19
3.7. Procedimiento de recolección y análisis de datos.....	23
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	25
4.1. Análisis de los datos	25
4.2. Discusión de los datos	33
5. PROPUESTA METODOLÓGICA	36
5.1 DISEÑO DE LA PROPUESTA	36
5.1.1 Objetivos.....	36
5.1.2. Temporalización.....	38
5.1.3. Planificación de la propuesta de intervención.....	39
5.1.4. Diseño de la evaluación de la propuesta	42
6. CONCLUSIONES.....	43
7. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA	44
8. REFERENCIAS	46
9. ANEXOS	50

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 39 Calificación total de la prueba por cada estudiante	25
Tabla 40 Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, general del grupo ...	26

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Subprueba 1: Dictado de sílabas	27
Figura 2 Subprueba 2: Dictado de palabras con ortografía arbitraria.....	28
Figura 3 Subprueba 2: Dictado de palabras con ortografía reglada	28
Figura 4 Subprueba 3: Dictado de pseudopalabras	29
Figura 5 Subprueba 4: Palabras acentuadas	30
Figura 6 Subprueba 4: Uso de mayúsculas.....	30
Figura 7 Subprueba 4: Uso de signos de puntuación.....	31
Figura 8 Subprueba 5: Escritura de un cuento.....	32
Figura 9 Subprueba 6: Escritura de una redacción.....	33

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Presentación del tema

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos como la educación, ha ganado relevancia desde principios de los años 2000, consolidándose como una metodología efectiva para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes en diversas áreas del aprendizaje, incluida la ortografía (Deterding et al., 2011). Aunque el uso de juegos en la enseñanza de la ortografía no es nuevo, la formalización de la gamificación ha permitido estructurar estas actividades de manera más eficaz, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y significativo para los estudiantes (Kapp, 2012).

En la actualidad, la gamificación es una tendencia en auge, con numerosos estudios que evidencian su capacidad para mejorar la motivación y los resultados académicos, especialmente en áreas donde los métodos tradicionales suelen ser percibidos como monótonos, como es el caso de la ortografía (Hamari et al., 2014). Su utilidad radica en su capacidad para transformar la enseñanza convencional, facilitando la memorización de reglas ortográficas y fomentando un ambiente de aprendizaje inclusivo y dinámico (Zichermann & Cunningham, 2011). Por tanto, estudiar y aplicar la gamificación en la enseñanza de la ortografía no solo es relevante por su potencial para incrementar el interés y el desempeño de los estudiantes, sino también por su contribución al desarrollo de metodologías pedagógicas innovadoras que respondan a las necesidades de los estudiantes actuales (Gee, 2003).

Este estudio se basa en el uso de la gamificación como nueva estrategia didáctica innovadora en los estudiantes de octavo año de E.G.B en el área de lengua y literatura con el propósito de fortalecer la ortografía y competencias mediante la motivación y participación activa. Con las características tecnológicas que hoy en día presentan los estudiantes se pretende utilizar sus fortalezas en las competencias digitales desarrolladas para que puedan gamificar en el aula haciendo uso de aplicaciones encaminadas a la ortografía.

De esta manera, con esta investigación se pretende innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje para fortalecer la ortografía cuyo propósito es despertar el interés y motivación en los estudiantes del octavo año de E.G.B.

1.2. Planteamiento del problema

La problemática existente en la Unidad Educativa María Auxiliadora en torno al tratamiento y trabajo con la ortografía hay que enfocarla desde el punto de vista de la interdisciplinariedad. Se puede evidenciar que no existe un trabajo interdisciplinario. En esta unidad educativa, hay docentes que no se involucran en el proceso de fortalecimiento de la ortografía.

Al respecto, dialogando de manera directa con algunos de estos docentes, ante la pregunta ¿qué puede hacer para que los estudiantes mejoren su ortografía?, se han obtenido comentarios negativos como, por ejemplo: yo imparto la asignatura de educación física, en la institución están quienes deben darle las técnicas y todo lo relacionado con saber escribir y son las maestras de lengua y literatura; a mí no me corresponde esa tarea. En resumen, todo ello demuestra también desinterés total, apatía e irresponsabilidad de los docentes ante el trabajo con la ortografía. Refiriéndose como un problema de otros, de una minoría y no como un problema de todos.

Por otra parte, de manera específica, según observaciones directas realizadas dentro de la sala de maestros en compañía del docente responsable de varias asignaturas de las áreas de Cultura Física, Sociales, Matemática, en clase diarias, se ha podido corroborar que los estudiantes de octavo año de EGB presentan faltas ortográficas en la mayor parte de los textos realizados en diferentes tareas como: talleres y ejercicios prácticos, mapas conceptuales, dictados.

Evidencias de la problemática con relación al tema de estudio, igualmente se centran en los resultados de la prueba de admisión que en la actualidad deben rendir para el ingreso al octavo año de E.G.B los estudiantes que no pertenecen a la institución. En dicha prueba la pregunta específica de clasificar las palabras según el acento y la de dictado de oraciones, un gran

porcentaje de estudiante no las desarrollaron de manera correcta en su totalidad. Se han destacado con mayor problema la ortografía acentual y literal.

De estos problemas puntuales en la ortografía evidenciados en malos resultados académicos en pruebas y actividades realizadas en clases, se derivan otros problemas en los estudiantes como actitudes de desmotivación y desanimo.

Ante estos resultados se aplica un plan estratégico de diagnóstico en la institución; pero todas las acciones por mejorar la ortografía de los estudiantes quedan ahí, no se va más allá. No se trazan y aplican estrategias motivadoras que puedan resolver todos los problemas prácticos en torno a la enseñanza de la ortografía.

Por tal motivo, el desarrollo del presente Trabajo Final de Máster se ha propuesto dar respuesta a la siguiente interrogante: ¿Cómo emplear la gamificación para dar tratamiento a la ortografía en los estudiantes de 8vo año de educación básica en el área de lengua y literatura de la Unidad Educativa María Auxiliadora?

1.3. Justificación

Ante los problemas prácticos presentados en la Unidad Educativa María Auxiliadora con relación a la ortografía y su tratamiento y a la inexistencia de acciones encaminadas a darles solución de manera efectiva se hizo necesario diseñar una propuesta de aplicación de la gamificación para dar tratamiento a la ortografía en los estudiantes de 8vo año de educación básica en el área de lengua y literatura de dicha institución. La importancia de la ortografía en los estudiantes recae en el escribir correctamente, y esto sin duda, permite desarrollar habilidades a los alumnos para tener un mejor desarrollo académico, profesional y social. Enseñar a escribir correctamente, es una de las tareas fundamentales de todos los profesores dentro de la escuela. Por tanto, la propuesta estará encaminada específicamente a erradicar o minimizar los errores ortográficos en los estudiantes.

La propuesta se justifica teniendo en cuenta que en la medida que es necesario solucionar problemas con ella, también se hace necesario otorgar con ella beneficios que le aporten un valor social. Una vez implementada, se pretende beneficiar a estudiantes y docentes de la institución. De manera conjunta los incentivará a cambiar y utilizar nuevas formas de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje; relacionándose entre ellos de manera participativa y activa, lo que contribuirá a que se fortalezca los roles de docente y estudiante. Todo ello hará posible que se le comience a dar el lugar y la atención que debe ocupar el tratamiento de la ortografía dentro de este proceso y que aumente el compromiso en el empeño del mejoramiento de esta.

Específicamente los estudiantes saldrán beneficiados en tanto que, utilizando la gamificación, se fomentará en ellos el interés y motivación por retroalimentar y desarrollar las competencias y destrezas necesarias que requiere un estudiante de la sección superior en cuanto a los tipos de ortografía, en cuanto a una ortografía impecable. Por su parte los docentes obtendrán con la propuesta un instrumento innovador que les permitirá gamificar en el desarrollo de actividades de tratamiento ortográfico, no solo de forma individual en cada clase sino también interdisciplinariamente.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta metodológica con el empleo de la gamificación para dar tratamiento a la ortografía en los estudiantes de 8vo año de educación básica en el área de lengua y literatura de la Unidad Educativa María Auxiliadora.

1.4.2. Objetivos específicos.

1. Realizar una revisión bibliográfica sobre las mejores prácticas de gamificación aplicadas a la enseñanza de la ortografía.
2. Diagnosticar la realidad actual con respecto a la ortografía en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora.

3. Determinar objetivos, actividades y recursos para la conformación de las diferentes fases de la propuesta metodológica encaminada al mejoramiento de la ortografía en estudiantes.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teórico-científicas

2.1.1. Gamificación. Definición, generalidades.

Para hablar sobre gamificación se hace necesario partir del concepto de juego en sí, por la relación que existe entre ambos conceptos. Según Salen y Zimmerman (2004), un juego es "un sistema en el que los jugadores se involucran en un conflicto artificial, definido por reglas, que resulta en un resultado cuantificable" (p.80). Los juegos poseen elementos que los hacen atractivos y adictivos: la sensación de logro y recompensa, la posibilidad de superar retos, la experimentación de narrativas inmersivas, la interacción social o la retroalimentación instantánea (Rigby & Ryan, 2011). Comprender estos elementos permite extrapolarlos a otros contextos y es aquí donde entra la gamificación, aprovechando la mecánica de los juegos para motivar y comprometer a las personas a actuar, a resolver problemas cotidianos, en ambientes no lúdicos.

Por tanto, se puede afirmar, que los juegos poseen una serie de elementos que promueven la motivación, el compromiso y la diversión. La gamificación busca extrapolar dichos elementos para beneficiar contextos no lúdicos. Según Werbach & Hunter (2012) una aplicación exitosa de gamificación requiere armonizar los mecanismos internos del juego con los objetivos y necesidades del contexto no lúdico.

Partiendo de esta relación, varias han sido las definiciones aportadas al concepto de gamificación. Una definición básica fue formulada por Deterding et al. (2011). Para estos autores la gamificación consiste en "el uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son juegos" (p.10).

La gamificación se define como la incorporación de elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los participantes. Según Nicolalde y Jadán (2020), esta técnica se utiliza en diversos campos, incluyendo la educación, el marketing y la salud, para transformar tareas rutinarias en experiencias más atractivas y participativas. La gamificación se basa en la teoría de la motivación intrínseca, que sugiere que las personas se sienten más motivadas cuando realizan actividades que consideran interesantes y desafiantes.

De acuerdo con autores como Kapp (2012), la gamificación “aprovecha la capacidad innata de los juegos para comprometer a los usuarios” (p. 11). Mediante dinámicas lúdicas se busca influir en comportamientos, desarrollar habilidades, acrecentar la productividad y potenciar el aprendizaje.

En el ámbito educativo, Davidson y Bórquez (2020) señalan que la gamificación puede mejorar significativamente el proceso de aprendizaje al hacer que las actividades académicas sean más dinámicas e interactivas. Esta metodología no solo aumenta la motivación de los estudiantes, sino que también promueve el desarrollo de habilidades blandas como la colaboración y la resolución de problemas. Además, Gabarró et al. (2020) destacan que la gamificación puede ayudar a reducir el estrés y la ansiedad asociados con el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes abordar materias complejas de manera más relajada y efectiva.

Por otro lado, Ortiz et al. (2020) subrayan la importancia de diseñar experiencias de gamificación que sean coherentes y bien estructuradas para maximizar sus beneficios. Estos autores argumentan que la gamificación debe ir más allá de la simple incorporación de puntos y recompensas, e incluir un diseño cuidadoso de mecánicas de juego que se alineen con los objetivos educativos o empresariales.

Contreras y Eguía (2020) añaden que la personalización de las experiencias gamificadas, adaptándolas a las necesidades individuales de los participantes, puede aumentar su relevancia y efectividad. Investigaciones presentadas en la 5ª Conferencia Internacional Virtual sobre

Investigación e Innovación Educativa refuerzan la idea de que la gamificación es una herramienta poderosa para mejorar la experiencia de los usuarios y alcanzar objetivos específicos (Fernández et al., 2020; Tamayo & Godoy, 2020).

2.1.2. La gamificación en el campo de la educación

La gamificación en el campo de la educación se refiere a la utilización de elementos y dinámicas de juego en entornos educativos con el fin de incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al respecto, Kapp (2012) refieren que la gamificación en educación puede definirse como el uso de mecánicas, estéticas y pensamiento de juegos para involucrar a los aprendices, fomentar la motivación y promover el aprendizaje.

Nicolalde y Jadán (2020) destacan que esta metodología transforma el proceso de aprendizaje al hacerlo más interactivo y atractivo, promoviendo una participación activa de los estudiantes. Por su parte, Davidson y Bórquez (2020) señalan que la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades blandas como la colaboración y la resolución de problemas, esenciales para el éxito en el siglo XXI.

La gamificación es una herramienta poderosa para mejorar los resultados de aprendizaje y crear experiencias educativas más significativas (Fernández et al., 2020; Tamayo & Godoy, 2020). Gabarró et al. (2020) argumentan que la gamificación puede reducir el estrés y la ansiedad asociados con el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes enfrentar materias complejas de manera más relajada y efectiva. En este sentido, Ortiz et al. (2020) enfatizan la necesidad de diseñar experiencias gamificadas que sean coherentes con los objetivos pedagógicos para maximizar sus beneficios educativos. Por su parte, Contreras y Eguia (2020) añaden que la personalización de las actividades gamificadas, adaptándolas a las necesidades individuales de los estudiantes, puede aumentar su relevancia y efectividad.

La gamificación se ha utilizado en diferentes contextos educativos, desde la educación física hasta la enseñanza de las matemáticas y la robótica, y ha demostrado tener efectos positivos en

la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje y en la percepción de los estudiantes sobre la educación (Martín, et, al, 2022).

La aplicación de la gamificación en el ámbito educativo ofrece numerosos beneficios que contribuyen a mejorar tanto el rendimiento académico como el desarrollo personal de los estudiantes. Según Nicolalde y Jadán (2020), la gamificación incrementa la motivación y el compromiso de los alumnos al transformar tareas académicas rutinarias en actividades más atractivas e interactivas. Esta metodología permite a los estudiantes participar de manera activa en su proceso de aprendizaje, lo que facilita una mayor retención de conocimientos y un entendimiento más profundo de los contenidos. Davidson y Bórquez (2020) también subrayan que la gamificación fomenta el desarrollo de habilidades blandas esenciales, como la colaboración, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, preparándolos mejor para los desafíos del mundo real.

Lee y Hammer (2011) opinan que aplicar la gamificación en clase “aprovecha la predisposición psicológica de los estudiantes hacia los juegos para potenciar su motivación intrínseca” (p. 10). Banfield & Wilkerson (2014) ven en el uso de la gamificación efectos positivos como: la participación en clase, el compromiso con las tareas o el rendimiento académico; Castro et, al (2023) ratifican que la gamificación puede mejorar el aprendizaje, la motivación y el compromiso del estudiante y Peralta (2023) afirman que esta genera “motivación, participación y socialización, hace que las actividades educativas sean más motivadoras y estimulantes para los estudiantes” (p. 15).

Banfield & Wilkerson (2014) ven en el uso de la gamificación efectos positivos como: la participación en clase, el compromiso con las tareas o el rendimiento académico; Castro et, al (2023) ratifican que la gamificación puede mejorar el aprendizaje, la motivación y el compromiso del estudiante y Peralta (2023) afirman que esta genera “motivación, participación y socialización, hace que las actividades educativas sean más motivadoras y estimulantes para los estudiantes” (p. 15).

Gabarró et al. (2020) señalan que, al introducir elementos lúdicos en las actividades académicas, los estudiantes se sienten menos presionados y más dispuestos a enfrentar retos complejos. Ortiz et al. (2020) añaden que las experiencias gamificadas, cuando están bien diseñadas y alineadas con los objetivos pedagógicos, pueden ofrecer un aprendizaje más personalizado y adaptado a las necesidades individuales de cada estudiante. Según Contreras & Eguía, (2020) este enfoque no solo aumenta la efectividad de la enseñanza, sino que también promueve una experiencia de aprendizaje más significativa y enriquecedora

2.1.3. Elementos de la gamificación

La gamificación se basa en la incorporación de diversos elementos de juego que buscan motivar y comprometer a los usuarios en actividades no lúdicas. Entre los elementos más comunes se encuentran los puntos, las recompensas, los niveles y los retos.

Según Nicolalde y Jadán (2020), los puntos sirven como un sistema de medición del progreso de los estudiantes, ofreciendo retroalimentación inmediata y tangible sobre su desempeño. Las recompensas, que pueden ser tangibles o intangibles, actúan como incentivos que fomentan la participación continua y el esfuerzo adicional. Además, los niveles representan diferentes etapas de progreso, proporcionando un sentido de avance y logro, mientras que los retos ofrecen objetivos específicos y alcanzables que mantienen el interés y la motivación de los estudiantes. Otros elementos clave incluyen las tablas de clasificación y las insignias. Gabarró et al. (2020) destacan que las tablas de clasificación fomentan la competencia amistosa entre los estudiantes, alentándolos a mejorar su rendimiento para escalar posiciones. Las insignias, por su parte, actúan como símbolos de reconocimiento que validan el esfuerzo y los logros individuales, promoviendo un sentido de orgullo y autoestima.

Otros elementos para destacar dentro de la gamificación son las mecánicas, las dinámicas y los componentes:

- Las mecánicas:

Siguiendo las ideas de Casas (2020) se puede afirmar que “las mecánicas son las reglas del

juego que permiten al estudiante interactuar con el mismo. (...) Pueden incluir la competición, la colaboración, la exploración, entre otras” (p.17).

➤ Las dinámicas:

De acuerdo con Casas (2020) “Las dinámicas son los elementos que definen la estructura del juego y que permiten al estudiante avanzar en este. (...) Pueden incluir la definición de objetivos, la superación de retos, la obtención de recompensas, entre otros” (p.17).

➤ Los componentes:

“Son los elementos que conforman el juego y que permiten al estudiante interactuar con el mismo. (...) Pueden incluir la narrativa, los personajes, los escenarios, entre otros” (Casas, 2020, p. 17).

Fernández et al. (2020) argumentan que la integración efectiva de estos elementos requiere un diseño cuidadoso que tenga en cuenta las necesidades y preferencias de los estudiantes, asegurando que la gamificación no se convierta en una simple táctica de entretenimiento, sino en una herramienta educativa poderosa que enriquece el aprendizaje y el desarrollo personal.

2.1.4. Tipos de jugadores

Los tipos de jugadores en el contexto de la gamificación se pueden clasificar según sus motivaciones y estilos de juego, lo que permite diseñar experiencias gamificadas que se ajusten a sus preferencias y comportamientos. Según Gabarró et al. (2020), los jugadores pueden ser categorizados en varios tipos, como los competitivos, que buscan superar desafíos y obtener reconocimiento a través de la victoria; los colaborativos, que disfrutan trabajar en equipo y alcanzar objetivos comunes; y los exploradores, que están motivados por la curiosidad y el descubrimiento de nuevas experiencias y contenido.

Esta clasificación es crucial para la creación de estrategias de gamificación efectivas, permite adaptar las mecánicas del juego para satisfacer las diferentes necesidades y expectativas de los participantes. Fernández y Borrás (2020) destacan que comprender los diversos tipos de

jugadores puede mejorar la personalización de las experiencias de aprendizaje, haciendo que sean más inclusivas y atractivas para todos los involucrados.

2.1.5. Didáctica de la ortografía

La didáctica de la ortografía se centra en las estrategias y métodos utilizados para enseñar y aprender la correcta escritura de las palabras en un idioma. Tradicionalmente, la enseñanza de la ortografía se ha centrado en la transmisión de reglas, el dictado de palabras y la corrección de errores. No obstante, enfoques más recientes enfatizan estrategias activas que optimizan la enseñanza de la ortografía y ponen al alumno en el rol de monitor de su escritura mediante la reflexión y autorregulación. En este sentido se destacan el uso de recursos lúdicos, el aprendizaje colaborativo y la motivación del alumnado (Gómez et al., 2018).

Según Nicolalde y Jadán (2020), una enseñanza eficaz de la ortografía debe integrar enfoques metodológicos que faciliten la comprensión de las reglas ortográficas y su aplicación práctica. En este sentido, la gamificación puede ser una herramienta valiosa, ya que permite a los estudiantes practicar la ortografía de manera interactiva y motivadora. Además, la utilización de actividades lúdicas y tecnológicas, como juegos y aplicaciones educativas, ha demostrado ser efectiva para mejorar la retención de las normas ortográficas y fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje de la lengua escrita.

Por otro lado, Davidson y Bórquez (2020) sugieren que la didáctica de la ortografía debe enfocarse en el desarrollo de competencias metacognitivas que permitan a los estudiantes reconocer y corregir errores ortográficos de manera autónoma. Esta perspectiva incluye la implementación de estrategias de autoevaluación y retroalimentación constructiva, que ayudan a los estudiantes a identificar patrones de errores y a comprender las reglas ortográficas de forma más profunda. Gabarró et al. (2020) añaden que la enseñanza de la ortografía debe ser contextualizada y relevante para los estudiantes, incorporando ejemplos y ejercicios que reflejen el uso real del idioma en diferentes situaciones comunicativas. Este enfoque no solo mejora la competencia ortográfica, sino que también contribuye al desarrollo general de habilidades lingüísticas en los estudiantes.

2.1.6. La enseñanza de la ortografía y la gamificación

La ortografía constituye un área fundamental dentro del aprendizaje que puede verse beneficiada por la aplicación de técnicas de gamificación. Este hecho contribuye a reforzar la motivación y el dominio ortográfico en estudiantes. De acuerdo con Cahyani (2016) la gamificación de la ortografía implica el uso de mecánicas de juegos como retos, puntos, insignias, avatares y rankings en actividades destinadas a mejorar la precisión y corrección ortográfica.

La gamificación puede incrementar el interés, participación y compromiso de los estudiantes en un área percibida como aburrida o difícil como la ortografía (Rachels & Rockinson-Szapkiw, 2018). Los juegos ortográficos, al introducir elementos de competición amistosa, retroalimentación inmediata y recompensa, motivan a seguir aprendiendo. Se han podido comprobar efectos positivos de la gamificación en precisión ortográfica, vocabulario y motivación en estudiantes de todos los niveles (Cahyani, 2016; Rachels & Rockinson-Szapkiw, 2018).

La combinación de la enseñanza de la ortografía con la gamificación puede transformar significativamente el aprendizaje de la lengua escrita al hacerlo más atractivo y efectivo. Según Fernández y Borrás (2020), la gamificación introduce elementos lúdicos que motivan a los estudiantes a practicar la ortografía de manera más interactiva y menos tediosa. Esta metodología permite a los alumnos aprender las reglas ortográficas a través de juegos y actividades que recompensan el esfuerzo y el progreso, lo cual facilita una mejor retención y aplicación de las normas.

A su vez, Nicolalde y Jadán Guerrero (2020) destacan que los juegos educativos y las dinámicas gamificadas ayudan a reducir la ansiedad asociada con el aprendizaje de la ortografía, creando un entorno en el que los estudiantes se sienten más cómodos para cometer errores y aprender de ellos. La integración de estas técnicas no solo hace que el aprendizaje de la ortografía sea más ameno, sino que también promueve el desarrollo de habilidades lingüísticas de manera divertida y efectiva (Davidson Vera & Bórquez Silva, 2020).

2.2. Antecedentes

En la actualidad el tema del tratamiento de la ortografía aplicando la gamificación es ampliamente estudiado. Dentro de las investigaciones analizadas en la literatura sobre este tema, fueron seleccionadas como antecedentes del estudio de diagnóstico ejecutado en el marco del presente TFM, las llevadas a cabo por Ramírez y Vesga (2020), Tenorio (2021), Maiguel et al. (2022), Guamán y Álvarez (2022) y Machuca et al. (2022).

Ramírez y Vesga (2020) titularon su estudio “Desarrollo de estrategia pedagógica mediante aplicación APPTOR, para favorecer normas ortográficas en estudiantes de sexto”. El estudio se realizó en una muestra de 32 estudiantes de 6to de dos unidades educativas del municipio de Girón, Santander, Colombia. Primeramente, aplicaron una prueba diagnóstica (pretest) con el objetivo de conocer la situación de los estudiantes con relación al uso de las normas ortográficas. Los resultados de esta prueba fueron: falencias en acentuación de palabras, en el uso correcto de los signos de puntuación, en el uso de las mayúsculas y en el uso de los grafemas B, V, C, S y Z; demostrando desconocimiento de las reglas ortográficas que rigen cada caso y con ello un nivel bajo de competencias ortográficas.

Sobre la base de estos resultados los autores diseñaron una estrategia pedagógica mediante de la aplicación móvil APPTOR, la implementaron y finalmente la evaluaron; aplicando otra prueba a los estudiantes (post test), con resultados positivos. La estrategia diseñada recibió como nombre “APPTOR la ortografía en tus manos” y consistió en el desarrollo de cuatro unidades de aprendizaje que favorecieron “un ambiente virtual de aprendizaje ayudando al mejoramiento de las competencias ortográficas en los estudiantes” (Ramírez y Vesga, 2020, p.119).

Igualmente, sobre la base del uso de las nuevas tecnologías, Tenorio (2021) denominó su estudio “Gamificación en el proceso de lectoescritura de los estudiantes de tercer año de EGB, del Centro de Educación Básica “Adalberto Ortiz”, de la provincia de Sucumbíos. La investigación se realizó en una muestra de 3 docentes y 10 alumnos. A los profesores se les aplicó una entrevista y a los estudiantes una prueba diagnóstica. De acuerdo con los resultados obtenidos

de la prueba escrita aplicada a los estudiantes, un 70% de los alumnos no alcanzan el aprendizaje requerido para la lectoescritura; de los tres docentes entrevistados, no tienen claro las etapas que comprenden el proceso de la lectoescritura, tampoco definen cada una.

En base de los resultados obtenidos, la autora diseñó una propuesta basada en actividades gamificadas planteadas en PowerPoint con ejercicios variados que refuerza la identificación del fonema y observación de grafías, que pueden ser reproducidas en dispositivos tecnológicos a partir de su descarga en cualquier momento del día. (Tenorio, 2021, p. 114).

En tanto, Maiguel et al. (2022) titularon a su investigación “Estrategias lúdico pedagógicas mediadas por las TIC para el fortalecimiento de la ortografía de los estudiantes de tercer grado”, cuyo objetivo es identificar los problemas ortográficos de los estudiantes. Este trabajo se realizó con una población de 15 estudiantes. Se aplicó dos cuestionarios; uno de diagnóstico y otro final para identificar los avances en los estudiantes. Demostrando así que el empleo de estrategias lúdicas aplicando las TIC, tales como: actividades lúdicas de construcción, juegos interactivos, actividades gamificadas colaborativas; generó motivación, participación e interés en los alumnos, debido a que se sentían atraídos a las dinámicas de juego, por lo cual realizaron con gran dedicación y atención las actividades, provocando así un mejor desempeño.

Por tal motivo, los autores de este trabajo plantearon 4 sesiones de aprendizaje, en la primera sesión los estudiantes deben reconocer el acento en palabras agudas y graves empleando el recurso de audio de Aula-classroom; en la segunda sesión deben identificar el acento en palabras esdrújulas y sobreesdrújulas con el recurso educativo digital Colombia aprende; en la tercera sesión deberá identificar palabras que se escriben con k-q aplicando audio de Aula classroom y en la última sesión deberá reconocer el uso correcto de las letras C, S y Z aplicando una actividad gamificada “La búsqueda del tesoro” (Maiguel et al, 2022, pp. 86-89).

Por su parte, Guamán y Álvarez (2022) nominaron a su trabajo “Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica”, con el propósito de determinar la incidencia que tiene la gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes. El estudio se realizó con una muestra de 21 estudiantes y se empleó la prueba T-

Student con las variables categóricas para identificar la incidencia de la gamificación en la ortografía. En relación con los resultados obtenidos, los autores aplicaron la herramienta Genially empleando conceptos y clasificación de las palabras según el acento, juegos para interiorizar conocimientos con el objetivo de disminuir las faltas ortográficas. (Guamán y Álvarez, 2022, p.15)

Finalmente, Machuca et al. (2022) realizaron un estudio “Videojuego RPG como material de apoyo en la enseñanza de ortografía en niños de 10 años” para fortalecer el uso de las letras C, S y Z. En la investigación se aplicó pretest de diagnóstico y luego un pos-test y se realizó a una población de estudio aleatorio estratificado, ya que se enfocó a un grupo de 34 estudiantes, como resultados se obtuvo que al aplicar el pretest y el posttest hay un cambio significativo por utilizar y aprender reglas ortográficas en los alumnos.

En base a los resultados los autores plantearon una propuesta basada en un software RPG con el nombre de “Aldea de la Ortografía” que presenta 4 espacios o momentos donde el estudiante conocerá una regla con relación a cada una de estas letras, finalmente tendrá una recompensa al completar las misiones. (Machuca, et al, 2022, p. 105).

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Contexto de la investigación

El presente TFM se realizó en la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana María Auxiliadora. Esta se encuentra ubicada en la ciudad de Esmeraldas a 1 ½ vía Atacames. Fue creada en el Valle San Rafael en el año de 1992 según el acuerdo Ministerial N°24 conocida como Escuela Fiscomisional “María Auxiliadora”. Comenzó funcionando con primero y segundo de básica, con 38 estudiantes entre niños y niñas. En enero de 1997 según el Acuerdo N° 03 se facultó el desempeño del jardín y en diciembre del mismo año con el Acuerdo Ministerial N°6389 se permitió la creación del primer curso.

Actualmente, la institución educativa tiene 32 años brindando servicios al sector del Sur de la

ciudad de Esmeraldas. Su educación se basa en el carisma salesiano, constructivista, holístico, sistémico y guiada por la propuesta del sistema preventivo de DON BOSCO. Está orientada por CONESA (Consejo Nacional de Educación Salesiana) que es la entidad responsable de la animación y coordinación de todos los centros escolares a nivel nacional quienes tienen sus lineamientos y se mantienen actualizados para otorgar a todos sus educandos las destrezas y competencias necesarias en su etapa escolar.

La institución está estructurada por las secciones de preparatoria y elemental, básica media, básica superior, bachillerato general unificado y bachillerato técnico, abordando un total de 2541 estudiantes. Estos provienen de una diversidad de contextos sociales, culturales y económicos, lo que contribuye a un entorno escolar heterogéneo y enriquecedor. Desde el punto de vista social, muchos de estos estudiantes forman parte de familias que valoran la educación como un medio para mejorar su calidad de vida y alcanzar el éxito personal y profesional. Culturalmente, los estudiantes reflejan la diversidad de la región, con una mezcla de tradiciones y costumbres que se ven reflejadas en las actividades escolares y comunitarias.

Económicamente, los estudiantes pertenecen mayormente a familias de clase media, aunque también hay presencia de estudiantes de sectores con menores recursos, lo cual implica retos y oportunidades para la inclusión y equidad educativa. Académicamente, los estudiantes muestran un rendimiento variado; mientras algunos destacan por su desempeño y compromiso con los estudios, otros enfrentan dificultades, particularmente en áreas fundamentales como la ortografía y la comprensión lectora. Sin embargo, en general, los estudiantes se caracterizan por una disposición a aprender y mejorar, lo que es un indicativo positivo para las estrategias pedagógicas implementadas por la institución.

La institución educativa cuenta con un total de 128 docentes quienes son los encargados de impartir docencia en todos los subniveles mencionados anteriormente; de los cuales 88 son docentes particulares y 40 son fiscales. En relación con el área de administración, la entidad educativa cuenta con un total de 50 trabajadores; de los cuales, 26 son particulares y 10 son fiscales. La formación profesional del personal docente es de 115 licenciados en Ciencias de la Educación y de 50 Magister en carreras afines a Educación.

La institución está equipada con una variedad de instalaciones que apoyan el proceso educativo, incluyendo aulas, un laboratorio de computación, laboratorios de química y física, talleres de electrónica y mecánica, una sala de usos múltiples, y un bar para toda la comunidad educativa. Estas instalaciones permiten a los estudiantes acceder a recursos prácticos y teóricos, facilitando un aprendizaje integral y diversificado. Los laboratorios y talleres, en particular, brindan oportunidades para que los estudiantes apliquen conocimientos en un entorno práctico, mientras que la sala de usos múltiples se utiliza para eventos, reuniones y actividades que fomentan la integración comunitaria. El bar ofrece un espacio de recreo y socialización para estudiantes y personal, promoviendo un ambiente escolar ameno y saludable.

3.2. Metodología de la investigación

La investigación de diagnóstico realizada tuvo un enfoque cuantitativo con alcance descriptivo. el instrumento que se utilizó para recabar información: Batería de los Procesos de Escritura PROESC, de Cuetos et al. (2004), permitió que dicha información se procesara numéricamente, mediante la aplicación de la estadística descriptiva. Este procesamiento manifestó como resultado la situación actual que presenta la ortografía de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora.

La investigación se desarrolló bajo un diseño no experimental transversal. Se estudió la variable *ortografía* sin manipularla de manera intencional, es una elección sólida para este estudio sobre ortografía, ya que cumple con los objetivos de investigación y se adapta a las características del fenómeno estudiado. Se realizó una sola recogida de información, en un único momento; o sea, la Batería de los Procesos de Escritura PROESC se aplicó una sola vez a los estudiantes.

3.3. Población y muestra

La población de estudio estuvo conformada por 28 estudiantes del octavo año de la educación general básica de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora. No fue necesario calcular muestra, por ser pequeña la población.

3.4. Objetivos del estudio diagnóstico

3.4.1. Objetivo General

Diagnosticar la realidad actual con respecto a la ortografía en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora

3.4.2. Objetivos específicos

1. Identificar el dominio de las reglas ortográficas, ortografía arbitraria, uso de mayúsculas y signos de puntuación que poseen los estudiantes de la Unidad Educativa María Auxiliadora.
2. Conocer la capacidad que poseen los estudiantes de la Unidad Educativa María Auxiliadora para redactar textos narrativos y expositivos, con una correcta ortografía.

3.5. Variables de estudio

La variable estudiada fue *ortografía*. Se asumió como definición conceptual de esta variable la aportada por Proofed "Ortografía se refiere a un conjunto de normas que gobiernan cómo se deben escribir correctamente las palabras en una lengua. Esto incluye no solo la correcta escritura de las palabras, sino también el uso de mayúsculas, puntuación, separación de palabras, acentuación y otros aspectos que conforman un sistema de escritura estándar."

Para el estudio de la variable se definieron las siguientes dimensiones: reglas ortográficas (ortografía reglada, en sílabas y palabras), ortografía arbitraria, acentuación, uso de mayúsculas, uso de signos de puntuación y redacción de textos narrativos y expositivos, con una correcta ortografía

3.6. Técnicas e instrumentos utilizados

Se aplicó como técnica una prueba de conocimientos y en ella el instrumento Batería de los Procesos de Escritura PROESC, de Cuetos et al. (2004), con una confiabilidad demostrada de 0.82 de alfa de Cronbach; adaptado por Cayhualla y Mendoza (2012), en Lima, Perú.

Según Cuetos et al. (2004) con este instrumento se evalúa:

- Dominio de las reglas de conversión fonema-grafema
- Conocimiento de la ortografía arbitraria
- Dominio de las reglas ortográficas
- Dominio de las reglas de acentuación
- Uso de mayúsculas
- Uso de los signos de puntuación
- Capacidad de planificar un texto narrativo
- Capacidad de planificar un texto expositivo (pp. 11 - 12).

En su estructura el instrumento está compuesto por seis subpruebas en las que se valoran ocho componentes de la escritura /ortografía. Estas subpruebas son:

- Subprueba 1: Dictado de sílabas.

Se dictan 25 sílabas con las siguientes estructuras: CV, VC, CVC, CCV, CCVC, CVVC, CVV y CCVVC (C significa consonante y V, vocal). El Anexo A muestra las sílabas que se han de dictar.

- Subprueba 2: Dictado de palabras

Se dictan dos listas (lista A y lista B) de 25 palabras cada una. La A esta formada por palabras de ortografía arbitraria y la B, por palabras que siguen reglas ortográficas. Estas reglas son:

- *m* antes de *p* y *b*
- *r* después de *n*, *l* y *s*
- *h* en palabras que comienzan por *hue*
- *b* en palabras que comienzan por *bus* y *bur*
- *y* al final de palabra cuando no lleva acento
- *b* en verbos cuyo infinitivo culmina en *bir*

- *v* en verbos cuyo infinitivo culmina en *ervar*
- *b* en verbos que culminan en *aba*
- *j* en palabras que culminan en *aje*
- *ll* en palabras que culminan en *illo*
- *v* en adjetivos que culminan en *ava*
- *b* en palabras que culminan en *bilidad*

El Anexo B presenta las palabras que se han de dictar en cada lista

➤ Subprueba 3: Dictado de pseudopalabras

Se dictan 25 pseudopalabras; o sea, supuestas palabras formadas por un conjunto de letras que en realidad no forman una palabra, por lo que no representan una idea o un concepto, son palabras inventadas. Las 15 últimas sí se rigen por reglas ortográficas, estas reglas son las mismas que se tienen en cuenta en el dictado de palabras de la lista B en la subprueba 2. El Anexo C recoge las pseudopalabras que se dictan.

➤ Subprueba 4: Dictado de frases

Se dicta un texto con 6 frases formado por 8 oraciones con la presencia de: signos de puntuación (9 signos entre signos de interrogación, admiración, coma, punto y dos puntos), mayúsculas (en 10 palabras entre nombres propios e inicial de oración) y acentos (en 15 palabras acentuadas). En el Anexo D Se pueden observar las frases que se han de dictar.

➤ Subprueba 5: Escritura de un cuento

Se solicita a los estudiantes que escriban un cuento o una historia de su preferencia. Se puede sugerir algún cuento clásico, en caso de que el estudiante no tenga preferencia al respecto.

➤ Subprueba 6: Escritura de una redacción

Se solicita a los estudiantes que redacten sobre un animal conocido de su preferencia. Se puede sugerir algún animal, en caso de que el estudiante no tenga preferencia al respecto.

En el desarrollo de la prueba, de manera general, se siguen las siguientes instrucciones según Cuetos et al. (2004):

- El instrumento se debe aplicar en dos sesiones; para evitar que los estudiantes se cansen. En la primera sesión se aplican: las pruebas 2, 4 y 5; en la segunda sesión, las pruebas 1, 3 y 6.

- En cada dictado hay que enfatizar a los estudiantes que presten atención y escriban bien cada palabra, los acentos y los signos de puntuación cuando los lleven.
- En cada dictado se debe repetir las sílabas / palabras / frases, dos veces, despacio y con correcta pronunciación. Repetir más de dos veces si se solicita por parte del estudiante.
- Enfatizar a los estudiantes que el cuento y la redacción no pueden ocupar más que la página señalada para cada uno de ellos.

El Anexo E Muestra la estructura general del instrumento. Es el formato de la hoja de respuesta (Cuetos et al., 2004) que se le presenta al estudiante para que realice cada una de las subpruebas.

Cuetos et al. (2004) establecen que una vez aplicada la prueba se procede a su calificación. Para ello se siguen normas de corrección y puntuación. De manera general se otorga 1 punto por respuesta correcta (acierto), y 0 punto por respuesta incorrecta (error). La prueba tiene una calificación total de 168 puntos. Se considera como calificación mínima para aprobar la prueba: 101 puntos (60 % de 168).

Primero se califica cada subprueba de manera individual (por cada estudiante). Las normas de calificación por cada subprueba son las siguientes:

- Subprueba 1: Dictado de sílabas
 - Contar las sílabas escritas correctamente, otorgar 1 punto por cada una
 - Calificación total de la subprueba: Sumatoria de la calificación de todos los ítems (según ítems correctos)
 - Total de puntuación de la subprueba (puntuación directa): 25 puntos

- Subprueba 2: Dictado de palabras
 - En lista de palabras con ortografía arbitraria
 - Contar palabras escritas correctamente, otorgar 1 punto por cada una
 - Total de puntuación (puntuación directa): 25 puntos.
 - En lista de palabras con ortografía reglada
 - Contar palabras escritas correctamente según regla ortográfica, otorgar 1 punto por cada una

- Total de puntuación (puntuación directa): 25 puntos.
- Calificación total de la subprueba: 50 puntos

- Subprueba 3: Dictado de pseudopalabras
- En total de todas las palabras:
 - Contar las palabras escritas correctamente, otorgar 1 punto por cada una
 - Total de puntuación (puntuación directa): 25 puntos
- En palabras con reglas ortográficas:
 - Contar los aciertos ortográficos (según regla ortográfica) de las últimas 15 pseudopalabras, otorgar 1 punto por cada uno
 - Total de puntuación (puntuación directa): 15 puntos
- Calificación total de la subprueba: 40 puntos

- Subprueba 4: Dictado de frases
- Contar los aciertos en cuanto a acentos, mayúsculas y signos de puntuación. El Anexo F muestra las palabras y los signos que se tienen en cuenta para contabilizar los aciertos; así como, el puntaje en cada caso: acentos, 15 puntos; mayúsculas, 10 puntos y signos de puntuación, 8 puntos.
- Puntaje total de la subprueba: 33 puntos

- Subprueba 5: Escritura de un cuento
- Se puntúan los componentes: contenido y coherencia / estilo. En el Anexo G Se observan los aspectos para tener en cuenta en cada uno de ellos y el puntaje otorgado en cada caso.
- Puntaje total de la subprueba: 10 puntos

- Subprueba 6: Escritura de una redacción
- Se puntúan los componentes: contenido y presentación. El Anexo H muestra los aspectos para tener en cuenta en cada uno de ellos y el puntaje otorgado en cada caso.
- Puntaje total de la subprueba: 10 puntos

Luego de la puntuación obtenida en cada una de las subpruebas se elabora el resumen de puntuaciones y el perfil de rendimiento en escritura de cada estudiante. Esto se refleja en una tabla (ver en Anexo I el formato de la tabla). En esta se anota la puntuación directa conseguida en cada subprueba y en función de esta puntuación se anota la categoría que le corresponde, para su interpretación (ver en Anexo J estas categorías). Dicha equivalencia se encuentra en baremos creados a tales efectos según el nivel de estudio del estudiante. Para la presente investigación se asume el baremo creado por Cuetos et al. (2004) para estudiantes de cuarto de Educación Secundaria Obligatoria en España, por su correspondencia en nivel educacional con estudiantes de octavo año de Educación General Básica en Ecuador (ver baremo en Anexo K)

Finalmente, con todos los resultados individuales de cada estudiante se crea el resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura del grupo en general. Para ello se calcula el promedio del puntaje directo del total del grupo en cada uno de los ítems de las subpruebas y se los relaciona con baremo asumido. Este resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura igualmente se refleja en una tabla (ver Anexo L)

3.7. Procedimiento de recolección y análisis de datos

Luego de haber seleccionado el instrumento, se llevaron a cabo las siguientes acciones con el fin de recolectar la información para posterior procesamiento y análisis.

Acciones Previas a la Aplicación del Instrumento:

1. Revisión y Adaptación del Instrumento: Se revisó el contenido del PROESC para asegurar que fuera adecuado para evaluar las competencias ortográficas específicas de los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora.
2. Obtención de Permisos y Coordinación: Se gestionó la aprobación del Consejo Académico de la institución y se coordinó con los docentes y autoridades escolares para definir las fechas y condiciones en las que se aplicaría la prueba. También se informó a los padres de familia sobre el propósito y la importancia de la evaluación.
3. Preparación Logística: Se preparó el material necesario para la aplicación del instrumento, como copias de la prueba, lápices, hojas de respuestas, y se organizó el

espacio físico para que los estudiantes pudieran realizar la prueba en un ambiente adecuado y sin distracciones.

Acciones Durante la Aplicación del Instrumento:

1. **Introducción a los Estudiantes:** Se explicó a los estudiantes el propósito del PROESC, asegurándose de que comprendieran las instrucciones y se sintieran cómodos durante la evaluación. Se aclararon dudas antes de comenzar la prueba.
2. **Supervisión del Proceso:** Durante la aplicación, se supervisó a los estudiantes para asegurar que completaran la prueba de manera adecuada, respetando los tiempos asignados y asegurando un ambiente de tranquilidad para una evaluación precisa.
3. **Recolección de Datos:** Al finalizar la prueba, se recopilaron las hojas de respuestas y se verificó que todos los estudiantes hubieran completado el instrumento de manera correcta.

Acciones Posteriores a la Aplicación del Instrumento:

1. **Corrección y Calificación:** Se corrigieron y calificaron las pruebas siguiendo los criterios establecidos en el PROESC. Este proceso incluyó la identificación de errores ortográficos específicos y la asignación de puntuaciones correspondientes.
2. **Análisis de Resultados:** Se realizó un análisis cuantitativo de los datos obtenidos, empleando estadística descriptiva: media y porcentajes, identificando patrones y áreas problemáticas en las habilidades ortográficas de los estudiantes. También se hizo un análisis comparativo entre los diferentes paralelos evaluados.
3. **Interpretación de la Información:** Los resultados fueron interpretados para determinar las principales dificultades ortográficas de los estudiantes. Se generaron informes que describían los hallazgos y se identificaron posibles factores que influían en los resultados.
4. **Informe y Retroalimentación:** Se elaboró un informe detallado con los resultados y se compartió con los docentes y la administración escolar. Este informe incluyó recomendaciones para mejorar la enseñanza de la ortografía y propuestas de intervención.
5. **Uso de los Resultados para la Propuesta Metodológica:** Los resultados del PROESC se utilizaron como base para diseñar la propuesta metodológica de gamificación,

enfocándose en las áreas donde los estudiantes mostraron mayores dificultades. Esto permitió crear actividades personalizadas que abordaran sus necesidades específicas.

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis de los datos

Primeramente, se llevó a cabo un análisis por cada estudiante para conocer su situación de manera independiente. Se calificaron las 28 pruebas, atendiendo a las normas de puntuación establecidas por Cuetos et al. (2004). Luego, con la puntuación de las subpruebas que conforman la prueba se elaboró el resumen de puntuaciones y el perfil de rendimiento en escritura de cada estudiante. Los 28 resúmenes / perfiles se muestran en el anexo M. En estos se puede apreciar que según la puntuación directa (PD) y de acuerdo con el baremo establecido (anexo K), todos los estudiantes presentan dificultad en todas las subpruebas.

La tabla 39 expone la calificación total obtenida por cada estudiante. Como se puede observar, casi la totalidad de ellos reprobó, de 28 estudiantes, se consideran solo 2 aprobados porque fueron los únicos en obtener una calificación por encima de 101 puntos (60 % de 168). Hubo un 93 % de reprobados, frente a un 7 % de aprobados.

Tabla 39

Calificación total de la prueba por cada estudiante

Estudiantes	Calificación total de la prueba sobre 168 puntos	Estudiantes	Calificación total de la prueba sobre 168 puntos
Estudiante 1	50 puntos	Estudiante 15	71 puntos
Estudiante 2	89 puntos	Estudiante 16	66 puntos
Estudiante 3	80 puntos	Estudiante 17	26 puntos
Estudiante 4	33 puntos	Estudiante 18	56 puntos
Estudiante 5	10 puntos	Estudiante 19	32 puntos
Estudiante 6	112 puntos	Estudiante 20	37 puntos
Estudiante 7	15 puntos	Estudiante 21	104 puntos
Estudiante 8	33 puntos	Estudiante 22	35 puntos
Estudiante 9	13 puntos	Estudiante 23	32 puntos
Estudiante 10	17 puntos	Estudiante 24	46 puntos
Estudiante 11	70 puntos	Estudiante 25	62 puntos
Estudiante 12	82 puntos	Estudiante 26	22 puntos
Estudiante 13	88 puntos	Estudiante 27	6 puntos
Estudiante 14	39 puntos	Estudiante 28	28 puntos

Posteriormente a este análisis, con todos los resultados individuales de cada estudiante se creó el resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura del grupo completo (anexo N). En este sentido, observando la tabla 40 se corrobora de manera general lo que se obtuvo de manera particular por cada estudiante. Según la puntuación directa (PD) y de acuerdo con el baremo establecido, existe dificultad en la escritura de sílabas, en la ortografía arbitraria, en la ortografía reglada, en la escritura de pseudopalabras, en la acentuación, en el uso de los signos de puntuación, en la escritura de un cuento y en la escritura de una redacción. En todos los mencionados aspectos, el valor de la media obtenida se aleja considerablemente de la puntuación máxima establecida en su calificación e igualmente se aleja de la media establecida en el baremo. Aunque, hay que desatacar que en dos de las subpruebas: Escritura de un cuento y Escritura de una redacción, se presentan dificultades con dudas. O sea, los estudiantes no presentan claramente dificultad, pero tampoco tienen un rendimiento óptimo en estas subpruebas.

A su vez, la tabla 40 refleja que el uso de mayúsculas es el mejor aspecto puntuado. La media obtenida en él se acerca a la puntuación máxima establecida en su calificación y a la establecida en el baremo.

Al existir problemas en las subpruebas; lo mismo sucede con la prueba en general. La media de la prueba se encuentra bien alejada de la puntuación máxima de ella (168 puntos) y de la media señalada por el baremo.

Tabla 40

Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, general del grupo

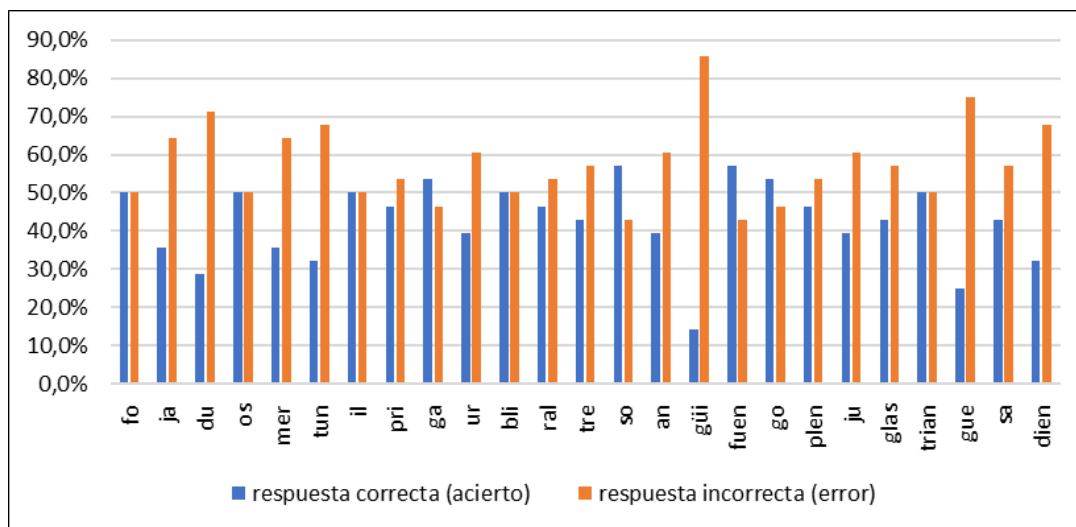
PRUEBA	Promedio entre todos los estudiantes	puntuación máxima establecida en calificación	Media establecida en baremo	Sí	Dudas	Dificultad		
						Nivel bajo	Nivel medio	Nivel alto
Dictado de sílabas	10,18	25	24,09	X				
Dictado de palabras	Ortografía arbitraria	5,93	25	23,98	X			
	Ortografía reglada	6	25	23,65	X			
Dictado de pseudopalabras	Total	6	25	24,14	X			
	Reglas ortográficas	2,96	15	12,51	X			
Dictado de frases	Acentos	3,43	15	12,95	X			
	Mayúsculas	7	10	9,77	X			
	Signos de puntuación	3,11	8	6,21	X			
Escritura de un cuento	2,61	10	6,04		X			
Escritura de una redacción	1,14	10	3,97		X			
Totales	48,36	168	147,31	X				

Finalmente, se realizó un análisis por cada subprueba, para corroborar de manera más específica los problemas en cada una de las áreas que en ellas se evaluaron. Los resultados de este análisis se muestran a continuación.

En la subprueba 1 se dictaron 25 sílabas. Al respecto, en la figura 1 se aprecia que los estudiantes no escriben correctamente las principales estructuras silábicas. Entre las respuestas correctas e incorrectas sobresalen estas últimas, en cada una de las sílabas más de la mitad de los estudiantes erró. Las sílabas escritas más incorrectas fueron: ja, du, mer, tun, ur, tre, an, gúi, gue y dien; mientras que, se destacan tres sílabas escritas correctamente: so, fuen, ga.

Figura 1

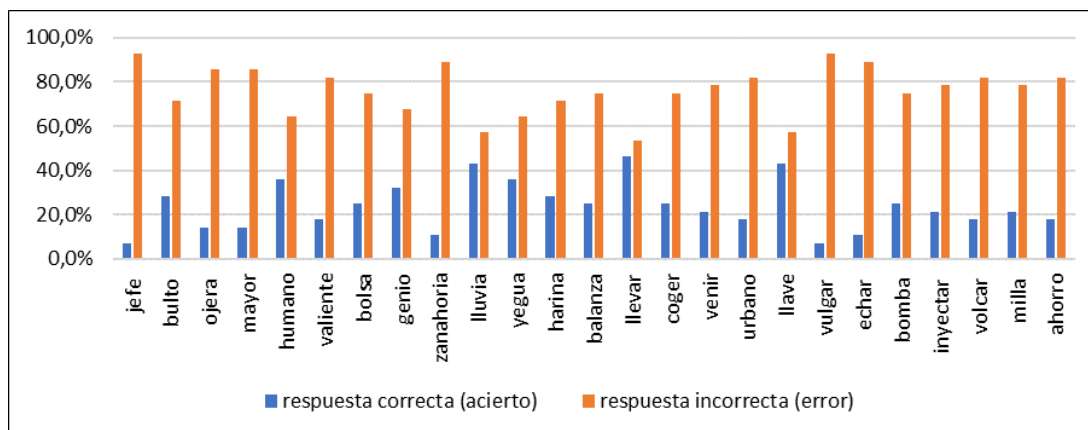
Subprueba 1: Dictado de sílabas



En la subprueba 2 primeramente se dictaron 25 palabras con ortografía arbitraria. La figura 2 muestra que los estudiantes no escriben correctamente ninguna de las palabras con este tipo de ortografía. En cada palabra casi la totalidad de los estudiantes cometió errores. Las palabras más incorrectamente escritas fueron: jefe, vulgar, zanahoria y echar y las más correctamente, llevar, lluvia y llave.

Figura 2

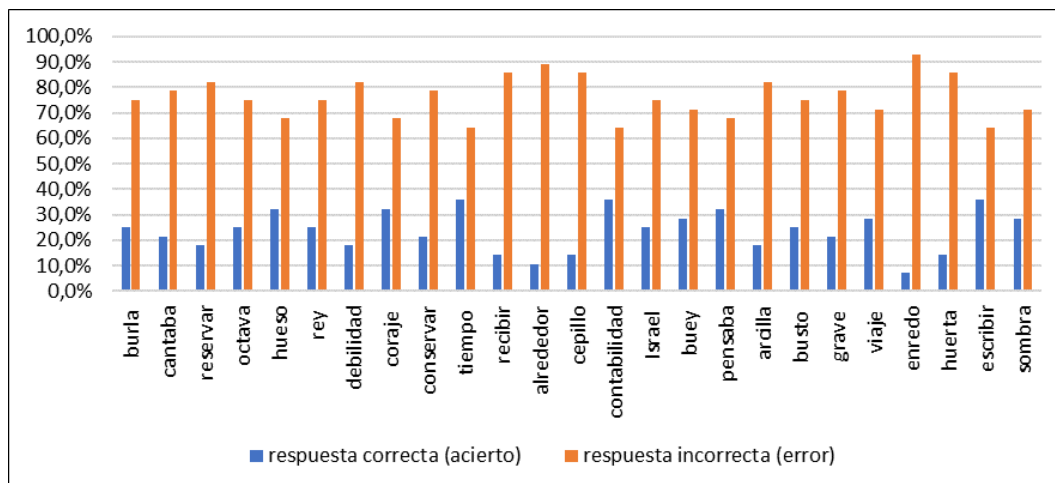
Subprueba 2: Dictado de palabras con ortografía arbitraria



A continuación, se dictaron 25 palabras con ortografía reglada. La figura 3 refleja que los estudiantes no conocen reglas ortográficas, no escriben correctamente ninguna de las palabras regidas por ortografía. En cada palabra dictada casi la totalidad de los estudiantes cometió errores. Las palabras más incorrectamente escritas fueron: enredo (*r* después de *n*), alrededor (*r* después de *l*), cepillo (palabra que culmina en *illo*) y recibir (*b* en verbo culminado en *bir*); por su parte, las más correctamente escritas fueron: contabilidad (*b* en palabra que culmina en *bilidad*) y tiempo (*m* antes de *p*).

Figura 3

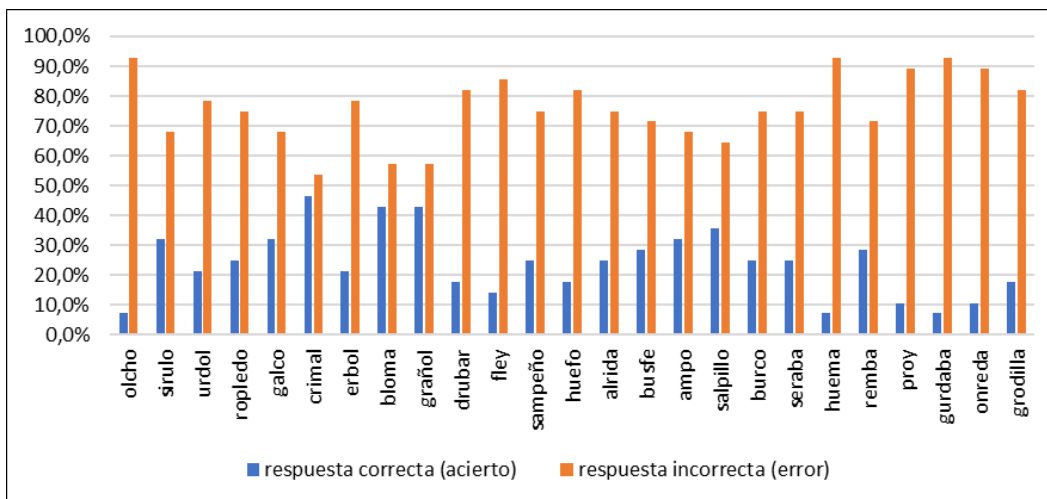
Subprueba 2: Dictado de palabras con ortografía reglada



En la subprueba 3 se dictaron 25 pseudopalabras. La figura 4 expone que los estudiantes no escriben correctamente ninguna de las pseudopalabras. En cada palabra dictada casi la totalidad de los estudiantes cometió errores. Las palabras más incorrectamente escritas fueron: olcho, guema y gurdaba; por su parte, las más correctamente escritas fueron: crimal, bloma y grañol.

Figura 4

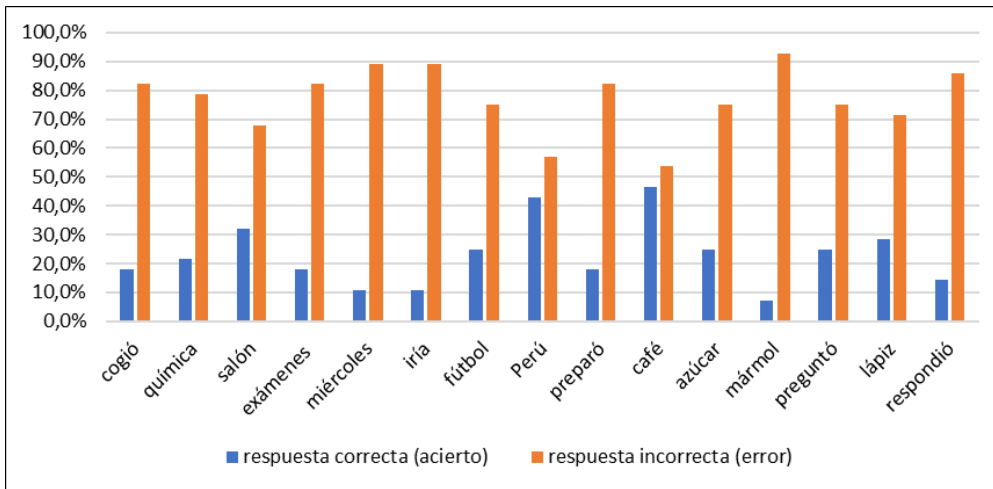
Subprueba 3: Dictado de pseudopalabras



En la subprueba 4 se dictaron 6 frases con la presencia de: signos de puntuación, de interrogación y exclamación, mayúsculas y palabras acentuadas. Con relación a las palabras acentuadas, en la figura 5 se puede comprobar que los estudiantes no las escriben correctamente, no conocen las reglas de acentuación. En cada palabra dictada casi la totalidad de los estudiantes cometió errores, la mayor parte de estos errores se centran en las palabras esdrújulas. Las palabras más incorrectamente escritas fueron: mármol, miércoles, iría (palabras esdrújulas y llana); en tanto, las más correctamente escritas fueron: café, Perú y salón (palabras agudas).

Figura 5

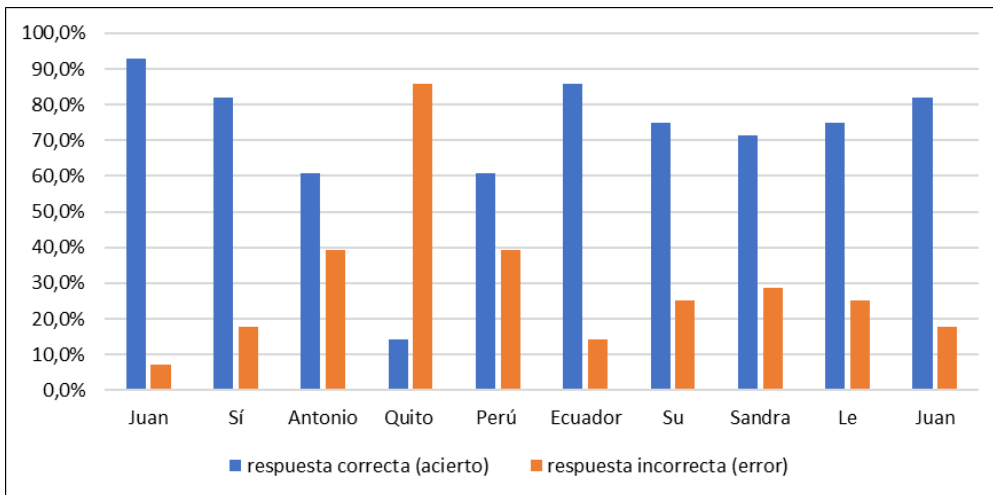
Subprueba 4: Palabras acentuadas



Referido al uso de las mayúsculas, en la figura 6 se puede comprobar que hay uso correcto de las mayúsculas. En cada palabra dictada casi la totalidad de los estudiantes respondió correctamente.

Figura 6

Subprueba 4: Uso de mayúsculas

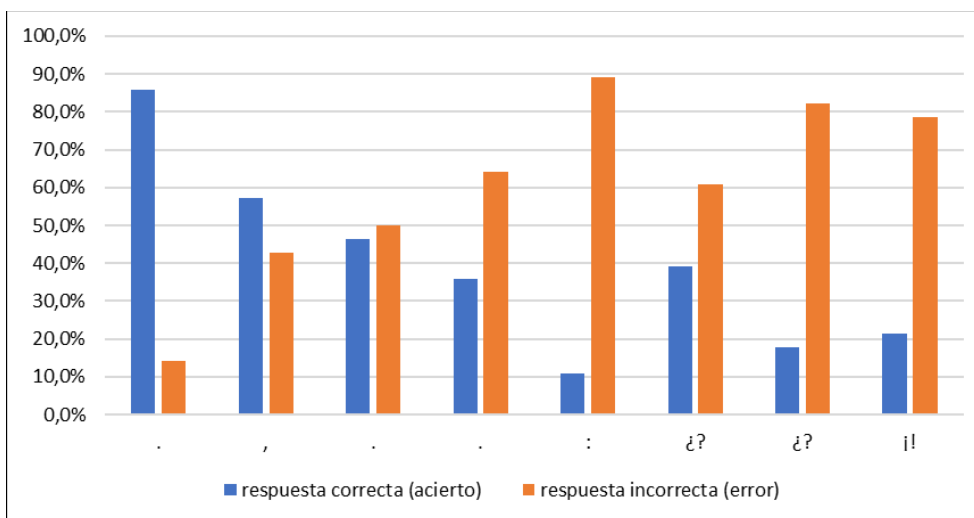


En cuanto al uso de los signos de puntuación, se puede evidenciar en la figura 7 que los estudiantes no los usan correctamente, de ocho signos a usar la mayor parte de los estudiantes

cometió error en seis de ellos, no conocen las reglas en este sentido. Según la figura, los signos con más problemas fueron: punto y aparte, dos puntos, interrogación y exclamación.

Figura 7

Subprueba 4: Uso de signos de puntuación



En la subprueba 5, se solicitó a los estudiantes que escribieran un cuento o una historia. Con relación a esta subprueba la figura 8 muestra que los estudiantes no saben planificar ni escribir un texto narrativo. De diez aspectos para tener en cuenta en una redacción correcta, en este sentido, casi la totalidad de los estudiantes cometió error en ocho de ellos. Según la figura, se puede apreciar en sus textos: la falta de una introducción con referencia al tiempo y al lugar, la no existencia de un desenlace coherente, la falta de originalidad, la falta de ideas con continuidad lógica, la no existencia de una historia con sentido global y unitario, la no utilización de figuras literarias, la no utilización de oraciones complejas y la falta de riqueza de expresiones y vocabulario.

Figura 8

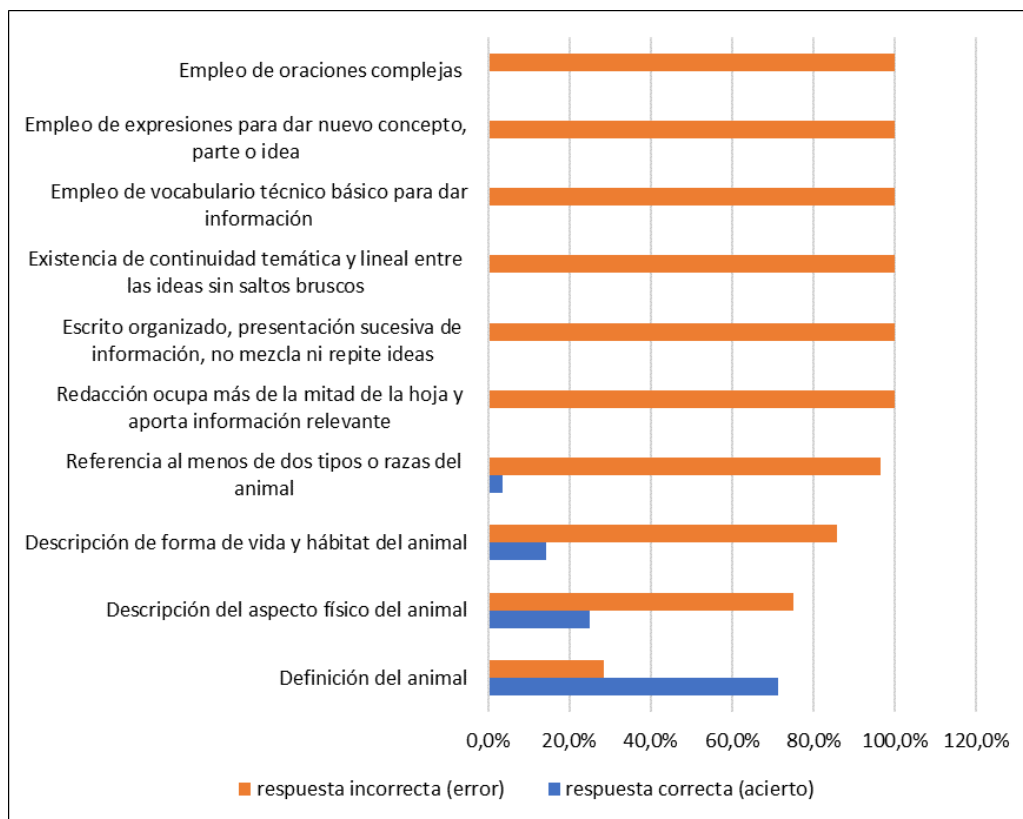
Subprueba 5: Escritura de un cuento



En la subprueba 6 se solicita a los estudiantes que redacten sobre algún animal conocido. La figura 9 señala que los estudiantes no saben planificar ni escribir un texto expositivo. De diez aspectos para tener en cuenta en una redacción correcta, en este sentido, casi la totalidad de los estudiantes cometió error en nueve de ellos. Según la figura, se puede apreciar en sus textos: no se describe el aspecto físico del animal, ni de su forma de vida y hábitat; no hay referencia de tipos o razas del animal, la redacción solo ocupa la primera mitad de la hoja y no aporta información relevante; no hay organización, no hay presentación sucesiva de información, no hay continuidad temática y lineal entre las ideas, no se emplea vocabulario técnico básico, ni expresiones para dar nuevo concepto, ni oraciones complejas

Figura 9

Subprueba 6: Escritura de una redacción



4.2. Discusión de los datos

La investigación realizada tuvo como propósito diagnosticar la situación actual de la ortografía en los estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa Fiscomisional María Auxiliadora. Este estudio se centra en identificar las principales dificultades ortográficas que enfrentan los alumnos, determinar los errores más frecuentes. La población de estudio, compuesta por estudiantes de octavo año de esta institución, fue clave para comprender el estado actual de la enseñanza y el aprendizaje de la ortografía en su contexto educativo.

En los primeros niveles de la escritura, relacionados con las sílabas, las palabras, los signos de puntuación, la acentuación y el uso de mayúsculas, los estudiantes presentan varias dificultades:

- No escriben correctamente las principales estructuras silábicas del español.
- No escriben correctamente palabras con ortografía arbitraria. Esto implica un desconocimiento de la ortografía arbitraria.

- No escriben correctamente palabras con ortografía reglada. Se puede deducir que no hay dominio de las reglas ortográficas.
- No escriben correctamente palabras acentuadas. Ello implica un desconocimiento de las reglas de acentuación.
- No hay uso correcto de los signos de puntuación. De este resultado quiere decir que existe un desconocimiento de las reglas instituidas al respecto

Estos resultados indican que los estudiantes tienen dificultades con estructuras silábicas, ortografía arbitraria y reglada, acentuación y puntuación, lo que sugiere un desconocimiento significativo de las reglas ortográficas. Esto afecta la claridad y precisión en su escritura, requiriendo un refuerzo intensivo en estas áreas. Los maestros deberán adaptar su enseñanza para cubrir estas deficiencias, y la unidad educativa debería considerar revisar y mejorar su currículo para abordar estos problemas de manera integral y efectiva.

Por otra parte, se pudo corroborar que el aspecto mejor puntuado en la prueba fue el uso de las mayúsculas. Esto indica que los estudiantes tienen conocimiento de las reglas establecidas con relación al uso de la mayúscula. Este buen desempeño en el uso de las mayúsculas indica que los estudiantes comprenden y aplican correctamente estas reglas ortográficas. Esto refleja una base sólida en esta área específica, aunque no garantiza competencia en otros aspectos de la ortografía. Para los estudiantes, este resultado sugiere un conocimiento parcial pero adecuado; para los maestros, es un punto positivo que puede utilizarse para reforzar la enseñanza en áreas más débiles; y para la unidad educativa, subraya la eficacia en la enseñanza de las mayúsculas, pero también la necesidad de continuar mejorando en otras áreas ortográficas.

En comparación con los resultados obtenidos en esta investigación, el estudio de Ramírez y Vesga (2020), titulado “Desarrollo de estrategia pedagógica mediante aplicación APPTOR, para favorecer normas ortográficas en estudiantes de sexto”, revela diferencias notables. En su estudio, realizado con 32 estudiantes de sexto grado en dos unidades educativas de Girón, Santander, Colombia, se identificaron deficiencias significativas en áreas como acentuación, uso de signos de puntuación, uso de las mayúsculas y manejo de los grafemas B, V, C, S y Z, lo que reflejó un bajo nivel de competencia ortográfica y un desconocimiento general de las reglas.

En contraste, el resultado más destacado en esta investigación fue el adecuado uso de las mayúsculas por parte de los estudiantes, indicando un conocimiento sólido en esta área específica. Este hallazgo muestra una mejora con respecto al estudio de Ramírez y Vesga, en el que los estudiantes también enfrentaban dificultades con el uso de mayúsculas.

La estrategia pedagógica implementada por Ramírez y Vesga (2020), que incluyó la aplicación móvil APPTOR, logró una mejora en las competencias ortográficas de los estudiantes. Este enfoque podría servir como un modelo valioso para desarrollar intervenciones educativas en el centro escolar, enfocadas en las áreas deficientes identificadas en la investigación. Implementar estrategias similares podría ser eficaz para fortalecer las competencias ortográficas generales de los estudiantes.

En los aspectos más complejos del sistema de escritura, igualmente los estudiantes presentaron dificultades, se evidenció que en su mayoría los estudiantes no saben planificar ni redactar un texto narrativo ni expositivo. Esto denota que los estudiantes no poseen capacidad para planificar ni redactar estos tipos de textos.

El hecho de que los estudiantes no sepan planificar ni redactar textos narrativos ni expositivos indica una deficiencia grave en habilidades esenciales de escritura, afectando su capacidad para organizar y comunicar ideas de manera efectiva. Esto puede impactar negativamente su rendimiento académico y habilidades de comunicación. Para los maestros, implica la necesidad de enfocar más intensamente la enseñanza de estas habilidades, mientras que la unidad educativa podría requerir revisar y ajustar el currículo, e implementar programas de formación para mejorar estas competencias en general.

La incapacidad de los estudiantes para planificar y redactar textos narrativos y expositivos revela deficiencias en competencias básicas de comunicación y pensamiento crítico, lo que afecta su rendimiento académico, autoestima y futuro profesional. Esta situación también genera una carga adicional para los maestros y puede dañar el prestigio de la unidad educativa. Comparado con estudios previos, se confirma que este problema es común en diferentes contextos,

relacionado con métodos pedagógicos ineficaces y falta de enfoque en la enseñanza de la escritura, lo que subraya la necesidad de reformas educativas urgentes.

Los resultados del diagnóstico revelan una preocupante deficiencia en las habilidades de redacción de los estudiantes, lo cual refleja no solo carencias en la enseñanza de competencias básicas, sino también una posible desatención a la importancia del pensamiento crítico y la comunicación efectiva en la formación integral. Este diagnóstico ha sido crucial para identificar estas áreas problemáticas y subraya la necesidad de una intervención educativa inmediata y sistemática. Al evidenciar estas fallas, el diagnóstico aporta una base sólida para la toma de decisiones orientadas a mejorar tanto las estrategias pedagógicas como la calidad educativa en la institución.

5. PROPUESTA METODOLÓGICA

5.1 DISEÑO DE LA PROPUESTA

5.1.1 Objetivos

5.1.1.1. Objetivo General

Solucionar los problemas de ortografía de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora

5.1.1.2. Objetivos específicos

1. Introducir el concepto de gamificación y despertar el interés por la ortografía.
2. Aplicar mecánicas de juego como la construcción de niveles y la obtención de recompensas.
3. Fomentar la competencia sana y la colaboración entre los estudiantes, enfrentando desafíos ortográficos.
4. Desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes en el tratamiento de la ortografía

5. Resolver problemas relacionados con la ortografía y la redacción, para repasar conceptos clave aprendidos y celebrar logros.

5.1.2. Temporalización

Sesiones	MESES																			
	Septiembre 2024				Octubre 2024				Noviembre 2024				Diciembre 2024				Enero 2025			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Sesión 1: ¡Convirtiéndonos en cazadores de errores!	x	x																		
Sesión 2: ¡Construyendo nuestro castillo ortográfico!					x	x														
Sesión 3: ¡La batalla contra los errores!									x	x										
Sesión 4: Taller de diseño: ¡Creando nuestro propio mundo ortográfico!													x	x						
Sesión 5: Taller ¡Los superhéroes de la ortografía!																	x	x		

5.1.3. Planificación de la propuesta de intervención.

Sesión 1: ¡Convirtiéndonos en cazadores de errores!	
Duración	2 semanas
Objetivo	Introducir el concepto de gamificación y despertar el interés por la ortografía.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de gamificación - Concepto de ortografía - Reglas de conversión fonema-grafema - Ortografía arbitraria - Reglas ortográficas - Reglas de acentuación - Uso de los signos de puntuación
Recursos	Proyector, computadora, marcadores, pizarra, acceso a Internet
Descripción	<p>Presentación: Una breve historia sobre un reino mágico donde las palabras tienen vida y necesitan nuestra ayuda para corregir sus errores ortográficos.</p> <p>Juego de rol: Los estudiantes se convertirán en cazadores de errores, equipados con lupas y pizarras mágicas, para encontrar y corregir errores en textos cortos.</p> <p>Creación de un avatar: Cada estudiante creará un avatar personalizado que los representará en el juego.</p>

Sesión 2: ¡Construyendo nuestro castillo ortográfico!	
Duración	2 semanas
Objetivo	Aplicar mecánicas de juego como la construcción de niveles y la obtención de recompensas.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> - Ortografía arbitraria - Reglas ortográficas

	- Reglas de acentuación
Recursos	Proyector, computadora, acceso a Internet, marcadores, pizarra
Descripción	<p>Explicación: Explicar cómo cada palabra correcta será un bloque para construir un castillo ortográfico.</p> <p>Juego interactivo: Utilizar una plataforma digital para que los estudiantes construyan su castillo, colocando bloques con palabras correctamente escritas.</p> <p>Recompensas: Por cada nivel completado, los estudiantes recibirán una insignia o un premio virtual.</p>

Sesión 3: Taller ¡La batalla final contra los errores!	
Duración	2 semanas
Objetivo	Fomentar la competencia sana y la colaboración entre los estudiantes, enfrentando desafíos ortográficos.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Reglas de conversión fonema-grafema - Ortografía arbitraria - Reglas ortográficas - Reglas de acentuación - Uso de los signos de puntuación
Recursos	Papelógrafos, esferos, marcadores, pizarra, computadora y proyector.
Descripción	<ul style="list-style-type: none"> - División en equipos: Los estudiantes se dividirán en equipos y elegirán un nombre. - Torneo de ortografía: Se realizarán diversas rondas de preguntas y desafíos ortográficos, donde los equipos competirán por obtener la mayor cantidad de puntos. - Al finalizar el torneo, se realizará una celebración con premios y reconocimientos para los equipos ganadores.

Sesión 4: Taller de diseño: ¡Creando nuestro propio mundo ortográfico!	
Duración	2 semanas
Objetivo	Desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes en el tratamiento de la ortografía
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> - Reglas de conversión fonema-grafema - Ortografía arbitraria - Reglas ortográficas - Reglas de acentuación
Recursos	Proyector, computadora, acceso a Internet, marcadores, pizarra
Descripción	<p>Los estudiantes crearán sus propios niveles de juego, incluyendo desafíos ortográficos, obstáculos y recompensas. Presentación de proyectos: Cada equipo presentará su nivel creado al resto de la clase.</p> <p>Votación: Los estudiantes votarán por el mejor nivel diseñado.</p>

Sesión 5: Taller ¡Los superhéroes de la ortografía!	
Duración	2 semanas
Objetivo	Resolver problemas relacionados con la ortografía y la redacción, para repasar conceptos clave aprendidos y celebrar logros.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> - Reglas de conversión fonema-grafema - Ortografía arbitraria - Reglas ortográficas - Reglas de acentuación
Recursos	Proyector, computadora, acceso a Internet, marcadores, pizarra
Descripción	Repaso de los conceptos clave aprendidos a lo largo de las sesiones.

	<p>Creación de cómics: Los estudiantes crearán cómics donde los superhéroes de la ortografía resuelven problemas relacionados con la ortografía y la escritura.</p> <p>Exposición: Los cómics se expondrán en un mural en el aula.</p>
--	--

5.1.4. Diseño de la evaluación de la propuesta

Sesión	Objetivo	Instrumento de evaluación	Explicación como evaluar
1	Introducir el concepto de gamificación y despertar el interés por la ortografía.	Observación no estructurada con guía de observación Análisis de contenido	La observación se realizará durante la parte práctica. Se realizará un análisis del contenido de las clases planificadas utilizando las metodologías activas
2	Aplicar mecánicas de juego como la construcción de niveles y la obtención de recompensas.	Observación no estructurada con guía de observación Análisis de contenido.	La observación se realizará durante la parte práctica, donde se diseñan los materiales Se realizará un análisis del contenido de los materiales didácticos diseñados, teniendo en cuenta creatividad / innovación
3	Fomentar la competencia sana y la colaboración entre los estudiantes, enfrentando desafíos ortográficos.	Observación no estructurada con guía de observación	La observación se realizará durante la parte práctica, donde se diseñan actividades didácticas utilizando las herramientas digitales

		Análisis de contenido.	Se realizará un análisis del contenido de las actividades didácticas utilizando las técnicas de gamificación
4	Desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes en el tratamiento de la ortografía	Observación no estructurada con guía de observación Análisis de contenido.	La observación se realizará durante la parte práctica, donde se diseña un material didáctico con estrategias y actividades innovadoras encaminadas a fomentar en los estudiantes una actitud positiva y proactiva y la motivación Se realizará un análisis del contenido del material didáctico diseñado y de la clase planificada, teniendo en cuenta creatividad / innovación
5	Resolver problemas relacionados con la ortografía y la redacción, para repasar conceptos clave aprendidos y celebrar logros.	Análisis de contenido.	Se realizará un análisis del contenido del material didáctico y del espacio de relajación diseñados, teniendo en cuenta creatividad / innovación

6. CONCLUSIONES

El diseño de una propuesta de innovación educativa basada en el uso de la gamificación como estrategia didáctica para el tratamiento de la ortografía en los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora, ha demostrado

la creación de experiencias inclusivas y efectivas para el mejoramiento de la retención de reglas ortográficas y la competencia escrita en dichos estudiantes. Demuestra, además, que con su aplicación aumentará la motivación y el rendimiento ortográfico, al integrar elementos lúdicos que fomentan la participación de los estudiantes.

El estudio de la literatura resultó ser amplio y profundo, donde se abordaron las buenas prácticas de gamificación de manera general y específicamente en el tratamiento de la enseñanza de la ortografía. Ello contribuyó a la creación de un marco teórico concreto que sirvió de base sólida para el desarrollo de la investigación y el diseño de la propuesta de innovación educativa.

El estudio de diagnóstico ejecutado demostró la existencia de significativos errores ortográficos en los estudiantes, proporcionando una visión clara de la falta de competencia ortográfica y de redacción en los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Salesiana María Auxiliadora. Esto conlleva a afirmar que en la actualidad el componente de la ortografía y su tratamiento no se encuentra en buen estado.

Se establecieron objetivos, actividades, recursos y criterios de evaluación precisos para crear las sesiones que conforman la propuesta diseñada, en correspondencia con los errores ortográficos identificados en los estudiantes, con el fin de darles solución.

7. LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

a) Limitaciones

Durante la ejecución del Trabajo de Fin de Máster, la falta de tiempo y las dificultades de comunicación representaron un desafío significativo.

b) Prospectivas

Se debe aplicar, cuanto antes la propuesta de desarrollo diseñada y realizar un seguimiento continuo de las estrategias implementadas e ir recopilando datos para evaluar su efectividad a largo plazo.

8. REFERENCIAS

- Arnab, S., Lim, T., Carvalho, M. B., Bellotti, F., Freitas, S., Louchart, S., ... & De Gloria, A. (2015). Mapping learning and game mechanics for serious games analysis. *British Journal of Educational Technology*, 46(2), 391-411.
- Banfield, J. y Wilkerson, B. (2014). Incrementar la motivación intrínseca y la autoeficacia de los estudiantes a través de la pedagogía de la gamificación. *Cuestiones contemporáneas en la investigación educativa*, 7(4), 291-298.
- Cahyani, A. D. (2016). Gamification approach to enhance students' engagement in studying language course. *MATEC Web of Conferences*, 58, 01008.
- Camps, A. et al. (2006). Bases per a l'ensenyament de la gramàtica. Graó.
- Casás, P. S. (2020). EL USO DE LA GAMIFICACIÓN CON PERSPECTIVA DE GÉNERO EN EL AULA: DIFICULTADES Y BENEFICIOS. *Revista Binacional Brasil-Argentina Diálogo Entre as Ciências*, 9(1), 81. <https://doi.org/10.22481/rbba.v9i1.6959>
- Castro Benavides, C. I., Chiluiza, M. D. L., Estévez Borja, P. J., Ulloa Carrillo, C. L., & Tanguila Shiguano, S. J. (2023). La gamificación en la educación: evaluación de técnicas y aplicaciones para mejorar la motivación y el compromiso del estudiante. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1438–1460. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5412
- Cayhualla, R. y Mendoza, V. (2012). ADAPTACIÓN DE LA BATERÍA DE EVALUACIÓN DE LOS PROCESOS DE ESCRITURA – PROESC EN ESTUDIANTES DE TERCERO A SEXTO DE PRIMARIA EN COLEGIOS PARTICULARES Y ESTALES EN LIMA METROPOLITANA. Tesis de posgrado. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ. Perú.
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/1642/CAYHUALLA_ROSMERY_MENDOZA_VANESSA_ADAPTACION_PROESC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cuetos et al. (2004) PROESC. Evaluación de los procesos de escritura. TEA Ediciones. https://docs.google.com/file/d/0B_wvOxuXHTZ-X0hYUVJHnRSeIE/edit?resourcekey=0-FDn-cxgDuAVhqmRnQplS9g

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la alegría: definición de gamificación. Actas de la 15ª Conferencia Académica Internacional MindTrek, 9-15.
- Eppmann, R., Bekk, M., & Klein, K. (2018). Gameful experience in gamification: Construction and validation of a gameful experience scale [GAMEX]. *Journal of Interactive Marketing*, 43, 98-115.
- Gómez, P.; Defior, S. y Serrano, F. (2018). Mejorar la ortografía en alumnos de primaria y secundaria. Aprendizaje eficaz de las reglas de acentuación. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 370, 34-40.
- Graham, S., Harris, K. R., & Chorzempa, B. F. (2008). Contribution of spelling instruction to the spelling, writing, and reading of poor spellers. *Journal of Educational Psychology*, 94(4), 669–686.
- Guamán, A.V. y Álvarez, M. I. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. *Conciencia Digital*, 5(4), 73-91. <https://cienciadigital.org> <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353>
- Hanus, MD y Fox, J. (2015). Evaluación de los efectos de la gamificación en el aula: un estudio longitudinal sobre motivación intrínseca, comparación social, satisfacción, esfuerzo y rendimiento académico. *Computadoras y Educación*, 80, 152-161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Hervat, G., & Paiva, J. C. (2019). Lean gamification: A method for applying lean principles and game elements to gamification design. *Cogent Business & Management*, 6(1), 1672456.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 1722.
- Kapp, K.M (2012). La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias basados en juegos para la formación y la educación. Pfeifer.
- Lee, JJ y Hammer, J. (2011). Gamificación en educación: ¿Qué, cómo, por qué molestarse? *Intercambio Académico Trimestral*, 15(2), 1-5.
- Machuca, R. F.; Sotaminga, M. J., y Erazo, C. A. (2022). Videojuego RPG como material de apoyo en la enseñanza de ortografía en niños de 10 años de edad. *Conciencia Digital*, 5(4), 92-108. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2354>

- Maiguel, R.; Mendoza, M. y Robles, A. (2022). Estrategias lúdico-pedagógicas mediadas por las TIC, compiladas en el aula virtual Classroom, para el fortalecimiento de la ortografía de los estudiantes del grado tercero del Liceo Celestín Freinet del municipio de Sincelejo departamento de Sucre. Trabajo de grado Maestría. Universidad de Cartagena. Colombia. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15871>
- Marczewski, A. (2013). Gamification: A simple introduction. In Andrzej Marczewski.
- Martín, B., Aguilar, G. F., & Río, J. F. (2022). Ansiedad ante el fracaso en educación física ¿puede la gamificación promover cambios en las alumnas de primaria? Anxiety about failure in physical education. Can gamification promote changes in elementary school girls? <https://www.semanticscholar.org/paper/fc3078b8ba4c00ac192262f9464f7f4118a843b>
- Oliva, A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad y Reflexión. <http://redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%c3%b3n%20como%20estrategia>
- Peralta Santa Cruz, C. (2023). Gamificación en la educación: experiencias de aplicación. Apuntes de Ciencia & Sociedad, 11(01), 102–111. <https://doi.org/10.18259/acs.2023011>
- Rachels, J. R., & Rockinson-Szapkiw, A. J. (2018). The effects of a mobile gamification app on elementary students' Spanish achievement and self-efficacy. Computer Assisted Language Learning, 31(1-2), 72-89.
- Ramírez, K.J y Vesga, C.A. (2020). Desarrollo de estrategia pedagógica mediante aplicación APPTOR, para favorecer normas ortográficas en estudiantes de sexto. Trabajo de grado Maestría. Universidad de Santander. Colombia. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/aa5da34d-6928-4131-9818-0fa8d8fcf90f/content>
- Rigby, S. y Ryan, R. (2011). Pegados a los juegos: cómo los videojuegos nos atraen y nos fascinan. ABC-CLIO.
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). Reglas de juego: Fundamentos del diseño de juegos. La prensa del MIT.
- Tenorio, S.M. (2021). Gamificación en el proceso de la lectoescritura. Trabajo de grado Maestría. Universidad Tecnológica Indoamericana. Ambato. Ecuador. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2870>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.

Zepeda, S., Abascal, R., & Lopez, E. (2016). INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA. Ra Ximhai.
<https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

9. ANEXOS

Anexo A

Tabla A1

Sílabas para dictar en la prueba 1

Sílabas y su estructura		
1. fo	10. ur	19. plen
2. ja	11. bli	20. ju
3. du	12. ral	21. glas
4. os	13. tre	22. trian
5. mer	14. so	23. gue
6. tun	15. an	24. sa
7. il	16. güi	25. dien
8. pri	17. fuen	
9. ga	18. go	

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.14), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones y de *Adaptación de la Batería de evaluación de los procesos de escritura – PROESC en estudiantes de tercero a sexto de primaria en colegios particulares y estatales en Lima Metropolitana* (p.68), por R. Cayhualla y V. Mendoza, 2012

Anexo B

Tabla B2

Listas de palabras para dictar en la subprueba 2

Lista A			Lista B		
Palabras con ortografía arbitraria			Palabras con ortografía reglada		
1. jefe	10. lluvia	19. vulgar	1. burla	10. tiempo	19. busto
2. bulto	11. yegua	20. echar	2. cantaba	11. recibir	20. grave
3. ojera	12. harina	21. bomba	3. reservar	12. alrededor	21. viaje
4. mayor	13. balanza	22. inyectar	4. octava	13. cepillo	22. enredo
5. humano	14. llevar	23. volcar	5. hueso	14. contabilidad	23. huerta
6. valiente	15. coger	24. milla	6. rey	15. Israel	24. escribir
7. bolsa	16. venir	25. ahorro	7. debilidad	16. buey	25. sombra
8. genio	17. urbano		8. coraje	17. pensaba	
9. zanahoria	18. llave		9. conservar	18. arcilla	

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (pp.13 -14), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo C

Tabla C3

Pseudopalabras para dictar en la subprueba 3

Pseudopalabras		
1. olcho	10. drubar	19. seraba
2. sirulo	11. fley	20. huema
3. urdol	12. sampeño	21. remba
4. Ropledo	13. huevo	22. proy
5. galco	14. alrida	23. gurdaba
6. crimal	15. busfe	24. onreda
7. erbol	16. ampo	25. grodilla
8. bloma	17. salpillo	
9. grañol	18. burco	

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.14), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones y de *Adaptación de la Batería de evaluación de los procesos de escritura – PROESC en estudiantes de tercero a sexto de primaria en colegios particulares y estatales en Lima Metropolitana* (p.68), por R. Cayhualla y V. Mendoza, 2012

Anexo D

Tabla D4

Frases para dictar en la subprueba 4

Número de frase	Frases
Frase 1	Juan cogió el libro de química y se fue a estudiar al salón.
Frase 2	Si aprobaba todos los exámenes, el miércoles se iría con su primo Antonio a Quito a ver un partido de fútbol entre Perú y Ecuador.
Frase 3	Su hermana Sandra le preparó un café con leche y azúcar y se lo puso encima del mármol de la mesa.
Frase 4	Le preguntó a Juan: ¿tienes un lápiz?
Frase 5	Y el chico le respondió: ¿te sirve un lapicero?
Frase 6	¡Por supuesto!

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.14), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones y de *Adaptación de la Batería de evaluación de los procesos de escritura – PROESC en estudiantes de tercero a sexto de primaria en colegios particulares y estatales en Lima Metropolitana* (p.68), por R. Cayhualla y V. Mendoza, 2012

Anexo E

Hoja de respuesta

Nombre y Apellidos del estudiante: _____

Edad: _____ Género: _____ Grado: _____

➤ Subprueba 1: Dictado se sílabas

	Sílabas		Sílabas		Sílabas
1		10		19	
2		11		20	
3		12		21	
4		13		22	
5		14		23	
6		15		24	
7		16		25	
8		17			
9		18			

➤ Subprueba 2: Dictado de palabras

Lista A			
1		16	
2		17	
3		18	
4		19	
5		20	
6		21	
7		22	
8		23	
9		24	
10		25	

11			
12			
13			
14			
15			
Lista B			
1		16	
2		17	
3		18	
4		19	
5		20	
6		21	
7		22	
8		23	
9		24	
10		25	
11			
12			
13			
14			
15			

➤ Subprueba 3: Dictado de pseudopalabras

	Pseudopalabras		Pseudopalabras		Pseudopalabras
1		10		19	
2		11		20	
3		12		21	
4		13		22	
5		14		23	
6		15		24	

7		16		25	
8		17			
9		18			

➤ Subprueba 4: Dictado de frases

	Frases
Frase 1	
Frase 2	
Frase 3	
Frase 4	
Frase 5	
Frase 6	

Anexo F

Tabla F5

Tabla de corrección de la subprueba de dictado de frases

Acentos		Mayúsculas		Signos de puntuación		Total de la prueba
Palabras	Puntaje	Palabras	Puntaje	Signos	Puntaje	
cogió	1	Juan	1	.	1	
química	1	Sí	1	,	1	
salón	1	Antonio	1	.	1	
exámenes	1	Quito	1	.	1	
miércoles	1	Perú	1	:	1	
iría	1	Ecuador	1	¿?	1	
fútbol	1	Su	1	¿?	1	
Perú	1	Sandra	1	¡!	1	
preparó	1	Le	1			
café	1	Juan	1			
azúcar	1					
mármol	1					
preguntó	1					
lápiz	1					
respondió	1					
Subtotales	15		10		8	33
(PD*)						

Nota. PD significa puntuaciones directas. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura*

(pp.12 - 15), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo G

Tabla G6

Tabla de corrección de la subprueba de escritura de un cuento

Aspectos		Puntaje
Contenidos	- Introducción con referencia al tiempo y lugar	1
	- Descripción física o psicológica de los personajes	1
	- Existencia de al menos un suceso con consecuencias	1
	- Existencia de un desenlace coherente	1
	- El cuento es original	1
Coherencia y estilo	- Ideas con continuidad lógica	1
	- Historia con sentido global y unitario	1
	- Utilización de alguna figura literaria	1
	- Utilización de oraciones complejas, bien construidas (al menos 5)	1
	- Riqueza de expresiones y vocabulario	1
Puntaje total de la subprueba (PD*)		10

Nota. PD significa puntuación directa. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (pp.15 - 16), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo H

Tabla H7

Tabla de corrección de la subprueba de escritura de una redacción

Aspectos		Puntaje
Contenido	- Definición del animal: con al menos dos rasgos definitorios del animal	1
	- Descripción del aspecto físico del animal: con al menos dos rasgos	1
	- Descripción de forma de vida y hábitat del animal: con al menos dos rasgos	1
	- Referencia al menos de dos tipos o razas del animal	1
	- Redacción ocupa más de la mitad de la hoja y aporta información relevante	1
Presentación	- Escrito organizado, presentación sucesiva de información, no mezcla ni repite ideas	1
	- Existencia de continuidad temática y lineal entre las ideas sin saltos bruscos	1
	- Empleo de vocabulario técnico básico para dar información	1
	- Empleo de expresiones para dar nuevo concepto, parte o idea	1
	- Empleo de oraciones complejas (al menos 5)	1
Puntaje total de la subprueba (PD*)		10

Nota. PD significa puntuación directa. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.16), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I8

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA						Nivel bajo	Nivel medio
1. Dictado de sílabas		18	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	5	X				
	b) Ortografía reglada	7	X				
3. Dictado de pseudopalabras	a) Total	6	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	2	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	1	X				
	b) Mayúsculas	4	X				
	c) Signos de puntuación	3	X				
5. Escritura de un cuento		3	X				
6. Escritura de una redacción		1	X				
Total batería		50	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de PROESC. Evaluación de los procesos de escritura (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I9

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1. Dictado de sílabas		20	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	18	X				
	b) Ortografía reglada	17	X				
3. Dictado de pseudopala bras	a) Total	12	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	6	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	1	X				
	b) Mayúsculas	7	X				
	c) Signos de puntuación	4	X				
5. Escritura de un cuento		3	X				
6. Escritura de una redacción		1	X				
Total batería		89	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I10

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad			
			Sí	Dudas	No	
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto
1. Dictado de sílabas		23	X			
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	0	X			
	b) Ortografía reglada	0	X			
3. Dictado de pseudopala bras	a) Total	14	X			
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	8	X			
4. Dictado de frases	a) Acentos	14	X			
	b) Mayúsculas	10	X			
	c) Signos de puntuación	5	X			
5. Escritura de un cuento		4	X			
6. Escritura de una redacción		2	X			
Total batería		80	X			
Observaciones:						

Nota. Tomado de PROESC. Evaluación de los procesos de escritura (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I11

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1. Dictado de sílabas		15	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	2	X				
	b) Ortografía reglada	0	X				
3. Dictado de pseudopabras	a) Total	1	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	0	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	1	X				
	b) Mayúsculas	10	X				
	c) Signos de puntuación	1	X				
5. Escritura de un cuento		2	X				
6. Escritura de una redacción		1	X				
Total batería		33	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I12

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad			
			Sí	Dudas	No	
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto
1. Dictado de sílabas		0	X			
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	0	X			
	b) Ortografía reglada	0	X			
3. Dictado de pseudopabras	a) Total	0	X			
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	0	X			
4. Dictado de frases	a) Acentos	1	X			
	b) Mayúsculas	3	X			
	c) Signos de puntuación	2	X			
5. Escritura de un cuento		3	X			
6. Escritura de una redacción		1	X			
Total batería		10	X			
Observaciones:						

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I13

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1. Dictado de sílabas		19	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	19	X				
	b) Ortografía reglada	23	X				
3. Dictado de pseudopabras	a) Total	14	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	7	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	13	X				
	b) Mayúsculas	7	X				
	c) Signos de puntuación	4	X				
5. Escritura de un cuento		4	X				
6. Escritura de una redacción		2	X				
Total batería		112	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I14

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA						Nivel bajo	Nivel medio
1. Dictado de sílabas		0	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	1	X				
	b) Ortografía reglada	1	X				
3. Dictado de pseudopabras	a) Total	0	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	0	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	0	X				
	b) Mayúsculas	8	X				
	c) Signos de puntuación	3	X				
5. Escritura de un cuento		1	X				
6. Escritura de una redacción		1	X				
Total batería		15	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I15

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1) Dictado de sílabas		15	X				
2) Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	6	X				
	b) Ortografía reglada	2	X				
3) Dictado de pseudopabras	a) Total	2	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	1	X				
4) Dictado de frases	a) Acentos	0	X				
	b) Mayúsculas	5	X				
	c) Signos de puntuación	1	X				
5) Escritura de un cuento		1	X				
6) Escritura de una redacción		0	X				
Total batería		33	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I16

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA						Nivel bajo	Nivel medio
1. Dictado de sílabas		4	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	0	X				
	b) Ortografía reglada	0	X				
3. Dictado de pseudopabras	a) Total	0	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	0	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	0	X				
	b) Mayúsculas	6	X				
	c) Signos de puntuación	0	X				
5. Escritura de un cuento		2	X				
6. Escritura de una redacción		1	X				
Total batería		13	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I17

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA						Nivel bajo	Nivel medio
1. Dictado de sílabas		0	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	0	X				
	b) Ortografía reglada	0	X				
3. Dictado de pseudopabras	a) Total	0	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	0	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	2	X				
	b) Mayúsculas	9	X				
	c) Signos de puntuación	4	X				
5. Escritura de un cuento		1	X				
6. Escritura de una redacción		1	X				
Total batería		15	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de PROESC. Evaluación de los procesos de escritura (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I18

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1.	Dictado de sílabas	21	X				
2.	Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	0	X			
		b) Ortografía reglada	0	X			
3.	Dictado de pseudopabras	a) Total	18	X			
		b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	8	X			
4.	Dictado de frases	a) Acentos	11	X			
		b) Mayúsculas	9	X			
		c) Signos de puntuación	1	X			
5.	Escritura de un cuento	1	X				
6.	Escritura de una redacción	1	X				
Total batería		70	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I19

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA						Nivel bajo	Nivel medio
1. Dictado de sílabas		14	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	15	X				
	b) Ortografía reglada	16	X				
3. Dictado de pseudopabras	a) Total	14	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	10	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	1	X				
	b) Mayúsculas	5	X				
	c) Signos de puntuación	3	X				
5. Escritura de un cuento		3	X				
6. Escritura de una redacción		1	X				
Total batería		82	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de PROESC. Evaluación de los procesos de escritura (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I20

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1.	Dictado de sílabas	14	X				
2.	Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	18	X			
		b) Ortografía reglada	20	X			
3.	Dictado de pseudopala bras	a) Total	11	X			
		b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	4	X			
4.	Dictado de frases	a) Acentos	5	X			
		b) Mayúsculas	8	X			
		c) Signos de puntuación	4	X			
5.	Escritura de un cuento	3	X				
6.	Escritura de una redacción	1	X				
Total batería		88	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I21

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1. Dictado de sílabas		14	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	1	X				
	b) Ortografía reglada	0	X				
3. Dictado de pseudopala bras	a) Total	0	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	0	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	9	X				
	b) Mayúsculas	9	X				
	c) Signos de puntuación	2	X				
5. Escritura de un cuento		2	X				
6. Escritura de una redacción		2	X				
Total batería		39	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I22

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad					
			Sí	Dudas	No			
PRUEBA						Nivel bajo	Nivel medio	Nivel alto
7. Dictado de sílabas		9	X					
8. Dictado de palabras	9. Ortografía arbitraria	11	X					
	10. Ortografía reglada	18	X					
11. Dictado de pseudopabras	12. Total	10	X					
	13. Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	4	X					
14. Dictado de frases	15. Acentos	3	X					
	16. Mayúsculas	8	X					
	17. Signos de puntuación	5	X					
18. Escritura de un cuento		2	X					
19. Escritura de una redacción		1	X					
Total batería		71	X					
Observaciones:								

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I23

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1. Dictado de sílabas		9	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	9	X				
	b) Ortografía reglada	5	X				
3. Dictado de pseudopabras	a) Total	11	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	5	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	6	X				
	b) Mayúsculas	7	X				
	c) Signos de puntuación	8	X				
5. Escritura de un cuento		5	X				
6. Escritura de una redacción		1	X				
Total batería		66	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I24

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1.	Dictado de sílabas	0	X				
2.	Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	2	X			
		b) Ortografía reglada	2	X			
3.	Dictado de pseudopala bras	a) Total	0	X			
		b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	0	X			
4.	Dictado de frases	a) Acentos	7	X			
		b) Mayúsculas	9	X			
		c) Signos de puntuación	3	X			
5.	Escritura de un cuento	2	X				
6.	Escritura de una redacción	1	X				
Total batería		26	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I25

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA						Nivel bajo	Nivel medio
7. Dictado de sílabas		10	X				
8. Dictado de palabras	9. Ortografía arbitraria	10	X				
	10. Ortografía reglada	12	X				
11. Dictado de pseudopabras	12. Total	12	X				
	13. Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	6	X				
14. Dictado de frases	15. Acentos	0	X				
	16. Mayúsculas	1	X				
	17. Signos de puntuación	1	X				
18. Escritura de un cuento		3	X				
19. Escritura de una redacción		1	X				
Total batería		56	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004,

TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I26

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1. Dictado de sílabas		0	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	0	X				
	b) Ortografía reglada	0	X				
3. Dictado de pseudopabras	a) Total	1	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	1	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	9	X				
	b) Mayúsculas	9	X				
	c) Signos de puntuación	4	X				
5. Escritura de un cuento		7	X				
6. Escritura de una redacción		1	X				
Total batería		32	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I27

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1.	Dictado de sílabas	16	X				
2.	Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	0	X			
		b) Ortografía reglada	0	X			
3.	Dictado de pseudopabras	a) Total	7	X			
		b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	1	X			
4.	Dictado de frases	a) Acentos	0	X			
		b) Mayúsculas	9	X			
		c) Signos de puntuación	0	X			
5.	Escritura de un cuento	3	X				
6.	Escritura de una redacción	1	X				
Total batería		37	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I28

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1.	Dictado de sílabas	20	X				
2.	Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	15	X			
		b) Ortografía reglada	21	X			
3.	Dictado de pseudopabras	a) Total	15	X			
		b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	10	X			
4.	Dictado de frases	a) Acentos	5	X			
		b) Mayúsculas	8	X			
		c) Signos de puntuación	7	X			
5.	Escritura de un cuento	2	X				
6.	Escritura de una redacción	1	X				
Total batería		104	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I29

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA						Nivel bajo	Nivel medio
1. Dictado de sílabas		6	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	1	X				
	b) Ortografía reglada	0	X				
3. Dictado de pseudopabras	a) Total	1	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	1	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos 1	5	X				
	b) Mayúsculas	9	X				
	c) Signos de puntuación	7	X				
5. Escritura de un cuento		4	X				
6. Escritura de una redacción		1	X				
Total batería		35	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I30

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1. Dictado de sílabas		4	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	6	X				
	b) Ortografía reglada	1	X				
3. Dictado de pseudopabras	a) Total	7	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	4	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	0	X				
	b) Mayúsculas	6	X				
	c) Signos de puntuación	1	X				
5. Escritura de un cuento		2	X				
6. Escritura de una redacción		1	X				
Total batería		32	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I31

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1. Dictado de sílabas		16	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	4	X				
	b) Ortografía reglada	2	X				
3. Dictado de pseudopabras	a) Total	5	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	2	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	0	X				
	b) Mayúsculas	8	X				
	c) Signos de puntuación	6	X				
5. Escritura de un cuento		2	X				
6. Escritura de una redacción		1	X				
Total batería		46	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I32

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto	
1. Dictado de sílabas		4	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	18	X				
	b) Ortografía reglada	15	X				
3. Dictado de pseudopabras	a) Total	4	X				
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	3	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	1	X				
	b) Mayúsculas	8	X				
	c) Signos de puntuación	2	X				
5. Escritura de un cuento		4	X				
6. Escritura de una redacción		3	X				
Total batería		62	X				
Observaciones:							

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I33

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad			
			Sí	Dudas	No	
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto
1. Dictado de sílabas		7	X			
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	0	X			
	b) Ortografía reglada	1	X			
3. Dictado de pseudopabras	a) Total	0	X			
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	0	X			
4. Dictado de frases	a) Acentos	1	X			
	b) Mayúsculas	5	X			
	c) Signos de puntuación	3	X			
5. Escritura de un cuento		3	X			
6. Escritura de una redacción		2	X			
Total batería		22	X			
Observaciones:						

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I34

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad			
			Sí	Dudas	No	
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto
1. Dictado de sílabas		0	X			
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	0	X			
	b) Ortografía reglada	0	X			
3. Dictado de pseudopalabras	a) Total	0	X			
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	0	X			
4. Dictado de frases	a) Acentos	0	X			
	b) Mayúsculas	5	X			
	c) Signos de puntuación	1	X			
5. Escritura de un cuento		0	X			
6. Escritura de una redacción		0	X			
Total batería		6	X			
Observaciones:						

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo I

Tabla I35

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, individual de cada estudiante

RESUMEN DE PUNTUACIONES Y PERFIL DE RENDIMIENTO EN ESCRITURA		PD	Dificultad			
			Sí	Dudas	No	
PRUEBA		Nivel bajo			Nivel medio	Nivel alto
1. Dictado de sílabas		7	X			
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	5	X			
	b) Ortografía reglada	5	X			
3. Dictado de pseudopalabras	a) Total	3	X			
	b) Reglas ortográficas (A partir de la palabra 11)	0	X			
4. Dictado de frases	a) Acentos	0	X			
	b) Mayúsculas	4	X			
	c) Signos de puntuación	2	X			
5. Escritura de un cuento		1	X			
6. Escritura de una redacción		1	X			
Total batería		28	X			
Observaciones:						

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.42), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo J

Tabla J36

Tabla con categorías en dificultad

Categoría		Interpretación
Sí dificultad		Puntuación directa ubicada 2 desviaciones típicas por debajo de la media: El estudiante presenta dificultad en el área
Dudas dificultad		Puntuación directa ubicada entre 1 y 2 desviaciones típicas por debajo de la media: El estudiante no presenta claramente dificultad, pero tampoco tiene un rendimiento óptimo en la prueba
No dificultad	Nivel bajo	Puntuación directa situada entre la media y 1 desviación típica por debajo de ella: El estudiante posee una capacidad en escritura normal, aunque el rendimiento es ligeramente bajo en comparación con el de otros niños de su edad y curso.
	Nivel medio	Puntuación directa situada entre la media y 1 desviación típica por encima de la media: El estudiante posee una capacidad en escritura como la de la mayoría de los niños de su edad y curso.
	Nivel alto	Puntuación directa superior a 1 desviación típica por encima de la media: El estudiante posee una capacidad en escritura por encima del resto de niños de su edad y curso

Nota. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.27), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo K

Tabla K37

Baremo de 4to de Educación Secundaria Obligatoria

	Pruebas	Dificultad					Media	Dt.*	
		Sí	Dudas	No					
				Nivel bajo	Nivel medio	Nivel alto			
7.	Dictado de sílabas	0-21	22-23	24	25		24,09	1,09	
8.	Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	0-21	22	23	24-25		23,98	1,26
		b) Ortografía reglada	0-21	22	23	24	25	23,65	1,26
9.	Dictado de pseudo palabras	a) Total	0-21	22	23-24	25		24,14	1,14
		b) Reglas ortográficas	0-9	10	11-12	13-14	15	12,51	1,64
10.	Dictado de frases	a) Acentos	0-7	8-10	11-12	13-15		12,95	2,49
		b) Mayúsculas	0-8		9	10		9,77	0,51
		c) Signos de puntuación	0-3	4-5	6	7	8	6,21	1,12
11.	Escritura de un cuento	0-2	3-4	5-6	7	8-10	6,04	1,63	
12.	Escritura de una redacción	0	1-2	3	4-5	6-10	3,97	1,90	
Total de batería		0-133	134-140	141-147	148-154	155-168	147,31	6,89	

Nota. Dt. significa desviación típica. Tomado de *PROESC. Evaluación de los procesos de escritura* (p.32), por F. Cuetos et al., 2004, TEA Ediciones

Anexo L

Tabla L38

Formato para Resumen de puntuaciones y perfil de rendimiento en escritura, general del grupo

PRUEBA		Promedio entre todos los estudiantes	Dificultad				
			Sí	Dudas	No		
					Nivel bajo	Nivel medio	Nivel alto
1. Dictado de sílabas		10,6	X				
2. Dictado de palabras	a) Ortografía arbitraria	5,9	X				
	b) Ortografía reglada	5,9	X				
3. Dictado de pseudopala bras	a) Total	6	X				
	b) Reglas ortográficas	3	X				
4. Dictado de frases	a) Acentos	3,4	X				
	b) Mayúsculas	7	X				
	c) Signos de puntuación	3,14	X				
5. Escritura de un cuento		2,64	X				
6. Escritura de una redacción		1,14	X				
Total batería		48,72	X				