



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

Facultad de Ciencias de la Educación

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Magíster en Innovación en Educación

**DISEÑO DE UN JUEGO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LA
DESTREZA DE ESCRITURA EN UN CONTEXTO *ON-LINE***

Autor: Tatiana Lizbeth López Moreno

Director -Tutor: Mgtr. Elking Raymond Araujo Bilmonte

Quito, marzo 2022

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Tatiana Lizbeth López Moreno, con C.I. 1726655325 autor del trabajo de graduación titulado **“Diseño de un juego didáctico para el desarrollo de la destreza de escritura en un contexto *on-line*”**, previa a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN** en la **Facultad de Ciencias de la Educación**.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la biblioteca de la PUCE el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, 23 de marzo de 2022



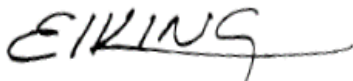
Tatiana L. López

C.I. 172665532-5

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: *“Diseño de un juego didáctico para el desarrollo de la destreza de escritura en un contexto on-line, dirigido a los estudiantes del subnivel básica media de la Institución Particular “Pierre de Coubertin” en el periodo lectivo 2020 – 2021.”*, presentado por el maestrante TATIANA LIZBETH LÓPEZ MORENO, titular de la Cédula de Identidad N° 1726655325, para optar al Grado de Magíster en Innovación en Educación, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los veintidós días del mes de marzo de 2022.



Mtr. Elking Araujo
C.I. 1711150217
eraraujo@puce.edu.ec
0998106871

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 1% índice de similitud con otras fuentes.

Tesis final

INFORME DE ORIGINALIDAD

1 %	1 %	0 %	1 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ulatina.ac.cr Fuente de Internet	<1 %
2	cdn.goconqr.com Fuente de Internet	<1 %
3	mutis.upf.es Fuente de Internet	<1 %
4	es.search.yahoo.com Fuente de Internet	<1 %
5	nti.uson.mx Fuente de Internet	<1 %
6	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
7	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
8	www.scoop.it Fuente de Internet	<1 %
9	Submitted to Universidad Catolica de Oriente Trabajo del estudiante	<1 %

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, TATIANA LIZBETH LÓPEZ MORENO, titular de la Cédula de Identidad N° 1726655325, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para la obtención del Grado Académico 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 y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los veintitrés días del mes de marzo 2022.



Firma:
TATIANA LIZBETH LÓPEZ MORENO
C.I. 172665532-5

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1 Formulación del Problema.....	3
1.2 Objetivos de la Investigación.....	7
1.2.1 Objetivo General:.....	7
1.2.2 Objetivos Específicos:.....	7
1.3 Justificación de la Investigación.....	7
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	13
2.1 Antecedentes de la Investigación.....	13
2.2 Bases Teóricas.....	15
2.2.1 Orientaciones para el desarrollo de las destrezas	15
2.2.2 Destreza Escritora.....	17
2.2.3 Destreza comunicativa.....	25
2.2.4 Estrategias.....	27
2.2.5 Orientaciones para el uso de las TIC.....	28
2.2.6 Orientaciones para el aprendizaje escolar.....	30
2.2.7 Contexto presencial.....	31
2.2.8 Contexto on – line.....	32
2.2.9 Orientaciones familiares.....	33
CAPITULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	35
3.1. Tipo de Investigación.....	35
3.2. Diseño de la Investigación.....	35
3.3. Unidades de Estudio.....	36
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	36
3.5. Técnicas de Análisis de Datos.....	36
3.6. Operacionalización de Variables.....	39
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.....	42
4.1. Resultados de la evaluación aplicada a los estudiantes de sexto de básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”.....	42
4.2. Resultados de la evaluación aplicada a los estudiantes de sexto de básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”.....	53

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	54
5.1. Denominación y Definición de la Propuesta:.....	54
5.2. Justificación de la Propuesta.....	54
5.3. Descripción de los destinatarios y responsables.....	55
5.4. Objetivos de la propuesta.....	56
5.5. Funcionamientos.....	57
5.5.1 Explicación del proceso.....	57
5.5.2 Descripción de fases y etapas.....	57
5.5.3 Contenidos.....	58
5.5.4 Planificación, actividades por realizar.....	59
5.5.5 Horarios y asignación de tiempos.....	60
5.5.6 Recursos.....	60
5.5.7 Metodologías.....	61
5.5.8 Factibilidad.....	62
5.5.9 Estructura de evaluación.....	62
CONCLUSIONES.....	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	81
ANEXOS.....	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Formas no personales del verbo.....	22
Tabla 2. Modos verbales.....	24
Tabla 3. Elementos de la comunicación.....	25
Tabla 4. Operacionalización de variables.....	37
Tabla 5. Ítem 1.- Escoja las palabras: agudas, graves y esdrújulas.....	40
Tabla 6. Ítem 2.- Escoja los adjetivos numerales correctos.....	41
Tabla 7. Ítem 3.- Una los antónimos correspondientes.	42
Tabla 8. Ítem 4.- Elija los sustantivos con su correcta clasificación.	43
Tabla 9. Ítem 5.- ¿Qué función cumplen los adjetivos demostrativos?.....	44
Tabla 10. Ítem 6.- ¿Qué función cumplen los adjetivos posesivos?.....	46
Tabla 11. Ítem 7.- Escoja la oración que posea un adjetivo calificativo.	47
Tabla 12. Ítem 8.- Escoja la conjugación correcta del verbo cantar.	48
Tabla 13. Ítem 9.- Escoja el significado de los elementos de la comunicación.	49
Tabla 14. Ítem 10.- ¿Cuáles son las partes de un texto narrativo?.....	50

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Sinónimos y Antónimos.....	18
Figura 2. Proceso de la gamificación.	57

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN INNOVACION EN EDUCACIÓN
Innovación e Intervención Educativa

**DISEÑO DE UN JUEGO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LA
DESTREZA DE ESCRITURA EN UN CONTEXTO *ON-LINE***

Autor:

Tatiana Lizbeth López Moreno

Director -Tutor:

Mgtr. Elking Raymond Araujo Bilmonte

Fecha:

Marzo, 2022

RESUMEN

Las destrezas de escritura son necesarias para fortalecer el lenguaje desde edades tempranas, hasta la escritura crítica y reflexiva, es por ello que los juegos son estrategias fundamentales puesto que permiten mejorar las destrezas escritoras. Esta investigación presenta (destrezas escritoras y los juegos como recurso para su mejoramiento). Por lo tanto, nos planteamos el siguiente objetivo que parte en diseñar una propuesta de juegos didácticos basadas en la gamificación para el desarrollo de la destreza de escritura, fundamentadas en las necesidades de los estudiantes del subnivel básica media de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”, en el periodo lectivo 2020 – 2021. La metodología usada en el desarrollo de la investigación es de tipo proyectiva, debido a que el objetivo general se basa en la realización de una propuesta de un juego *on-line* para estudiantes dentro del contexto de su formación escolar. Para la extracción de la información se aplicó como instrumento un cuestionario de diez preguntas a una muestra de 41 estudiantes que corresponde a una población de 45 estudiantes de sexto de básica. Los principales resultados revelados por la evaluación señalan que los estudiantes tienen dificultades en identificar las partes variables de la oración, sí mismo, permitió identificar los factores asociados que influyen en los procesos de enseñanza que conllevan los estudiantes, casos que influyen de manera positiva y negativa a la hora de las clases. Con el desarrollo del juego *on-line* los estudiantes se facilitarán y mantendrán un mejor desempeño educativo. En conclusión, los estudiantes de la Institución Particular “Pierre de Coubertin” tienen un bajo desarrollo en la identificación de las destrezas escritoras. Finalmente, como producto de esta investigación, se presenta una propuesta de un juego *on-line* enfocada en el mejoramiento de la destreza de escritura de la lengua y literatura, basada en la gamificación.

Palabras clave: Gamificación, Aprendizaje, Estrategias, Destreza de escritura, Gramática.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRIA EN INNOVACION EN EDUCACIÓN
Innovación e Intervención Educativa

**DESIGN OF A DIDACTIC GAME FOR THE DEVELOPMENT OF WRITING
SKILLS IN AN *ON-LINE* CONTEXT**

Author:

Tatiana Lizbeth López Moreno

Director-Counselor:

Mgtr. Elking Raymond Araujo Bilmonte

Date:

March, 2022

ABSTRACT

Writing skills are necessary to strengthen language from an early age, to critical and reflective writing, for that reason games are fundamental strategies since they allow improving writing skills. This research presents (writing skills and games as a resource for their improvement). Therefore, we propose this problem: how are the writing skills found in the students of the middle level of the Private Institution "Pierre de Coubertin" (Quito), during the 2020-2021 school year? The methodology used in the development of the research is projective, because the general objective is based on the performance of a proposal of an online game for students within the context of their school education. For the obtaining of information, the evaluation technique was applied to a sample of 41 students corresponding to a population of 45 sixth grade students. The main results revealed by the evaluation indicate that students have difficulties in identifying the variable parts of the sentence itself allowed to identify the associated factors that influence the teaching processes that the students carry out, cases that influence positively and negatively at the time of classes. With the development of the online game, students will facilitate and maintain a better educational performance. In conclusion, the students of the Private Institution "Pierre de Coubertin" have a low development in the identification of writing skills. Finally, as a result of this research, a proposal is presented for an online game focused on improving the writing skills of language and literature, based on gamification, aimed at middle-level students of the Private Institution " Pierre de Coubertin" located in the city of Quito, during the 2020-2021 school year.

Keywords: Gamification, Learning, Strategies, Writing skills, Grammar.

INTRODUCCIÓN

Si se quiere tener éxito en el proceso de enseñanza - aprendizaje en un contexto donde la teoría se escapa de la realidad, el docente debe emplear nuevas estrategias para salir de la cotidianidad y tomar la tan anhelada atención e interés del estudiantado. Es fundamental la motivación y disposición de los receptores para llegar a la cúspide de una instrucción de calidad, a pesar de las escasas políticas para mejorar la condición de la educación en el país. En tal desventaja, queda la vocación y el lado humano de ir más allá de las funciones pedagógicas para construir una sociedad mejor, nutrida de pequeños vestigios que imparten cada día los docentes a las generaciones del futuro.

En este sentido, surge la interrogante: ¿Cómo estaría diseñada una propuesta de estrategias didácticas para el desarrollo de la destreza de escritura, en un contexto *on-line*, en estudiantes de sexto año de educación básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”, periodo lectivo 2020 – 2021? Por esta razón, se plantea el objetivo central de determinar el rendimiento académico de los estudiantes en el que se establecerá un gran beneficio para determinar las competencias de escritura, ortografía y dicción a través del diseño de una propuesta gamificada para que el alumnado, se manifieste más receptivo a las explicaciones e instrucciones.

Dentro de este orden de ideas, la investigación yace conformada por los siguientes capítulos: en el CAPÍTULO I, se indica el planteamiento del problema, las preguntas de investigación que dieron lugar a los objetivos de la misma; el objetivo general que indica la esencia de este trabajo que se concreta en la propuesta; los objetivos específicos que serán el camino para alcanzar la meta; y finalmente, la justificación que respalda la proposición planteada.

En el CAPÍTULO II, se realiza la presentación del marco teórico, a partir de varios antecedentes de otros autores, quienes comparten la misma visión educativa, además las bases teóricas abarcan el contenido científico donde se consideran las diversas estrategias didácticas, así como la enseñanza de la destreza de escritura, profundizando el estudio de reglas ortográficas perteneciente al área de lengua y literatura. También, se ponen de manifiesto las bases teóricas y legales que servirán como marco de referencia y cimiento para el desarrollo del presente estudio.

En el CAPÍTULO III, la metodología se enfoca en la distinción y recopilación de la información, utilizando el diseño descriptivo; también, se emplea un tipo de investigación cualitativa que servirá para la posterior interpretación de resultados; además, del empleo de una recopilación bibliográfica documental para identificar la gran variedad de fuentes potenciales de información.

En el CAPÍTULO IV, se establecen los resultados sobre la problemática planteada en cuanto a la presentación y análisis de datos. Se trabajó a través de instrumentos innovadores como “Google formulario” que permitió agilizar la aplicación de la técnica utilizada en la indagación. Los datos generados fueron analizados mediante gráficos y tablas que presentan las respuestas a las interrogaciones, correspondiendo a la parte más sustancial del trabajo que permite nutrir y perfeccionar a la literatura científica, siendo la génesis o aporte para otras investigaciones.

En el CAPÍTULO V, se distingue una propuesta denominada “Gamificación de letras”, la cual se trata de un diseño de estrategias didácticas cuya aplicación busca la motivación de los estudiantes del nivel medio. Estos aprenderían “Lengua y Literatura”, y en especial la escritura y la ortografía de una manera divertida y lúdica. Por otra parte, se contemplan los objetivos, permitiendo en este apartado exponer la viabilidad de la investigación en un intento para llegar a la cúspide de la excelencia educativa. Para finalizar, se dan a conocer las conclusiones desprendidas de los objetivos en una serie de razonamientos y argumentos que validen la premisa planteada. Por último, se establecen las recomendaciones dirigidas a proveer sugerencias.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

La educación imprime en el ser humano las características que la sociedad necesita. Los pasos agigantados de la tecnología en la última década han dejado al descubierto brechas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en el área de Lengua y Literatura, en una tendencia tradicionalista por maestros que no innovan y se aferran a la continuidad. Los estudiantes acuden al aula sólo a memorizar y repetir lo que el docente describe, para superar una evaluación que más tarde tienden a olvidar. El sistema educativo actual no contempla la infinidad de posibilidades y sueños que posee el alumnado. Al respecto, Larrañaga (2012) afirma que “el avance de la sociedad, el conocimiento de las nuevas tecnologías está haciendo que se cuestionen algunos dogmas de la pedagogía tradicional” (p.5). Es menester la innovación en todas las materias del currículo nacional para que el estudiante desarrolle una instrucción significativa en saber reflexionar, ser crítico y analítico.

La gamificación es una preferencia para “analizar los problemas generados con las estrategias del pasado aplicadas a las exigencias del hoy” (Paredes, 2016, p.23), enfatizando la necesidad de atender los cambios de las nuevas generaciones para lograr buenos resultados, así como la implementación de una técnica que utiliza la mecánica de un juego para desarrollar un mejor aprendizaje. A su vez, se busca rescatar “la forma del diálogo, juego de preguntas y respuestas que producen una configuración con sentido, que constituye la estructura elemental del mundo humano” (Revilla, 2003, p.8). Es decir, buscar métodos para estimular la creatividad y formar personas ricas en flexibilidad, originalidad, iniciativa, y, sobre todo, confianza, construyendo una temática de juego, así como dando respuestas a las interrogantes.

De esta manera, la gamificación es una estrategia didáctica innovadora que contribuye a mejorar las metodologías didácticas de enseñanza-aprendizaje de los docentes y mejora el rendimiento de los alumnos en esta materia, favoreciendo así el

gusto de los estudiantes por la asignatura de Lengua y Literatura. En esa vía, desde una perspectiva cotidiana de la docencia, Fernández (2015) establece que “hoy en día los docentes de Lengua y Literatura se enfrentan a un problema en el aula: el desinterés y la desmotivación del alumnado por la lectura y la escritura” (p. 8), pues desde antes de la pandemia mundial dada en el 2019, los estudiantes ya presentaban gran desmotivación por la lectura, por ello, las metodologías y las diferentes técnicas hoy en día deben ser aplicadas y efectuadas en las aulas para lograr un aprendizaje significativo. Además, las nuevas tecnologías son fundamentales, sin embargo, son utilizadas usualmente por los maestros más jóvenes, quienes muestran mayor conocimiento, innovación y puesta en práctica de este tipo de recursos.

Por otro lado, la gamificación es una estrategia didáctica innovadora que contribuye a mejorar las metodologías didácticas de enseñanza-aprendizaje de los docentes y mejora el rendimiento de los alumnos en esta materia, favoreciendo el gusto de los estudiantes hacia la Lengua y la Literatura. “Hoy en día los docentes de Lengua y Literatura se enfrentan a un problema en el aula: el desinterés y la desmotivación del alumnado por la lectura y la escritura” (Carmona, 2018, p. 8). Las metodologías y las diferentes técnicas son aplicadas y efectuadas en las aulas para lograr un aprendizaje significativo. Además, las nuevas tecnologías se utilizan usualmente por los maestros más jóvenes, que son quienes muestran mayor conocimiento, innovación y puesta en práctica de este tipo de recursos.

Por medio de la investigación, se logra comprender el concepto de gamificación. Según Galán (2019) la gamificación:

Trata de aplicar la mecánica del juego en contextos no lúdicos como, en este caso, el educativo. Lo que se busca es el componente “adictivo” de los juegos para atraer al usuario y conseguir que realice ciertas acciones de manera satisfactoria. (p.1)

Se observa que la gamificación consiste en generar en los estudiantes motivación mediante el aprender jugando, superando desafíos, divirtiéndose y alcanzando recompensas. Además, facilita que los estudiantes muestren interés continuo y vayan progresando gradualmente para así conseguir los puntos que desean, y logren tener un gran valor para el aprendizaje de la lengua.

La utilización de herramientas digitales y de entornos virtuales contribuyen al proceso de enseñanza-aprendizaje logrando interacción y colaboración, ya que más de una decena de países están ya trabajando para poder llevar la programación a las escuelas con el objetivo de abrir nuevas puertas a los estudiantes a nivel creativo, ofreciendo la oportunidad al profesorado de enfocar sus clases de una forma más imaginativa y lograr un aprendizaje más efectivo, emocionante e interesante. De esta manera mencionan Barriga y Andrade (2012) Se debe fomentar a la construcción de conocimiento, que permita analizar la información o contenido, convirtiendo a la tecnología en una herramienta para la mente, si esto no fomenta solo es una actualización de dispositivos. De ello, resulta un proceso de creación abierto, innovador y flexible, que permita la construcción de conocimiento y que pueda ser llevado a cabo en cualquiera de las asignaturas del currículo, a través del trabajo por proyectos, la clase inversa, entre otros.

Entonces, la salida y objetividad del presente trabajo recae en enseñar y evaluar las competencias ortográficas, de escritura y gramaticales de los estudiantes de sexto año de educación básica, revalorizando el papel del docente en cuanto a la ilustre asignatura de Lengua y Literatura, que no solo tiene una función escolar, sino, cultural y social a lo largo de toda la vida. Además, se busca orientar la formación estética de crear versos, estrofas, textos expositivos, plasmar ideas, acontecimientos de interés social, formas de pensar, utilizando una ortografía y gramática de forma correcta, así como la ampliación y nutrición del léxico, para establecer vínculos de gratitud, expresión y persuasión con las demás personas. Hoy más que nunca es imprescindible la calidad de ser humano como un ente natural sociable que se pueda ajustar a las reglas, costumbres y culturas de cualquier sociedad.

Dentro de este orden de ideas, la investigación se realiza en la Institución Particular “Pierre de Coubertín”, ubicada en la ciudad de Quito, dirigida a 41 estudiantes de sexto grado, del año lectivo 2020-2021 en el área de Lengua y Literatura. Se considera la importancia de la cátedra en la formación del educando desde el proceso de lectura y escritura hasta terminar el nivel medio, siendo necesario contar con una propuesta de estrategias basadas en la gamificación para que motiven el estudio y que sirvan a los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así, se propone superar la educación tradicional, con nuevas metodologías de enseñanza, ya que en sexto de básica se enseña la materia con diferentes metodologías; mientras que en el nivel medio los juegos

didácticos necesitan ser reforzados para poder llegar de mejor manera a la abstracción de los contenidos. “Aprender haciendo” es un principio pedagógico que aporta valor al conocimiento como una nueva técnica, a diferencia de una enseñanza teórica no participativa que trae como consecuencia el bajo rendimiento y desinterés académico. El objetivo del docente por tanto es preparar un entorno agradable para adentrarse junto a sus escolares en el fascinante mundo del conocimiento.

Los estudiantes de sexto grado presentan gran inquietud y malestar por las clases monótonas, generando así una aversión a la asignatura, que en los estudiantes resulta un desinterés y tentativa de deserción escolar. En tal situación, el desarrollo de la lectura, la comunicación oral y escrita se ven expuestas a resultados poco favorables. El objetivo es superar ciertas debilidades de comprensión de las categorías gramaticales, además de evidenciar la influencia y efectos positivos de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje que sirvan para enseñar, reforzar y evaluar. Finalmente, los docentes deben reflexionar sobre su actuar en el aula y comprender lo vital que es utilizar estrategias innovadoras en la preparación de sus clases, ligada a desarrollar competencias tecnológicas que llegarán a los intereses de las nuevas generaciones.

El propósito del presente trabajo corresponde a investigar sobre aquellas diferencias que se producen en las metodologías utilizadas por los docentes de los distintos niveles de escolarización en la enseñanza de la Lengua y Literatura. Este cambio de metodología de trabajo ocurre porque los profesores piensan que la aplicación de una didáctica basada en las estrategias del juego es sólo para niños (Lamas, 2015, p.4). Se advierte esta realidad en las generaciones actuales que cursan el Bachillerato, sin haber logrado las destrezas y habilidades propias de la asignatura que son importantes para inmiscuirse en una sociedad altamente demandante.

Ahora bien, es importante reconocer la baja adquisición de la destreza de escritura en los estudiantes del subnivel básica media de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”. Hoy en día se están visualizando varias dificultades, y por ello se han formulado las siguientes interrogantes:

- ¿Cuáles son las formas de evaluar la destreza de escritura en un contexto *on-line*, en los estudiantes del subnivel básica media de la Institución Particular “Pierre de Coubertin” en el periodo lectivo 2020 – 2021?
- ¿Cuáles son los elementos relevantes de la teoría que se aplicarán en los estudiantes del subnivel básica media de la Institución Particular “Pierre de Coubertin” en el periodo lectivo 2020 – 2021?
- ¿Cómo debe ser diseñada una propuesta de estrategias didácticas para el desarrollo de la destreza de escritura fundamentadas en la gamificación, en los estudiantes de sexto de básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin” en el periodo lectivo 2020 – 2021?

1.2 Objetivos de Investigación

1.2.1 Objetivo general

- Diseñar una propuesta de juegos didácticos basadas en la gamificación para el desarrollo de la destreza de escritura, fundamentadas en las necesidades de los estudiantes del subnivel básica media de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”, en el periodo lectivo 2020 – 2021.

1.2 .2 Objetivos específicos

- Diagnosticar cuáles son las estrategias utilizadas para desarrollar la destreza de escritura en el área de Lengua y Literatura, en estudiantes de sexto año de básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”, en el periodo lectivo 2020-2021.
- Analizar cómo se emplean las estrategias de la destreza de escritura en la enseñanza de Lengua y Literatura, en estudiantes de sexto año de básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”, en el periodo lectivo 2020-2021.
- Determinar una propuesta de juegos didácticos fundamentados en la gamificación para la enseñanza de la destreza de escritura del área de Lengua y Literatura, en estudiantes de sexto año de básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”, en el periodo lectivo 2020-2021.

1.3 Justificación de la investigación

Al analizar las necesidades en el área de Lengua y Literatura se visualiza una asignatura con relevancia en todo el proceso educativo que propone el Ministerio de Educación (ME), ya que desde los primeros años de aprendizaje dicha asignatura cumple con el rol de formar al estudiantado de manera integral, así como, perfeccionar las estrategias a través de cada generación. De tal manera, se ha considerado observar varias temáticas que permitan verificar la importancia de elaborar el presente trabajo para el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Los estudiantes de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”, con una carga horaria de cinco horas semanales desde 2º EGB, aprenden la lengua materna de forma tradicional utilizando un libro de aprendizaje, un cuaderno usualmente de cuatro líneas hasta séptimo de básica y un diccionario, que relacionan su uso desde una perspectiva comunicativa con contenidos y destrezas aprobadas por el ministerio de educación. De esta manera durante todas las etapas de crecimiento se va desarrollando un aprendizaje más claro en el que los estudiantes logren aprendizaje eficaz. El currículo de Educación General Básica y Bachillerato General Unificado de Lengua y Literatura propuesto por el ministerio de educación da a conocer las consideraciones legales de la ley orgánica estableciendo con el objetivo de asegurar e implementar la aplicación del currículo en todos los niveles y modalidades.

Las orientaciones metodológicas son los principios para el desarrollo del currículo por ello el Currículo Lengua y Literatura - Ministerio de Educación (2012) menciona:

Se fomentará una metodología centrada en la actividad y participación de los estudiantes que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión.

Al analizar las necesidades en el área de Lengua y Literatura se visualiza una asignatura con relevancia en todo el proceso educativo que propone el Ministerio de Educación, ya que desde los primeros años de aprendizaje dicha asignatura cumple con el rol de formar al estudiantado de manera integral, así como perfeccionar las estrategias a través de cada generación. De tal manera, se ha considerado observar varias temáticas

que permitan verificar la importancia de elaborar el presente trabajo para el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Se evidencia que las clases magistrales son las responsables de restringir el aprendizaje académico, donde el estudiante solo se limita a ser un receptor, pidiéndole que “aprenda”, memorice y repita lo que el docente diseñe, dejando de lado el razonamiento y la criticidad. Asimismo, al momento de corregir, se enfatiza el castigo limitando la opinión del alumnado, sin considerar que cada niño o adolescente es un mundo de ideas, por ende, es necesario revolucionar la metodología a través de la gamificación, tomando en cuenta que la educación es la única que no ha cambiado en siglos, se considera que todo evoluciona y mejorara, las aulas de clase siguen siendo las mismas por décadas, formando trabajadores dóciles e infalibles, donde no se crea nada, solo se limita a reproducir un conocimiento ya establecido.

Por ello, una nueva tendencia que puede resultar hoy en día en los docentes para cambiar las dinámicas de la clase son las estrategias basadas en el juego, ya que despiertan curiosidad y novedad al usar herramientas derivadas, que las nuevas generaciones ya saben de su funcionamiento, solo cabe enfocar aquellas destrezas y empujarlas al conocimiento; es decir, aprender haciendo. Al respecto, Lizárraga y Díaz (2007) afirman poner en contacto al estudiante ante la diversidad de herramientas de software que le ayudarán a ampliar su conocimiento sobre la existencia de este, así como desarrollar las habilidades para absorber tecnológicamente nuevas herramientas. De hecho, el docente deberá elegir y delimitar qué tipo de herramientas son las más adecuadas para crear un aprendizaje significativo.

Esta investigación al estar enfocada en sustentar el marco metodológico para el uso de estrategias y juegos didácticos, inexistentes en la mayoría de clases desde los primeros años hasta los últimos, por ello la Institución Particular “Pierre de Coubertin” trabaja con los libros de Santillana, promoviendo los procesos de todas las destrezas y en específico de escritura, esto permitirá que la institución tome fuerza en la destreza de escritura con la implementación de gamificaciones propias del docente y de acuerdo al contexto que antecede. De esta manera, es pertinente realizar la presente investigación en cuanto a la didáctica de gamificación, puesto que, la creación de juegos aplicados en los

procesos de enseñanza y aprendizaje influyen de manera decisiva en el desarrollo de los estudiantes.

Por el contrario, la realidad es un tanto distinta, los profesores del área no conocen de una enseñanza a través de juegos didácticos y de los demás beneficios que ofrecen las herramientas tecnológicas, por falta de capacitación y propenso apego a la continuidad, a través de planificaciones conservadoras y temáticas que tenían efecto en las generaciones de antaño. Sin embargo, al tomar el rol docente, el Ministerio de Educación (ME) solicita cumplir un número de horas de capacitación docente, en la que los maestros deben capacitarse de acuerdo a las necesidades de la institución o la vocación que tenga el docente por un tema en específico, por lo que, se considera un espacio de aprendizaje e innovación.

Al planificar, el docente no toma en cuenta los factores que influyen al momento de impartir una clase motivadora y provechosa como para sus receptores, tan solo se basa en la temática lineal y vertical que aprendió en la universidad, más no innova, a veces por falta de tiempo, problemas personales; incluso por desdén o apego al dinero. Por ende, la elección de las estrategias didácticas es clave para garantizar un ambiente de bienestar, júbilo y armonía en el aula de clases.

Las estrategias didácticas son claves para la labor de ser docente, tal como su proposición indica, ¿qué es ser maestro hoy en día?, implica libertad de pensamiento, sin ideas fanatistas, ni dogmáticas que entorpezcan el libre proceso de enseñanza; ser docente se liga a tener vocación y amor por lo que se hace, dedicando el tiempo a enseñar de manera innovadora. Por consiguiente, en la Institución Particular “Pierre de Coubertín” se habla de una clase inversa junto con el constructivismo y se enfatizan las cualidades positivas que conllevan estos modelos; una construcción de planificación que aparenta ir de la mano, pero que en realidad son cátedras monótonas y tradicionales.

La materialización de los objetivos propuestos es importante dentro del proceso investigativo, ya que desarrollan una innovadora propuesta llena de matices beneficiosos que traerá saberes significativos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de sexto grado de la Institución Particular “Pierre de Coubertín”; el estudiantado tendrá la ventaja de vislumbrar un proceso estratégico contemporáneo que fortalecerá el gusto por la Lengua y la Literatura, y en especial reforzar la gramática y ortografía de los jóvenes.

La labor docente desarrolla varias habilidades en las personas que las cumplen y una de ellas es observar, al ser docente de Lengua de Literatura se debe corregir la forma de hablar así como la forma de escribir, es por ello que en la Institución Particular “Pierre de Coubertin” se nota varias falencias en los estudiantes específicamente en temas de escritura, ya que al realizar un análisis de identificación se observa la poca comprensión que tienen al elegir una palabra, puesto que, las confunden entre verbos, sustantivos, adjetivos; este problema parte desde las docentes encargadas de cursos inferiores, ya que no utilizan estrategias o metodologías para brindar un mejor proceso de enseñanza, por otro lado, el cambio de docentes que se presentan en la institución afecta al aprendizaje de los niños, ya que se ha visto la entrada y salida de varias profesoras por parcial, creando inestabilidad en los niños, no teniendo un vínculo con el estudiante y no siguiendo la línea de conocimientos o estrategias que la anterior docente ocupó.

El motivo que lleva a investigar este problema es el bajo rendimiento de los estudiantes, la identificación de palabras, así como la ortografía que presentan en tareas o actividades en clase, se pretende ayudar a los estudiantes de nivel medio mediante la gamificación y la creación de un juego, independientemente del constante cambio de docentes se brindará este juego para que sea utilizado, se conversará con las autoridades pertinentes para evitar los cambios excesivos en toda escuela, haciendo notar que estos sucesos afectan a los estudiantes y al área.

Se establece que toda la comunidad educativa sea beneficiada por la propuesta, ya que está cargada de una gamificación en un Software con varios juegos, comprendidos mediante el aprender a hacer; los estudiantes son el punto clave y en el que recae el beneficio, pues se analiza que no solo obtendrán una nota cuantitativa, sino, una competencia que condicione al estudiante para trabajar en equipo, sin necesidad de ser solo un receptor repetitivo de lo que dice la “autoridad”, la investigación y la propuesta tiene cómo visión crear estudiantes que puedan ser críticos y libres de volar su imaginación, en el que pueda resolver problemas y encontrar nuevas maneras de realizar ciertas actividades significativas.

En este orden de ideas, se revela un gran reto para toda la comunidad educativa, sin embargo, todo reto con lleva un buen resultado cuando lo es aplicado bajo una estrategia y una ardua investigación. La educación ha cambiado y es de suma importancia

innovar, nada es más tedioso que quedarse estancado en la continuidad y el conformismo. En tiempos actuales, se ha establecido más que nunca la educación virtual que por cierto trae consigo muchas desventajas, como no poder palpar la esencia de un trabajo conjunto; por lo que, es una oportunidad para desarrollar nuevas ideas y buscar nuevos métodos de enseñanza.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

El presente trabajo considera varias investigaciones anteriores que tienen relación con el presente proyecto. En primer lugar, se manifiesta Vergara Adriana (2020), quién desarrolló el trabajo investigativo con el título “Gamificación y enseñanza de lengua y literatura: Una propuesta didáctica para bachillerato general unificado”. Su aporte se fundamenta en los objetivos curriculares del área de Lengua y Literatura, y se basa en los elementos del currículo y el perfil de salida de los estudiantes, para crear una propuesta innovadora. Esta propuesta es trabajada en grupos de cinco estudiantes en la que se aplica el sistema de puntuación y resultados. Conjuntamente se da una definición sobre gamificación, mencionando que al ser esta aplicada, se eleva la motivación de los alumnos y la superación del rendimiento en la asignatura. Ante esto, es motivador realizar un estudio referente.

Por otro lado, la investigación de González (2017) titulada: “La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria” (p.1), tiene como objetivo principal motivar al alumnado en su aprendizaje. En su trabajo, González explica algunas herramientas TIC que pueden servir para llevar a cabo el proceso de gamificación y aplicar sus clases de forma didáctica. Las metodologías y las diferentes técnicas son aplicadas y efectuadas en las aulas para lograr un aprendizaje significativo. Además, el autor menciona que las nuevas tecnologías se utilizan usualmente por los maestros más jóvenes, que son quienes muestran mayor conocimiento, innovación y puesta en práctica de este tipo de recursos. El presente trabajo investigó sobre la falta de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje y la importancia de la misma para conseguir que los alumnos participen de manera interactiva e interesada en las clases. Las metodologías y las diferentes técnicas son aplicadas y efectuadas en las aulas para lograr un aprendizaje significativo.

Es importante recalcar la investigación de Villagrán (2019) denominada “La gamificación en las aulas de Educación Primaria a través del uso de videojuegos educativos”. (p.1). Este trabajo desarrolla una propuesta en la que se necesita seleccionar

previamente una serie de videojuegos con potencial educativo con el objetivo de analizarlos siguiendo criterios claros y coherentes. El autor menciona que se puede unificar las TIC con la gamificación, creando una forma natural de juegos mediante el uso de software gratis. La utilización de herramientas digitales y de entornos virtuales contribuyen al proceso de enseñanza aprendizaje logrando interacción y colaboración. Cano y Delgado (2015) mencionan que más de una decena de países están ya trabajando con herramientas digitales permitiendo llevar la programación a las escuelas, con el objetivo de abrir nuevas puertas a los estudiantes a nivel creativo, y así ofrecer la oportunidad al docente para enfocar sus clases de una forma más imaginativa para lograr un aprendizaje más efectivo, emocionante e interesante. De esta manera, es un proceso de creación abierto, innovador y flexible, que puede ser llevado a cabo en cualquiera de las asignaturas del currículo, a través del trabajo interdisciplinario o por proyectos.

Cabe recalcar un gran aporte de María Tatiana Salazar (2020) denominada “Aplicación de la gamificación Kahoot para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en los estudiantes del grado 6° del Colegio de la Inmaculada”. Dicho trabajo de investigación concluye que la gamificación mediante un juego, en este caso “Kahoot”, es una herramienta muy novedosa para los estudiantes e innovadora para los docentes, ya que al crear diferentes entornos de aprendizajes se afianzan de mejor manera los conocimientos y aprendizaje de forma divertida. La propuesta permitió evidenciar en los estudiantes actitudes motivadoras, así como el interés por participar y aportar en cada una de las respuestas para lograr buenos puntajes y reconocimientos. Además, se trabajó en equipos para aplicar el sistema de puntuación. La propuesta mejoró las debilidades de comprensión de las categorías gramaticales, al tiempo que se evidenció la influencia y efectos positivos de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje que sirven para enseñar, reforzar y evaluar. Finalmente, las docentes reflexionaron sobre su actuar en el aula y comprendieron lo vital que es utilizar este tipo de estrategias innovadoras en la preparación de sus clases, ligadas a desarrollar competencias tecnológicas que llegarán a los intereses de las nuevas generaciones.

No cabe duda de que la educación actual requiere de estrategias gamificadas y didácticas en las que la participación de los estudiantes debe ser activa y centrada en los juegos y la tecnología ya que aportarán nuevos resultados. Por ello, se considera a Alexandra Gómez Catota (2019), con su investigación “La gamificación como estrategia

creativa para la enseñanza de la ortografía”. El presente trabajo denomina a la gamificación como una estrategia relativamente nueva, que motiva a los estudiantes mediante la utilización de diferentes elementos. Esta estrategia va de la mano con la parte lúdica de la enseñanza, siendo crucial a la hora de trabajar con estudiantes. Así mismo, refiere que la gamificación incorpora herramientas novedosas que son muy útiles ya que facilita el trabajo del docente y armoniza el aula de clases. Nebrija (1992) menciona que “la ortografía es una disciplina lingüística de carácter aplicado que se ocupa de describir y explicar cuáles son los elementos constitutivos de la escritura de una lengua y las convenciones normativas de su uso” (p. 43). La presente investigación ha determinado que en la ludificación de actividades no existen perdedores, al contrario, todos trabajan para conseguir el conocimiento. En otras palabras, todos los jugadores ganan. Se menciona que los docentes se ven inmersos en el tradicionalismo y siguen aplicando estas maneras de enseñar, pues mantienen la repetición y la memoria creando un verdadero reto al enseñar ortografía.

2.2 Bases teóricas

Toda investigación debe elaborarse sobre bases teóricas y científicas que permitan seguridad y certeza en la validez del trabajo de investigación. De esta manera se hace referencia en primer lugar a las estrategias de la lengua y literatura, después se mencionará una indagación completa de la destreza de escritura, y se concluirá con ideas clave sobre la gamificación. A continuación, se presentan las bases científicas de las dos variables.

2.2.1 Orientaciones para el desarrollo de las destrezas

La educación es fundamental hoy en día por ello los docentes deben estar conscientes de la enseñanza de la escritura al principio de sus estudios El Ministerio de Educación del Ecuador, en el Currículo de Lengua y Literatura (2012), menciona que, la enseñanza de la escritura requiere que los estudiantes dispongan de ideas y pensamientos continuos, enriquecidos mediante la comprensión, de la expresión oral y la interacción y participación en situaciones sociales dentro y fuera de la escuela, es primordial desarrollar la competencia escrita ya que es superficial y aprendida a lo largo el camino.

Por consiguiente, El Ministerio de Educación del Ecuador, en el Currículo de Lengua y Literatura (2012), se basa en las Investigaciones pedagógicas de Francia (l'INPR), efectuadas por Gérard Chauveau, hablan sobre la enseñanza del lenguaje señalando que

es un aprendizaje plural, haciendo referencia a cuatro grandes contenidos que los docentes de lengua y literatura deben enseñar:

- a) Código alfabético (la correspondencia fonema-grafema); la ortografía (las reglas gráficas).
- b) La producción escrita. Enseñar y aprender las formas de hacer del escritor, el saber hacer en la producción de escritos.
- c) La comprensión de textos. Las formas de leer del lector, las operaciones, las habilidades para el acto de leer.
- d) La cultura escrita, valorar y dar sentido y significado a la lectura y escritura.

Los docentes deben enseñar estos cuatro contenidos independientes, puesto que cuándo se enseña a escribir no se enseña a leer, además, debe crear un aprendizaje significativo de acuerdo a la edad de los estudiantes.

De la misma manera, el Currículo de Lengua y Literatura (2012) menciona la edad que deben tener los estudiantes y los temas que deben efectuarse:

- Primeros años: Repetición de palabras, fonemas y grafemas, funcionalidad de la lectura y escritura, código alfabético.
- Siete a once años: Escritura de oraciones con sentido completo, parte variable e invariable de la oración, reflexión de la lengua, composición escrita.
- Doce años en adelante: Literatura, lectura, ensayos, oraciones reflexivas, escritura creativa y crítica.

Para finalizar, los docentes fomentan en sus estudiantes el desarrollo de la competencia comunicativa mediante la escritura, creando un proceso escritor que permita la escritura de narración, descripción, lírica. Los docentes deben orientar a ordenar o jerarquizar sus ideas manteniendo una cohesión y coherencia, por ello se ejecuta en los estudiantes según El Ministerio de Educación del Ecuador, en el Currículo de Lengua y Literatura (2012), “desarrollo simultáneo de varias capacidades: cognitivas (qué se escribe), comunicativas (para quién), lingüísticas (gramática y ortografía) y organizativas (cómo se escribe). Solo así, este proceso escritor tendrá sentido para los estudiantes” (p.105). Por ello, es fundamental desarrollar todas estas capacidades para exponer estudiantes con habilidades sorprendentes.

2.2.2 Destreza Escritora

La conciencia de una enseñanza inicial de la escritura recae en los docentes, pues requiere que los estudiantes posean un nivel elevado de pensamiento y un desarrollo de ideas que deben ser continuamente pulidas con la ejercitación y la ejecución de las cuatro destrezas fundamentales de la Lengua y Literatura como son la (lectura y escucha), (escritura y oralidad), todas estas desarrollan la interacción de situaciones sociales dentro y fuera de la escuela que le dan sentido. De esta manera, El Ministerio de Educación del Ecuador, en el Currículo de Lengua y Literatura (2012), menciona que la escritura debe ser desarrollada y enseñada de manera voluntaria, así como la lectura pues no son competencias naturales sino artificiales, la escritura tiene una composición escrita que se desarrolla de forma voluntaria, además posee varios componentes que se irán detallando de forma breve.

El español es una lengua muy evolucionada y rica que permite expresar sentimientos, ideas y emociones. Sin embargo, tal riqueza requiere un esfuerzo extra a la hora de analizarla y comprenderla. Un componente clave es la correcta acentuación de palabras en la lengua española. Por consiguiente, Siurot (2017) define a la acentuación de palabras en tipos de palabras según su sílaba ya sea átona y tónica, como son las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas tomando en cuenta su acento, si es acento prosódico u ortográfico, por ende, es importante analizar las diferentes palabras según la Real Academia Española (2010) se analiza que la mayoría de palabras en español son graves o llanas, agudas menos que las graves y son pocas las palabras esdrújulas.

En la sociedad contemporánea las reglas y normas han establecido el empeño para poder convivir de manera ordenada y pulcra, ajustándose a tareas, actividades y conductas que normalizan al ser humano. De igual manera, se han estableciendo guías o instrucciones en cuanto al arte de escribir, precisamente en la literatura española regida por una institución cultural denominada RAE (Real Academia de la Lengua Española). Hoy en día los estudiantes no distinguen las diferentes normas de acentuación. Según Ferreiro (1998) esto se debe a que hay un complejo proceso de adquisición, y no solo en acentuación sino en el caso de otros componentes relativos al sistema de escritura, como es la puntuación, la partición de palabras o incluso la adquisición inicial del sistema de

escritura, por ello es fundamental innovar con diferentes formas de aprendizaje para lograr un proceso más sutil y amigable de enseñanza.

Es notable encontrar vastas normas enfocadas al modo cognitivo “que ayudan a los estudiantes a razonar confrontando las reglas gramaticales” (Arencibia, 2010, p.78). Por ello, es beneficioso para comprender la estructura, fonética, y la combinación de las palabras (sintaxis). El aprendizaje de la ortografía es una parte fundamental del área de Lengua y Literatura. Según Backhoff (2008) dentro de los factores que afectan el aprendizaje se encuentra conjuntamente una relación entre a la Comprensión lectora, la Ortografía, y entre la Reflexión sobre la lengua y a la Ortografía. Es decir, es fundamental pulir la ortografía puesto que tiene una influencia positiva sobre la reflexión lectora y la capacidad de expresarse por escrito, como son: las cartas, ensayos y hoy en día desde lo más básico mensajes por redes sociales.

Por otro lado, otro componente fundamental dentro de la escritura son los sinónimos y antónimos, según Zapico y Vivas (2015) La sinonimia, es la capacidad de notar un contexto puntual e intercambiar dos palabras sin que se pierda el significado original, sin embargo, la sinonimia ha presentado una serie de problemas teóricos y técnicos en lingüística a lo largo del siglo XX, por ello, es primordial desarrollar la capacidad de las personas para realizar cambios de palabras que tengan el mismo significado. La identificación o análisis de las palabras es fundamental ya que crea duda en los estudiantes al distinguir que palabra es funcional para dar un sinónimo a una palabra base.

Ahora bien, la sinonimia y la antonimia crean un enlace semántico (estudio del significado de las palabras) entre dos o más términos que poseen significados contrastados que resultan irreconciliables dentro de una misma esfera o contexto gramatical. Por ejemplo: la contraparte del vocablo “alba” es “ocaso”; o, “lento” es antónimo de “efímero”.

Las ideas sinonimia y antonimia la definen Del Teso (2015) establece que:

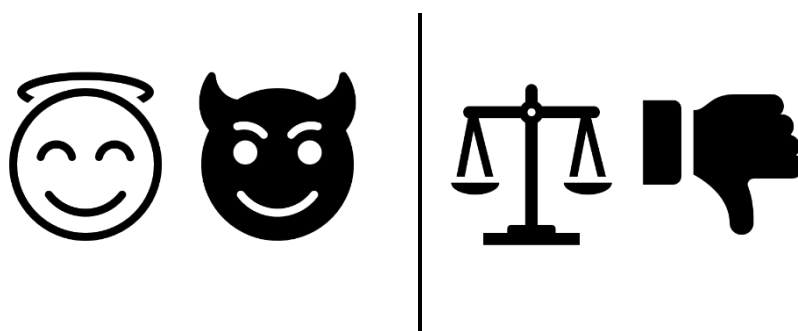
Las ideas de sinonimia y antonimia son primordiales, aunque técnicamente pueden llegar a ser muy complejas, recubren dos relaciones de singular evidencia. De hecho, en niveles de escolarización relativamente bajos es sencillo hacer

entender a qué se refieren estos términos sólo citando algunas parejas de ejemplos y apelando a la relación que la mera intuición de hablante puede establecer entre esas parejas. (p.99)

Cabe recalcar que los sinónimos y antónimos son fáciles de entender, puesto que, una palabra cumple como la base para delimitar cada uno, es decir de una palabra se podrá derivar a varios sinónimos, así como varios antónimos. De la misma forma, contextualizando gráficamente, versa de la siguiente manera.

Gráfico 01

Antonimia y sinonimia



Fuente: Ciclo Escolar

En la primera imagen se indica una cara feliz como sinónimo (término similar) de “bondad” o “indulgente”, mientras en el siguiente cuadro se divide una cara con cuerno que dentro de la cultura local evidencia “maldad” o “deshonor”. La antonimia según lo define la RAE (2022) como “un dicho de una palabra, que expresa una idea opuesta o contraria, como virtud y vicio, claro y oscuro o antes y después”. Por lo tanto, un significado contrario se toma en cuenta de acuerdo al contexto que se encuentre, además en el ejemplo existe una contraparte en ambas caras, dando como resultado la dualidad que existe en el universo.

Dentro de la antonimia se encuentra inmiscuido el razonamiento verbal que desarrolla la capacidad de abstracción del estudiante, ayudando a desarrollar la habilidad de analizar y sintetizar elementos lingüísticos. En este sentido, “es la capacidad que tenemos para razonar con contenidos” (Ríos y Bolívar, 2009, p.14), a través de los bloques lingüísticos asiste a desarrollar una mentalidad reflexiva, crítica y creativa para discernir e interpretar la realidad. Por otra parte, comprende la capacidad intelectual de

resolver problemas y enriquecer el lenguaje y la redacción con el empleo de palabras variadas. Además, los sinónimos y antónimos se encuentran dentro de las categorías gramaticales, por lo que es importante analizar que estos términos el ser humano no los nace aprendiendo, se van construyendo con el pasar del tiempo, por ello Cassany (1993) menciona que la formación de la escritura en algunas personas es bastante pobre, creen que los escritores nacen o que no se puede aprender a redactar y que, por lo tanto, no se puede enseñar ni aprender de la misma manera. Sin embargo, cualquier persona puede ser un lector, un escritor, pero viendo a la escritura como algo cotidiano que se realiza por necesidad, así como la preparación de un platillo especial, que permite ser creado a partir de la inspiración y la experiencia, la misma relación se puede establecer con la escritura, no aprender reglas o normas al pie de la letra, sino poder experimentar en el diario vivir.

La gramática conlleva varias partes variables, el tercer componente de la escritura son los sustantivos, al hablar de palabras que nombran a seres vivos, objetos, sentimientos entre otros, se habla de sustantivos Siurot (2017) de esta manera son aquellas palabras que sirven para referenciar todo el aspecto universal, como: seres vivos, cosas abstractas y materiales. Los sustantivos tienen la función de ser gramaticalmente el núcleo del sujeto según lo define Etecé (2020) suele ser o bien un sustantivo o bien un pronombre. Por ejemplo, “Eduardo ama el Karate”, el núcleo del sujeto es Eduardo; mientras que en “Él ama el Karate”, el núcleo del sujeto es “Él”, es decir el núcleo es aquel de quien o qué se habla en la oración, sin embargo, se debe tomar en cuenta el género y número.

En este sentido cabe destacar el género y número en todas las palabras de la oración para llegar a una coherencia de la misma, según Siurot (2017) “El género es una característica gramatical que permite la flexión de sustantivos y adjetivos, aunque también se da en otros tipos de palabras (determinantes y pronombres), de forma similar”(p.04), por lo tanto, es una característica gramatical que permite identificar en que género esta una palabra, ya sea masculino pues su terminación es en (o), femenino si su terminación es en (a) o neutro el cambio se da en el determinante, por ende, las palabras variables que indican el género son: sustantivos, adjetivos, pronombres, ya que admiten el uso de prefijos y sufijos.

Es importante distinguir varios factores para mantener una coherencia y cohesión en el texto, sin embargo, es primordial tomar en cuenta lo que menciona Cassany (1993) la escritura es un proceso de composición bajo una línea de investigación psicolingüística y un movimiento de cambio en la enseñanza de la redacción, su campo de acción es escribir todo lo que se piensa, se hace y se escribe. Por lo tanto, al escribir textos se debe tener claro que función cumplen, pero sin perder el interés y escribir todo lo que se piensa. Cabe recalcar según Medina (2006)

El uso de la lectura y la escritura adquiere sentido cuando se comprenden las acciones de los hombres que las practican, cuando se comprende la significación que la lectura y la escritura tienen para ellos, sus motivaciones y propósitos, las necesidades humanas a las cuales ellas responden. (p.47)

La escritura y la lectura son fundamentales, puesto que trabajan conjuntamente y crean un sentido completo al leer y comprender el mensaje que quiere dar a conocer, la escritura no solo son letras, sino números perteneciente a la contabilidad, matemática, entre otras, por lo tanto, la escritura permite recordar a lo largo de la historia todos los avances que se han logrado gracias a la significación de sus grafías, sin embargo el ser humano ha ido perfeccionado esta escritura con normas y reglas que son obligatorias para mantener una lógica y comprensión.

De la misma manera, los adjetivos son componentes que van de la mano con los sustantivos, creando nexos de comprensión lógica dentro de la estructura gramatical, por ello menciona Santamaría (2017) “El adjetivo es la palabra que acompaña al sustantivo para complementarlo y expresar una de sus cualidades concordando en género y número, es decir, las palabras que nos dicen cómo es una persona, animal o cosa” (p.01), de esta manera el adjetivo cumple el rol de indicar una cualidad o estado del sustantivo. Por consiguiente, para desarrollar las habilidades de los estudiantes es primordial mejorar el sistema educativo, según Fuenmayor (2020) “El sistema educativo les da mucha importancia a las habilidades de pensamiento de nivel inferior, como la memorización, sin embargo, los estudiantes que deseen tener éxito en sus clases y en el mundo laboral deben enfocarse en otras habilidades” (p.01). Cabe destacar que el autor menciona habilidades de adaptación del pensamiento, puesto que es importante aprender a adaptarse

a todos los cambios que el estudiante tenga a lo largo de la vida, otra habilidad primordial es la comunicación, pues el ser humano debe tener la capacidad de comunicarse ya sea de forma escrita o verbal.

A lo largo de la gramática se ha visto varias clasificaciones para poder delimitar los cambios que se da en esta ya sea en sustantivos, así como en adjetivos, ahora bien, Siurot (2017) menciona que “Los adjetivos son palabras que sirven para describir y expresar cualidades de los sustantivos (dicen cómo es el sustantivo)” (p.01), de esta manera, indican cualidades, cumpliendo la función de cuantificadores, son modificables según su género y número con el sustantivo al que se refieren.

Es fundamental considerar que dentro de la escritura existe una clasificación que permite una mayor identificación y producción de textos, por ello en su investigación menciona Cassany (1993) “existen diferencias significativas entre los comportamientos de aprendices y de expertos, que parecen relacionarse con la mala o buena calidad de los textos que producen unos y otros” (p.09), los expertos utilizan subprocesos para desarrollar sus ideas, mientras que los aprendices se limitan a expresar sus ideas y solo rellenan hojas, sin revisión alguna. En concreto, los expertos organizan sus ideas, las evalúan, las revisan y las redactan entregando como producto final un escrito claro. Además, Cassany (1993) “escribir es un proceso de elaboración de ideas, además de una tarea lingüística de redacción. El escritor tiene que saber trabajar con las ideas tanto como con las palabras” (p.09), por ello el escritor debe saber que función cumple cada palabra para crear un escrito con lógica.

Otro complemento, se encuentran los verbos dentro de la identificación y parte fundamental de los escritos, Según Santamaría (2019) “Los verbos son las palabras que expresan acción dentro de una oración. La acción puede expresarse en pasado, presente y futuro” (p.01). de esta manera para realizar las conjugaciones pertinentes se debe tomar en cuenta el tiempo del verbo, por ello menciona Santamaría (2019) en el presente se realiza en el momento, ahora, en este instante la acción; en pasado la acción ya se realizó, ayer, hace días, hace tiempo; y en futuro la acción se realizará más tarde, mañana, dentro de unos días, por lo tanto, el cambio debe realizarse de acuerdo al tiempo, así como en todas las personas gramaticales.

Es parte de las categorías gramaticales que presentan acciones en tiempo presente, pretérito o futuro; denota los cambios de estado, movimientos o alteraciones de un individuo. Para Siurot (2017) “Los verbos son palabras que expresan acciones o estados. Aunque un verbo tiene muchas formas verbales, para nombrarlos se suele usar el infinitivo. En sintaxis, el verbo es el núcleo del predicado” (p.01), por lo tanto, su función denota como núcleo del sintagma verbal (predicado), en las oraciones es fácil distinguir al verbo por la acción que realiza el sujeto, por ejemplo: “Andrés caminó por el sendero angosto”. Se entiende que el predicado, que responde a la pregunta “¿qué se dice de Andrés?” establece que el sujeto caminó en tiempo de antaño (pretérito o pasado). De igual importancia en la literatura científica se puede evidenciar que “el verbo es el lenguaje o palabra que, en una oración expresa la acción o el estado del sujeto” (García y Gross,1996, p.338). De esta manera, la importancia de la presente categoría recae en que es el eje principal de la oración para que exista concordancia gramatical (sentido) en la estructura lógica de las palabras.

Las categorías gramaticales se interpretan de varias formas, según (Fisher, 2004; Camps, 2009) “Las categorías gramaticales son nociones muy abstractas, que requieren de un proceso de construcción largo y laborioso”, se concluye que el verbo pertenece dentro de esta categoría así como presenta variabilidad en sus tiempos, tales como: tiempos simples (presente, pretérito imperfecto, pretérito perfecto, futuro, condicional, presente, pretérito imperfecto, futuro, presente) En cuanto a los modos, estos son: indicativo, subjuntivo, imperativo.

De esta manera el autor hace referencia a las conjugaciones verbales de acuerdo a la persona gramatical, deslindando las formas no personales del verbo, según Siurot (2017) son las siguientes:

Tabla 01

Formas no personales del verbo

Infinitivo	Gerundio	Participio
Ar, er, ir	Ando, endo, iendo	Ado, ido

Funcionan como sustantivos	Funcionan como adverbios.	Funcionan como adjetivos.
Me gusta mucho comer.	Iremos cantando.	Fue de viaje con una señora casada.
Gritar Comer Leer Excavar Correr	Gritando Comiendo Leyendo Excavando Corriendo	Calumniado Incendiado Masacrado Construido Pasado

Fuente: Siurot Manuel

Autor: Tatiana López

En la tabla presentada anteriormente es necesario mencionar que la forma no personal (infinitivo) funciona como un verboide, ya que no se encuentra conjugado. Entiéndase a este como la forma no personal del verbo, porque adquiere una denotación que ya no es acción, sino una parte variable e invariable de la oración (sustantivo, adjetivo y adverbio).

En cuanto al número el verbo correr indica un singular es decir una sola cosa u objeto, y plural más de dos cosas u objetos, según Siurot (2017) el número “Está relacionado con la persona o personas que realizan la acción del verbo: singular o plural. No se considera al género, porque todas las formas verbales son iguales en masculino y femenino” (p.02), cabe destacar que los verbos se destacan dos partes muy importantes la raíz es decir la parte que no varía, el morfema el cambio que existe en las terminaciones.

De la misma manera, el modo indica la acción o estados, por ello Siurot (2017) “El modo indica la relación el hablante con lo que dice. Hay cuatro modos: indicativo, subjuntivo, potencial e imperativo” (p.02), según el autor se menciona la actitud que tiene cada persona para mencionar algo.

Tabla 02

Modos verbales

Modo verbal	Definición	Ejemplos
Indicativo	Indica acciones reales o posibles.	Hoy comeré a las dos.
Subjuntivo	Indica acciones deseables, hipotéticas, donde se exprese una opinión.	Ojalá vengas mañana. Quizá juegues ajedrez.
Imperativo	Indica acciones de orden o mandato.	Trae la pelota.
Potencial	Indica acciones como una condición que debe cumplirse.	Si vienes a casa, te regalo un helado.

Fuente: Siurot Manuel

Autor: Tatiana López

De esta manera el modo verbal expresa de qué forma se realizan las acciones indicando acciones reales, deseables u ordenes, por lo tanto, es importante no ocupar infinitivos para expresar modos verbales en imperativos, además Siurot menciona que otros autores consideran al condicional como otro modo verbal. Según Medina (2019) Del mismo modo, el hecho de enfrentar sistemáticamente a los niños, desde temprana edad, con la necesidad de comunicar por escrito, los lleva a avanzar en sus conceptualizaciones sobre cómo escribir, por ello es fundamental la identificación de los verbos para detallar acciones reales de acuerdo al tiempo y la persona gramatical. Finalmente, para que los estudiantes vivan el lenguaje escrito en situaciones auténticas, es indispensable enmarcarlo en una dinámica de proyectos de curso (Condemarín, Galdames & Medina, 2004), es preciso el aprendizaje basado en proyectos para participar de forma periódica en todas las áreas, incluyendo todos los componentes de la escritura.

Para finalizar, el componente de escritura es fundamental, puesto que es necesario afirmar que existen reglas ortográficas, que el orden de las palabras es fundamental pero que se debe escribir con la inspiración necesaria, por ello Cassany (1993) La enseñanza no se queda atrás, ya que en pocos años hemos pasado de la oración al discurso, de la memorización de reglas ortográficas a la práctica de la expresión, gracias al currículo

nacional que ha replanteado la importancia a las habilidades así como a los conocimientos.

2.2.3 Destreza comunicativa

El Ministerio de Educación del Ecuador, en el Currículo de Lengua y Literatura (2012), menciona que consiente a las instituciones educativas por ello debe dar procedencia al desarrollo de las destrezas lingüísticas dividida en cinco Bloques Curriculares: Lengua y Cultura, Comunicación Oral, Lectura, Escritura y Literatura para el logro de los objetivos del área, por ello es fundamental que el estudiante integre y comprenda lo que escucha, manteniendo una comunicación real. Se debe tomar en cuenta la condición en la que se recibe el mensaje, así como tener una reflexión y postura crítica.

Es primordial utilizar el dialogo entre compañeros, para adquirir las convenciones de la comunicación. De esta manera menciona Danesi (1994) La escuela debe trabajar en el uso de la palabra efectiva, oportuna, negociar el discurso con los adolescentes y valorar sus necesidades comunicativas para que estos a su vez fortalezcan sus destrezas y sean capaces de reflexionar sobre el poder de las palabras mediante la metacognición.

Para ejecutar el componente de la comunicación, en la que define Aristóteles como la búsqueda de todos los medios de persuasión que tenemos a nuestro alcance, se toma en cuenta como un medio de persuasión el juego del teléfono en el que los participantes envían un mensaje mediante una cuerda y dos vasos, es decir este juego es una gamificación palpable que se puede desarrollar en las horas de clase, por otro lado, la comunicación según a Martínez y Nosnik (1988) menciona, “un proceso por medio del cual una persona se pone en contacto con otra a través de un mensaje, y espera que esta última de una respuesta, sea una opinión, actitud o conducta” (p.28), por ello es primordial aplicar el presente juego para desarrollar las habilidades de comunicación.

La necesidad del ser humano siempre ha sido comunicarse por ser de naturaleza social. En esta vía, es inherente al individuo, ya que será de gran importancia a lo largo de su ciclo vital para poder expresar sus emociones, deseos, y anhelos. De tal manera se trata de una corriente teórica surgida en Inglaterra en los años treinta y vinculada con Émile Durkheim, Talcott Parsons y otros autores, como Herbert Spencer y Robert Merton. El modelo de comunicación desarrollado por los funcionalistas propone de un

proceso en el que se traslada e intercambia la información teniendo en cuenta los elementos básicos comunicativos como: emisor y receptor.

El proceso comunicativo según Martínez (1998) se produce de la siguiente manera:

Tabla 03

Elementos de la comunicación

Emisor	Realiza el mensaje
Receptor	Intercepta el mensaje
Código	Signos del mensaje
Mensaje	Información
Canal de comunicación	Medio en que se transfiere el mensaje (carta, teléfono, chat)
Ruido	Interferencia

Fuente: Martínez de Velasco

Autor: Tatiana López

Los componentes citados participan en el envío y recepción de los mensajes (contexto), cada elemento tiene su rol importante para que exista comunicación. Si no existe canal, no puede existir intercambio de ideas entre personas que se encuentren distantes. De igual forma, si no existe receptor, el emisor no tendrá a quién transmitir sus ideas o necesidades, en concreto la comunicación se realiza todos los días y en todo contexto, puesto que para este intercambio de ideas se debe utilizar todos los elementos.

2.2.4 Estrategias

Es importante definir qué son las estrategias, tomando en cuenta que existen varias definiciones de acuerdo a su enfoque. Díaz (2002) menciona que “las estrategias pretenden facilitar intencionalmente un procesamiento más profundo de información nueva y son planeadas por el docente” (p.01). De esta manera, se dice que son procedimientos que utiliza el docente para promover nueva información y así crear aprendizajes significativos a partir de un objetivo o tema. Para crear estrategias es importante saber que destreza se va a desarrollar, y si se relacionan las estrategias con el juego, éstas ayudan a mejorar las capacidades cerebrales, las habilidades y la velocidad del estudiante García (2019), si se aplica la gamificación y la estrategia los estudiantes

desarrollarán la destreza de escritura, volviéndose más ágiles y hábiles en la identificación y creación de escritos.

Al hablar de estrategias Cassany (1993) menciona que las estrategias que utilizan para componer el texto varían de acuerdo a las diferencias entre individuos, a partir de la elección de dificultades se aislaron los diversos subprocessos que intervienen en el acto de escribir: buscar ideas, organizarlas, redactar, revisar, formular objetivos. Si comparamos el punto de vista con el autor se afirma que la gamificación es una solución para un aprendizaje inclusivo y una creación de aprendizaje significativo para todos, por ello es fundamental mencionar los tipos de estrategias, Según Ferreiro (2004), menciona que existe dos tipos de estrategias:

- **Estrategias de enseñanza:** Son procedimientos empleados por el profesor para hacer posible el aprendizaje del estudiante. Incluyen operaciones físicas y mentales para facilitar la confrontación del sujeto que aprende con el objeto de conocimiento.
- **Estrategias de aprendizaje:** Procedimientos mentales que el estudiante sigue para aprender. Es una secuencia de operaciones cognoscitivas y procedimentales que el estudiante desarrolla para procesar la información y aprenderla significativamente.

Los dos tipos de estrategias van de la mano, relacionándose entre sí, pues se consideran procedimientos con diferentes enfoques. Las dos estrategias comparten como característica, facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollando un conocimiento más claro y un aprendizaje más significativo, dentro del enfoque investigación se toma en cuenta la destreza de escritura y sus componentes.

2.2.5 Orientaciones para el uso de las TIC

Hoy en días las nuevas tecnologías cumplen un rol fundamental en la comunicación de las personas, así como en el aprendizaje, por ello menciona Santillana de Tecnología Educativa (1991), en los últimos años el desarrollo de la tecnología de la información se ha caracterizado por una constante innovación en herramientas y metodologías. Hoy en día el internet es una fuente fundamental de comunicación y de

aprendizaje es por eso que cada día se van desarrollando y creando nuevas formas de innovar. Según Castells (1986) menciona que para el acceso de grandes masas se presentan con diferentes tipos de códigos lingüísticos permitiendo una interactividad entre sujeto y máquina, por ello se manifiesta que el código lingüístico de china no se puede ocupar con el de América y viceversa. Por otro lado, Herreros (1992) hace referencia a la poca interacción entre sujeto y máquina, sin embargo, la tecnología brinda conocimiento que atraviesa naciones y culturas mediante aparatos tecnológicos. Dentro de la educación es fundamental conocer la cultura nacional e internacional y aprender sobre diferentes temáticas que con lleva a un estudiante lector y capaz de instruirse, de esta manera la gamificación es fundamental dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

La gamificación es una metodología utilizada en el aula. Muchas veces se confunde con una estrategia de educación, por lo que, según Marín (2015) “hablar hoy de “gamificación educativa”, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje” (p. 1). Por ello, las clases han generado cambios, y más aún con el avance de la tecnología y la implementación de las clases virtuales, pues los docentes se basan en crear metodologías que permitan un aprendizaje ludificado e interactivo.

En esa vía, Borrás (2015) afirma que:

Gamificación no es convertir todo en un juego, no son mundos virtuales en 3D o juegos en el lugar de trabajo, no son simulaciones o juegos serios. Tampoco se trata de poner badges o insignias, puntos o recompensas porque sí, ni funciona para todos los contextos o es fácil aplicarla. (p.5).

El autor presenta coherencia en su fragmento, puesto que, no todo puede ser una gamificación, ya que se debe realizar un análisis puntual sobre el tema que será gamificado. Esto permitirá la construcción de un aprendizaje en entornos virtuales lúdicos, que conlleve a la experiencia de juego y aprendizaje al mismo tiempo, sin olvidar que la motivación es un punto claro para que la gamificación sea fácil. “El método lúdico se constituye en un conjunto de estrategias que permiten el disfrute, la recreación y el aprendizaje del estudiante mediante el juego”. (Cepeda, 2017, p. 10) La aplicación constructivista de nuevas estrategias debe fortalecer el desarrollo de los jóvenes y niños.

Dentro de la gamificación se manifiesta la motivación del estudiante para jugar, según Gaitán (2013) las técnicas de la gamificación es la recompensa en la que tienen un beneficio merecido, después el Estatus es decir un nivel jerárquico que adquiere dentro de todo el curso participante, luego el logro se determina con la satisfacción personal y concluye con la competición las simples ganas de jugar y competir con los demás contrincantes, por ello los docentes son los encargados de mantener un interés en el estudiante y cumplir con estas técnicas innovadoras.

2.2.6 Orientaciones para el aprendizaje escolar

El aprendizaje escolar comienza desde los primeros años, pero no tiene una edad para finalizar, muchas personas siguen estudiando a pesar de su edad, sin importar estereotipos o cosas dichas por la sociedad. El aprendizaje hoy en día es clave para desarrollar habilidades que permitan enfocarlas y emplearlas en la situación laboral en la que se encuentren, se dice que mientras más lee o estudia la persona más docta en conocimiento se vuelve, es por ello que hoy en día la mayoría de personas deciden seguir estudiando y mejorar su nivel de estudio.

Es primordial analizar al aprendizaje escolar, por ello según Baquero (1996) menciona:

Una de las modalidades centrales de funcionamiento del aprendizaje escolar radica en que exige el dominio de sistemas de representación que permitan a su vez la creación y manipulación de contextos espacio-temporales remotos. Tales contextos pueden ser en buena medida imaginarios, y es por esto que en el desarrollo psicológico se encontrará en el juego simbólico un precursor importante de esta posibilidad de dominio.

Es fundamental analizar el contexto del aprendizaje, puesto que el estudiante desarrolla un posible dominio de espacio que le permitan mayor seguridad al niño. Por otro lado, opina Aguilar (2020) “Es importante considerar que el proceso de aprendizaje va más allá de la educación escolar, pero es dentro del sistema educativo donde el sujeto aprende a interactuar con otros grupos que difieren en tradiciones, costumbres o creencias.” (p.215), al hablar de educación escolar se considera más bien al aprendizaje que pueden brindar los docentes mediante estrategias o metodologías, más no el

establecimiento como lugar físico, hoy en día el colegio se trasladó atrás de una pantalla, de esta manera las nuevas generaciones se dieron cuenta que se puede desarrollar un aprendizaje de forma presencial o virtual y dar a conocer costumbres o tradiciones mediante la presentación de videos de la vida real, de todas maneras las dos formas de enseñanza permiten una interacción.

Sin embargo, la nueva realidad frente a la pandemia es diferente, busca responder la necesidad de continuar con el aprendizaje, en la que se ha implementado a la educación nuevas estrategias de aprendizaje conjuntamente con la tecnología, permitiendo un acercamiento directo y en tiempo real con el estudiante, por lo que el contexto presencial se relacionó con el contexto virtual trabajando de la mano y fomentando la enseñanza escolar en todos los niveles que propone el currículo nacional.

2.2.7 Contexto presencial

Dado que, las clases presenciales han pasado de generación en generación, y las metodologías han ido variando, es fundamental asistir de forma presencial puesto que se desarrollan no solo las habilidades intelectuales, sino habilidades sociales que permiten crear estudiantes críticos, reflexivos y colaboradores de valores. Las clases de forma presencial se tornan más dinámicas con movimientos o acciones en ese momento, también se mantiene un contacto visual y auditivo más cercano para resolver preguntas o inquietudes.

De modo que menciona Aguilar (2020) “La escuela se convierte en la institución capaz de formar integralmente al sujeto hasta que adquiera su condición ontológica de llegar a ser lo que es en relación con los otros.” (p.215), al asistir el estudiante de forma presencial lo hace con mucho entusiasmo, sin distractores que interrumpan el proceso de enseñanza y permitan una captación eficaz de la temática. En fin, la escuela cumple con crear estudiantes que culminen con el proceso establecido por el los lineamientos del ministerio de educación.

En este contexto el docente debe destacar su clase, ya que no puede utilizar una clase magistral sino ocupar una clase más lúdica, en la que se incluya material didáctico que permitan crear mayor atención y creen un aprendizaje significativo. Al ocupar un material palpable se desarrolla el proceso de Montessori, en el que se aprende tocando o

viendo; de la misma manera se implementa la gamificación aprender mediante el juego, se puede ocupar juegos de mesa que se desarrollen en el diario vivir y adaptarlos a la temática.

Cabe recalcar que retomar la presencialidad ha conllevado un proceso de cambio y adaptación por parte de toda la comunidad educativa, en la que se requiere tomar en cuenta ciertos factores y cambios que se han implementado a la nueva normalidad. Para ello menciona Aguilar (2020) “El proceso de enseñanza–aprendizaje en los escenarios presenciales permite conocer las distintas realidades de los sujetos educativos, por ejemplo, la permanente convivencia del educador en el aula de clases”, considerando que, el espacio de estudio permite un aprendizaje mas concreto de acuerdo con la realidad de la institución.

2.2.8 Contexto *on – line*

La pandemia obligó a las personas a adaptarse a nuevos cambios y mantener una nueva realidad, por lo que, las nuevas tecnologías y herramientas tuvieron gran acogida a lo largo de este proceso permitiendo dar información y una comunicación real. De esta manera, en el ámbito educativo se dio lugar a la comunicación a través de plataforma virtuales, videos, llamadas o mensajes, toda la comunidad educativa sufrió un gran impacto en el proceso de aprendizaje del educando, por otro lado, el rol del maestro cambio ya que se convirtiendo en un facilitador de conocimiento, de contenidos, y un experto en evaluación. Sin embargo, se presentan problemas cuándo los estudiantes no poseen los materiales necesarios, como el internet y un medio de comunicación ya sea computador o teléfono inteligente, si el estudiante no posee la comunicación entre pares no funciona.

La educación ha sufrido grandes cambios, puesto que los roles del sujeto educativo afrontan un periodo de crisis de aprendizaje puesto que crear conocimiento con varios distractores es dificultoso y genera aprendizajes pocos significativos; y, por parte del estudiantado no contribuyen a la formación de las disciplinas, valores o aprendizajes culturales da lugar a amplias brechas generacionales. Menciona Aguilar-Gordón y Chamba (2019) “el analfabeto digital (docente) debe enseñar al erudito tecnológico del siglo XXI (estudiante)” (p. 115). De esta manera es primordial innovar de forma

tecnológica y relacionada con estrategias de aprendizaje que permitan un aprendizaje significativo y dinámico en el estudiante.

El aprendizaje virtual genera un cambio radical en la educación virtual, se considera que esta nueva forma de aprendizaje trae consigo varios beneficios a toda la comunidad educativa, como el desarrollo de habilidades que permiten la organización de información y la recepción de conocimiento, así como el manejo de nueva tecnología y la ampliación de lenguaje que favorece la comunicación y la conectividad.

Por otra parte, el auge de las nuevas tecnologías ha impactado negativamente el desarrollo del pensamiento de las nuevas generaciones, ya que el mal uso de las computadoras o celulares para el empleo de actividades de ocio han desencadenado que los estudiantes ya no se preocupen tanto por leer un texto, una revista o un cómic que enriquezca su imaginación. De esta manera, se pierde el razonamiento verbal cuando el estudiantado cena frente a la TV, por lo que se está perdiendo el arte de la conversación en el diálogo familiar que favorece la abstracción y resolución de ideas. Para tener éxito en la resolución de ejercicios, es recomendable contextualizar y leer claramente la oración, tomando como ayuda a las palabras aledañas alrededor del problema planteado.

2.2.9 Orientaciones familiares

Es primordial recordar que la familia es el primer ente de enseñanza en el niño, puesto que este sujeto repite inconscientemente la mayoría de acciones que realiza el padre de familia, es por ello que desde casa se debe inculcar valores, aprendizajes significativos, reflexiones luego de un suceso, para crear desde pequeños niños con éxito y afán de ser buenos hombres para la sociedad.

Por ello, es importante saber que la educación trabaja de forma triárquica en la que interactúan docentes, estudiantes y padres de familia, es decir el contexto familiar debe estar conformado por grandes maestros de vida, Parra (2011) “La consideración de la familia como sistema se explica desde el primer momento en el que las ciencias sociales adoptan la teoría general de sistemas del campo de las ciencias de la naturaleza” (p.179), cabe recalcar que, la familia es un sistema conformado por una estructura básica y una relación entre elementos que adoptan teorías a lo largo de los días. Para concluir, la familia tiene una misma visión y siempre busca la mejora de todos sus integrantes.

La familia debe poseer varias aportaciones respecto al contexto familiar, Ceballos (2006) señala una propuesta con tres grandes dimensiones que debe cumplir la familia; en primer lugar “física”, en la que menciona como es tipo de vivienda, el espacio de estudio que tiene el estudiante, el barrio en dónde vive, los recursos educativos que puede ofrecer, es decir un análisis de la situación económica de cada familia, también un análisis del nivel de estudios y culturales, la autora menciona que la familia debe tener hábitos y organización en casa así como distribución de tareas y funciones. Otra dimensión fundamental es la cognitiva educativa, en la que familia desarrolla creencias, culturas, así como los sueños y metas que puede proponer al sujeto desde edades muy tempranas, es fundamental poseer ideales de vida, valores ejemplares en su vida y la religión que se la puede contribuir, pero quien decide es estudiante de acuerdo a su comprensión. En el caso de las emociones es primordial desarrollarlas de casa e impartirlas, el clima afectivo que se desarrolle en el sujeto, así como la resolución frente a algún conflicto, la comunicación asertiva que es fundamental, a todo esto, la familia es la guía de una enseñanza tan básica pero necesaria.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

El presente proyecto de investigación surge de la necesidad por fortalecer los aprendizajes de los y las estudiantes de sexto de básica en la asignatura de lengua y literatura y específicamente en la destreza de escritura, por lo que, se utilizará herramientas que permitan gamificar las clases y lograr que los estudiantes aprendan divertirse, a través, de actividades entretenidas, lúdicas e innovadoras.

Se presenta detalladamente la estructura metodológica utilizada en esta investigación, en la primera parte, se describe el enfoque investigativo de tipo cualitativo con un alcance descriptivo evaluativo; cabe recalcar que el enfoque investigativo posee una intención del investigador que permite categorizar el fenómeno de estudio, según lo menciona Martínez (2011). Por otra parte, se da a conocer aspectos que se relacionan con el contexto donde se va a desarrollar la investigación, así como, el tipo de instrumento a utilizar orientando en la población elegida y de acuerdo a los criterios que fueron tomados en cuenta, esta técnica permitirá la recolección de información, donde se muestra el instrumento que se va a utilizar y que es aplicado. Por otro lado, se realiza una descripción detallada del diseño metodológico y de las actividades que se van a trabajar con los estudiantes y con las que se busca puedan pasar de un nivel común de referencia a otro. Finalmente, se realiza el análisis de los datos para establecer si los estudiantes lograron o no fortalecer su destreza.

3.1 Diseño y tipo de investigación

El objeto de estudio presenta las cualidades de un fenómeno, por lo tanto, es de corte cualitativa debido a la relación de la teoría con el desarrollo del proyecto, así lo afirma Hernández, et al. (2014). Por ello, en la investigación el enfoque que se utiliza es de corte cualitativo, por la relación que tiene la teoría con el desarrollo del presente proyecto, permitiendo revelar sucesos o interrogantes en el proceso de análisis de metodología.

De acuerdo con el objeto de la investigación , la metodología se fundamenta con base en el en el enfoque cualitativo, pues se encamina en resolver la realidad de la destreza

de escritura perteneciente al área de lengua y literatura, así como, se centra en todos los indicadores o criterios de desempeño establecidos por el currículo nacional Hernández (2012), permitiendo el acercamiento al estado de los procesos de enseñanza y aprendizaje, este definirá y delimitará que estrategias se deben aplicarse para gamificar las clases que contengan la destreza de escritura.

3.2 Nivel de investigación

El proyecto de investigación es de tipo proyectivo porque se propone una gamificación palpable, además se observa y describe las características de las variables tanto dependiente como independiente, de esta manera, recolecta datos importantes con el objetivo de elaborar juegos con metodología de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje *on-line*, además, “los estudios proyectivos consisten en la elaboración de una propuesta, un plan, un programa o un modelo, a partir de un diagnóstico preciso de las necesidades del momento, los procesos explicativos o generadores involucrados y de las tendencias futuras” (Hurtado, 2021), de esta manera, mide las características de los estudiantes de forma cognitiva, mediante la evaluación de la muestra que es de sexto de básica, es así que, se analiza las particularidades de los alumnos de forma independiente, y se formula una hipótesis de estudio que medirá de forma individual cada variable (Fidias, 2006), se observa que las variables cumplen la función de evaluar y diagnosticar cada detalle de la destreza de escritura.

3.3 Población y muestra

La población de este estudio está compuesta por todos los estudiantes matriculados en sexto de básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin” Puesto que esta población de este año alcanza los 45 estudiantes, en virtud de lo que García (2013) señalan acerca del tamaño de las poblaciones, se optó por analizar una muestra. Esta está compuesta de 41 estudiantes. Para determinar este tamaño de la muestra, se aplicó la fórmula $Muestra = Z^2 * (p) * (1-p) / c^2$. que plantea el autor (p.220).

3.4 Técnicas e instrumentos de recopilación

En la presente investigación se utilizó la evaluación como técnica de recolección de datos escritos, mediante el uso del cuestionario, este consta de una serie de preguntas que son expuestas para obtener información directa del objeto de estudio, en la investigación la evaluación es considerablemente usada como un procedimiento ya sea diagnóstico o parcial, pues elabora u obtiene valiosos datos de forma rápida y eficaz así lo afirma Casas et al. (2003). Por lo tanto, el cuestionario medirá la competencia de escritura en los estudiantes de sexto de básica, con el fin de indagar y conocer su aprendizaje en estos temas que serán valorados de acuerdo a los parámetros del currículo nacional.

El cuestionario es un instrumento empleado en este estudio está enfocado en conocer el estado de la destreza de escritura en los estudiantes, por lo que, está compuesto por diez preguntas cada una con su diferente ponderación, buscando conocer los avances que tienen los estudiantes en la destreza de escritura. Las preguntas del cuestionario se diseñaron de acuerdo con los temas establecidos que asigna el currículo nacional de lengua y literatura de subnivel básico medio, además, se presentan en un orden específico y con reactivos de base estructurada. Se aplica a todos los estudiantes de sexto año de educación general básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”, durante el período académico julio 2021. Al obtener los datos, será necesario analizarlos de forma clara, manifestando su significado y cumpliendo con los objetivos planteados de la investigación.

Como una técnica complementaria se emplea la observación en dos clases en la que se anota las novedades, la verificación se dio a los estudiantes de sexto de básica considerándola como un mecanismo de forma general que puede ser utilizada siempre, así como; de las clases ya que se visualizarán los hechos más relevantes, por lo tanto, se observarán sus avances o sus falencias, lo que permitirá realizar una propuesta basada en las necesidades de los alumnos y permitiendo aplicar diferentes entornos gamificados que permita la aplicación del presente instrumento que ampliará la percepción y facilitarán la descripción del objeto de estudio.

Para finalizar, una vez recopilados los datos con el instrumento diseñado (evaluación) para el efecto, se procede a la cuantificación, verificación y análisis para luego obtener los datos reales, un resultado cualitativo y llegar a las conclusiones que son

en relación con los objetos planteados en la investigación, de esta manera se presenta la tabla de operacionalización de variables.

Tabla de operacionalización de variables

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLE	DEFINICIONES NOMINALES	DIMENSIONES	INDICADORES
Diagnosticar cuáles son las estrategias utilizadas para desarrollar la destreza de escritura en el área de Lengua y Literatura, en estudiantes de sexto año de básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”, en el periodo lectivo 2020-2021.	Estrategias para el desarrollo de la destreza de escritura utilizadas en el aula de clase para desarrollar el aprendizaje.	Conjunto de procesos didácticos que cumplen los objetivos de la clase y desarrollan un aprendizaje significativo en el área de Lengua y Literatura en niños y especialmente en la destreza de escritura.	Orientaciones destrezas	-Contenidos del área -Destrezas según la edad
			Orientaciones escritas	-Estrategia didáctica de para el desarrollo de la antonimia y sinonimia -Estrategia didáctica de para el desarrollo de la gramática (sustantivos, adjetivos, verbo)
			Orientaciones comunicativas	-Estrategia didáctica de para el desarrollo de la comunicación

			Estrategias	-Estrategia de enseñanza -Estrategia de aprendizaje
			Orientaciones para el uso de las TIC	-Gamificación
Analizar cómo se emplean las estrategias de la destreza de escritura en la enseñanza de Lengua y Literatura, en estudiantes de sexto año de básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”, en el periodo lectivo 2020-2021.	Uso de las estrategias asociadas al desarrollo de los procesos de aprendizaje.	Los factores que influyen en la adquisición de la destreza de escritura, estos factores son los componentes que facilitan o limitan la construcción de los procesos de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.	Orientaciones para el aprendizaje escolar	-Contexto presencial -Contexto <i>on-line</i>
			Orientaciones familiares	-Ambiente familiar
Diseñar una propuesta de juegos didácticos fundamentados en la	Propuesta de gamificación para el desarrollo de la destreza de escritura a través	Es un conjunto de elementos programados o una serie de actividades	Planificación	-Reglas o normas, superación de objetivos fijados, contenidos,

gamificación para la enseñanza de la destreza de escritura del área de Lengua y Literatura, en estudiantes de sexto año de básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”, en el periodo lectivo 2020-2021.	de una serie de juegos creados y enlazados a internet.	que se plantean y se utilizan para desarrollar un aprendizaje. Aprendizaje gamificado es una enseñanza basada en el juego.		competición, recompensa o reconocimiento.
			Directrices de ejecución	-Actividades de aprendizaje creadas en fichas didácticas, juegos enlazados a internet, videos complementarios.
			Procedimiento de evaluación	-Superando niveles, mediante suma de puntos y entregando insignias al mejor jugador.

Autor: López, T.

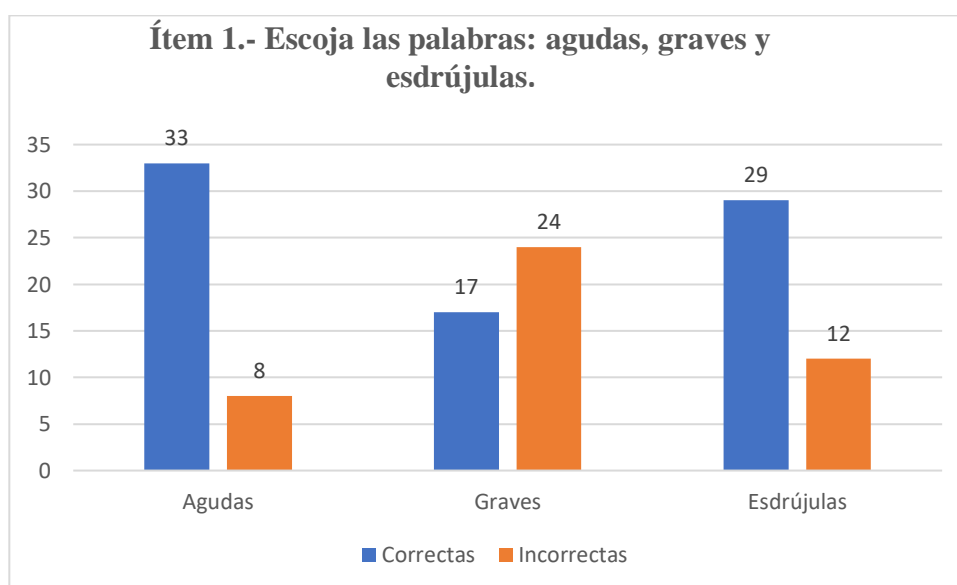
CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Una vez aplicado el cuestionario y procesada la información de campo, los datos muestran los siguientes resultados:

Gráfico 2

Frecuencias de tipos de palabras



Autor: López, T.

Análisis e interpretación

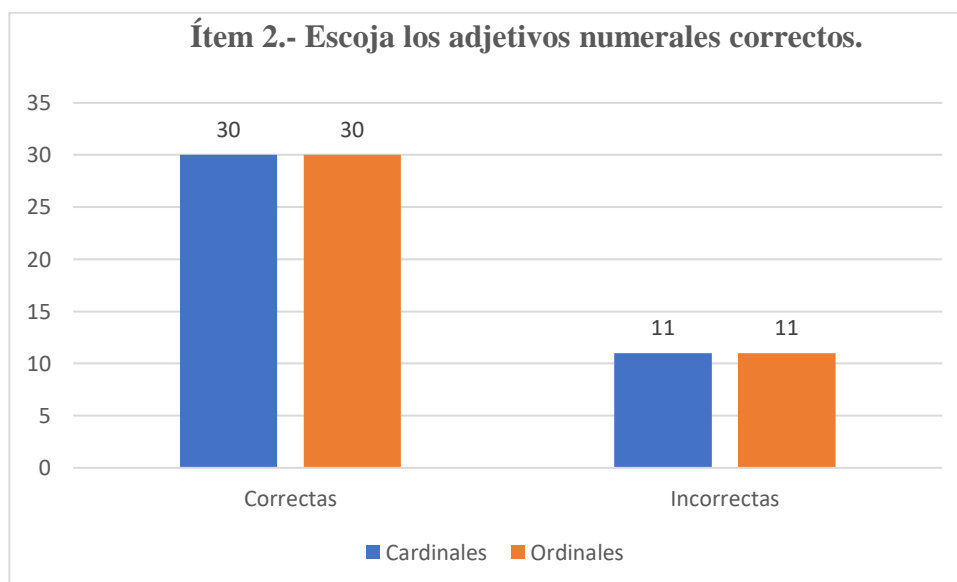
Se evidencia que la mayoría de los estudiantes, esto es, el 80%, tienden a percibir de manera correcta las palabras agudas, mientras que una pequeña fracción correspondiente al 20%, propenden a interpretar de manera errónea las normativas en cuanto a cartear las oxítonas, mientras que en las esdrújulas un 70%, tienden a reconocer de forma clara estas palabras, tomando en cuenta que todas estas se tildan. En este sentido, es importante que se sepan diferenciar dichas acentuaciones, ya que resulta beneficioso para el desarrollo del aprendizaje y el establecimiento de una ortografía pulcra “con carácter cognitivo, analítico y argumentativo, que ayuden a los estudiantes a razonar confrontando las reglas gramaticales” (Morales, 2016, p.78). De tal manera, razonar el

contenido y no ser monótono en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ha de ser beneficioso para instruirse en una indulgente acentuación.

De esta manera, los resultados se relacionan entre ellos mismos, puesto que se analiza una identificación clara en las agudas y en las esdrújulas tomando en cuenta su facilidad de acentuación y práctica, mientras que las graves son más complejas de reconocer puesto que no todas se tildan. Existe una relación con el diario vivir, ya que las reglas de acentuación se enfocan más en las agudas y esdrújulas, de tal manera existe una relación con las reglas más comunes que se usan por ejemplo en una conversación diaria. Por consiguiente, se diagnostica que la variable de tipo de palabras debe ser reforzada y aplicada bajo diferentes estrategias didácticas que permitan una identificación y acentuación correcta.

Gráfico 3

Frecuencias de adjetivos



Autor: López, T.

Análisis e interpretación

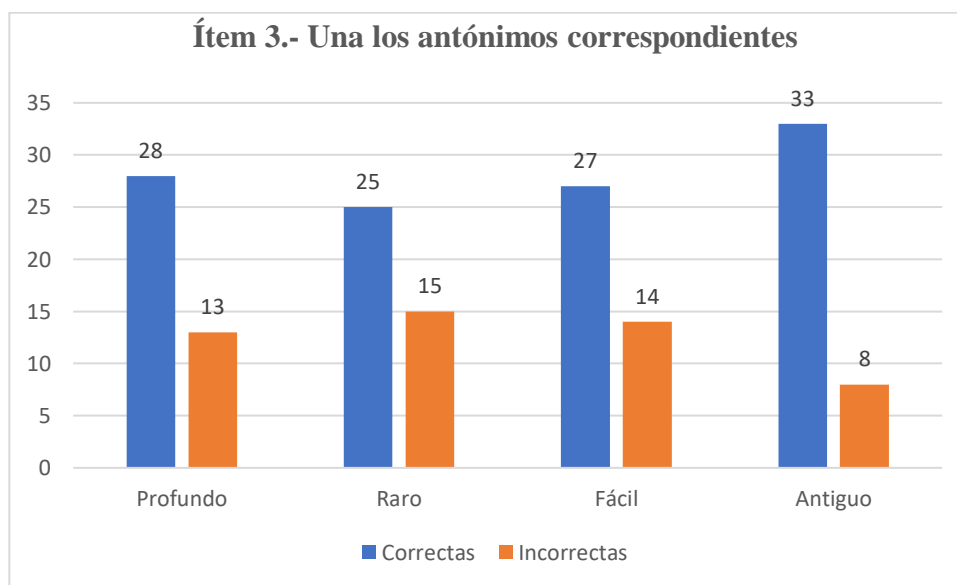
Se destaca ecuanimidad en cuanto a la selección de adjetivos numerales (cardinales / ordinales), derivándose en efecto mutuo de correctas (73%), e, incorrectas (27%). En este sentido, es importante destacar que el estudiante concientice la importancia de las proporciones o cantidades para calificar al sintagma nominal. “Tienen la función de explicitar información nueva o resaltante acerca del núcleo” (Castillo, 2017,

p.23). Por ello, aporta un significado determinado, a diferencia de los adjetivos indefinidos que proporcionan una forma imprecisa.

Por una parte, se detalla a los adjetivos cardinales siendo utilizados cotidianamente por todas las personas ya sea para aspectos de la vida diaria o laboral, de la misma manera se toma en cuenta a los adjetivos ordinales siendo utilizados en su gran mayoría para dar un orden por ejemplo en la escuela o en el trabajo. De esta manera, los resultados indicados dan a notar que los dos adjetivos son importantes y se utilizan inconscientemente basados en una teoría de aprendizaje. De este modo, la variable de adjetivos debe ser recordada por el estudiantado para crear concientización y aplicar diferentes estrategias como juegos para desarrollar esta destreza gramatical que es muy importante dentro de la escritura y del área de lengua y literatura.

Gráfico 4

Frecuencias de antónimos



Autor: López, T.

Análisis e interpretación

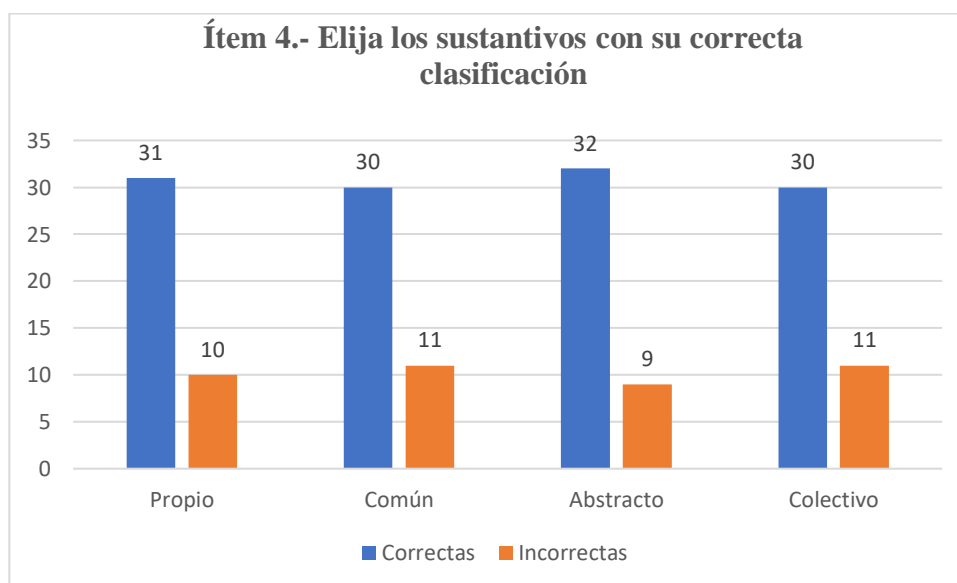
Se identifica diferentes sinónimos por lo que, se resalta la elección correcta de la palabra “antiguo” en un 80%, en cuanto a antónimos difiere, seguida de la proposición “profundo” representado en un 68% de precisión. Además, un 66% en “fácil”; y, 61 % en el término “raro”. En tal sentido, la dicción “antiguo” presenta mayor discernimiento porque es una palabra sumamente conocida, siendo fácil determinar su definición y con

ello su contraparte. Lo dicho coincide con lo expuesto por Escamilla (2016, p. 3) quien define a los antónimos como “palabras que tienen un significado opuesto o contrario. Deben pertenecer, al igual que los sinónimos, a la misma categoría gramatical”. Entiéndase a las categorías gramaticales como el conjunto de sinónimos, antónimos, verbos, verboides, preposiciones, proposiciones, conjunciones e interjecciones que funcionan como variables lingüísticas que condicionan de forma concreta a las palabras.

Cabe señalar que, las palabras indicadas en el instrumento tienen una gran relación puesto que se mantienen en un resultado medio alto, considerando que se debe hablar de sinónimos y antónimos desde la primaria, de esta manera se debe reforzar esta destreza ya que los estudiantes al finalizar sus estudios secundarios deben tener grandes bases para desarrollar pruebas establecidas con un léxico más especial. Además, al realizar diferentes estudios o aprendizajes las personas deben implementar en una conversación o en un texto sinónimos para deleitar al oyente o lector con un vocabulario más culto de acuerdo a su estatus. En definitiva, es comprobable que la variable se debe reforzar desde los primeros años, mediante una serie de fichas didácticas o juegos en línea.

Gráfico 5

Frecuencias de clasificación de sustantivos



Autor: López, T.

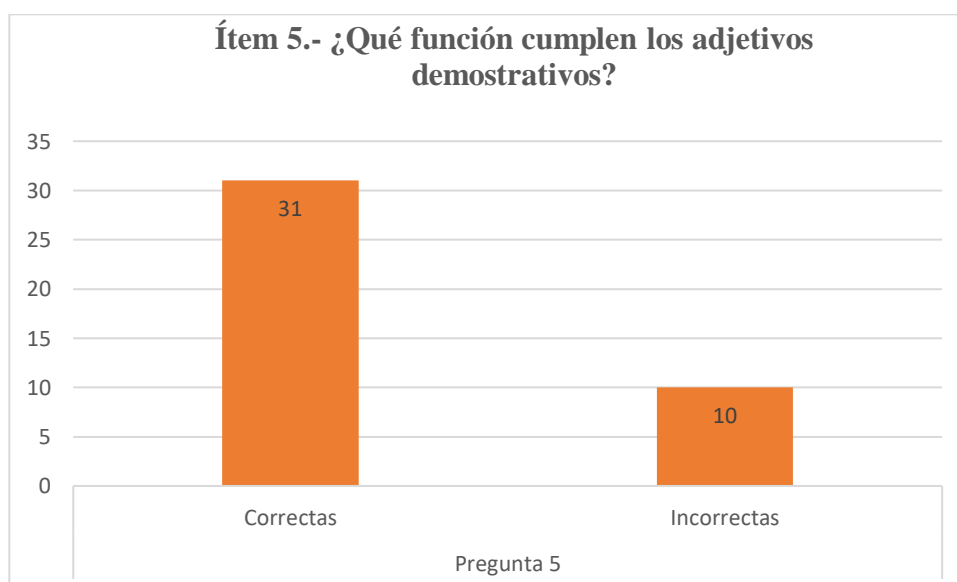
Análisis e interpretación

Se muestra una tendencia correcta del 78%, derivado en sustantivos abstractos, mientras que el 76% en sustantivos propios; además de una equivalencia del 73% en colectivos y comunes, de esta manera, resulta importante destacar la capacidad de abstracción de los estudiantes al responder efectivamente los sustantivos abstractos, permitiendo aislar y calificar el nivel conceptual de los diferentes términos presentados en el instrumento. De tal manera, los abstractos “refieren a nociones que no se observan como entidades no físicas o que generan cierto grado de generalidad como los hiperónimos” (Menti, Giménez, Dutari & Montivero, 2016, p. 5). Entiéndase como hiperónimo a la palabra que adjunta o engloba a las demás.

Pues bien, al hablar de clasificación de sustantivos se analiza que se utilizan en el diario vivir, en primer lugar, los sustantivos propios hacen referencia al nombre de personas o animales, al igual que los sustantivos comunes hacen referencia a un instrumento o cosa que se pueda tocar o ver, mientras que los sustantivos abstractos son de gran uso para demostrar sentimientos o cariño, es decir todos los sustantivos se utilizan en diferentes contextos. Además, es importante reconocer las diferentes características de cada sustantivo para reconocerlo es importante saber su definición. De tal manera, es primordial realizar avances para reconocer de forma más clara todos los sustantivos que se pueden presentar en un texto mediante ejemplos, juegos en línea o fichas que permitan un mejor aprendizaje.

Gráfico 6

Frecuencia de adjetivo demostrativo



Autor: López, T.

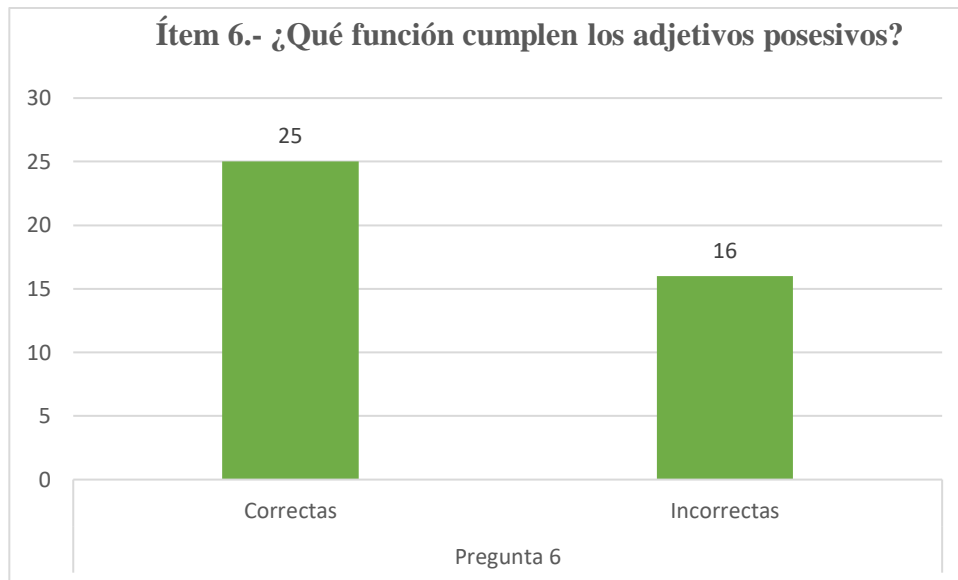
Análisis e interpretación

La primera frecuencia presenta un resultado del 76% en tentativas de preguntas acertadas, mientras el 24 % se refiere a ítems errados. Entonces, la mayoría de la población encuestada tiene conocimiento sobre la definición y funciones que cumplen los adjetivos demostrativos. Entiéndase a estos últimos como las palabras que acompañan al núcleo del sintagma nominal (sustantivo), coincidiendo con la siguiente idea: “Siempre acompañan a un nombre o sustantivo y no se tildan o atildan. Por ejemplo: ¿de quién es este libro?, esta niña está alegre, ¡qué elegantes vienen estos caballeros!” (De Valdés, 2018, p.1). Por tanto, saber identificar a los adjetivos demostrativos en el nivel de escolaridad estudiada en el presente trabajo, resulta provechoso para los cursos superiores restantes.

Los adjetivos son claves en la gramática, en ese sentido los demostrativos son fáciles de usar y muy comunes en el diario vivir, existe una cantidad baja de estudiantes que no diferencian de forma correcta los adjetivos, sin embargo, es fundamental reconocerlos ya que su aplicación es primordial dentro de la formación o estructura de oraciones o textos. De tal manera, estos adjetivos son varios por lo que es importante realizar una gran identificación y reflexión más no memorística sino interactiva y creada mediante gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje de todos los adjetivos indicados.

Gráfico 7

Frecuencia de adjetivo posesivo



Autor: López, T.

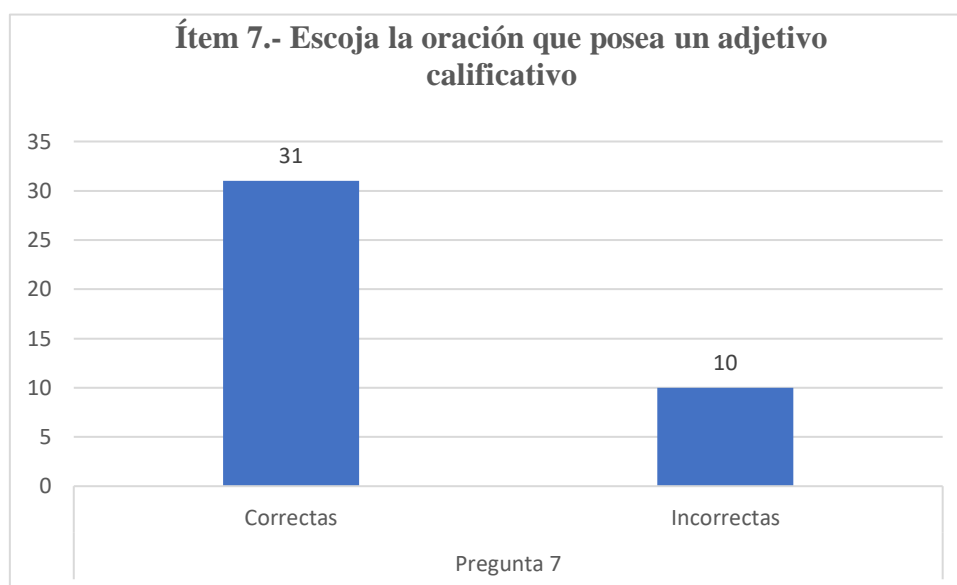
Análisis e interpretación

Los resultados reflejan una frecuencia de adjetivos posesivos correcta del 61%, y, una constancia incorrecta del 39%; corroborando que una cantidad estable de los estudiantes tienen dicho conocimiento sobre los adjetivos posesivos, tomando en cuenta que dichos adjetivos indican cualidades de pertenencia tanto en singular como en plural. “En los textos pone el énfasis en los referentes de los términos modificados por aquellos, sean abstractos o concretos” (Merino, 2014, p.1). En este sentido, saber diferenciar los adjetivos precisa para determinar el grado y magnitud de algo.

Las cualidades que se da a un sustantivo son fundamental en la gramática, en ese sentido los posesivos según el resultado es más completo de entender, a pesar de que son utilizados en el diario vivir, existe una cantidad moderada de estudiantes que no diferencian de forma correcta los adjetivos posesivos, sin embargo, es fundamental examinarlos ya que su aplicación es fundamental dentro de las formación o estructura de textos u oraciones. De tal manera, estos adjetivos son varios al igual que los adjetivos demostrativos por lo que es importante realizar una gran identificación y reflexión más no memorística sino interactiva y creada mediante gamificación para mejor el proceso de aprendizaje de todos los adjetivos indicados.

Gráfico 8

Frecuencia de adjetivo calificativo



Autor: López, T.

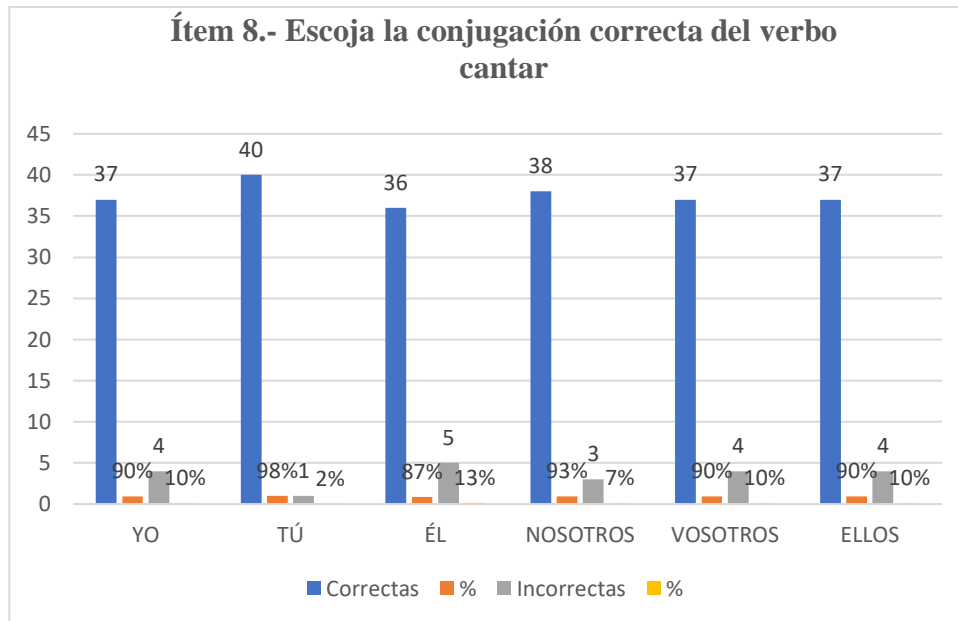
Análisis e interpretación

La frecuencia presenta un 76% de tentativa correcta, y 24% incorrectas en cuanto a la identificación del adjetivo calificativo en una oración. En este orden de ideas, es importante que el estudiante sepa diferenciar el contexto en cuanto al nivel de complejidad que presenta el año escolar en curso. De igual importancia, entiéndase como adjetivo calificativo a “cuya posición varía dependiendo de si son explicativos o especificativos”. Es decir, son sumamente frecuentes ya que indican una cualidad al núcleo del sintagma nominal.

Los adjetivos calificativos son esenciales y muy usados en la vida diaria es por ello que los estudiantes dan respuesta de elección de forma clara y en su mayoría correctas, en ese sentido los adjetivos calificativos dan una cualidad al sustantivo. En este sentido existe una cantidad moderada de estudiantes que no diferencian de forma correcta los adjetivos calificativos, sin embargo, es fundamental examinarlos ya que su aplicación es fundamental dentro de las formación o estructura de textos u oraciones. De modo que, estos adjetivos son varios por lo que es importante realizar una gran identificación y reflexión más no memorística sino interactiva y creada mediante gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje de todos los adjetivos indicados.

Gráfico 9

Frecuencia de conjugación verbal



Autor: López, T.

Análisis e interpretación

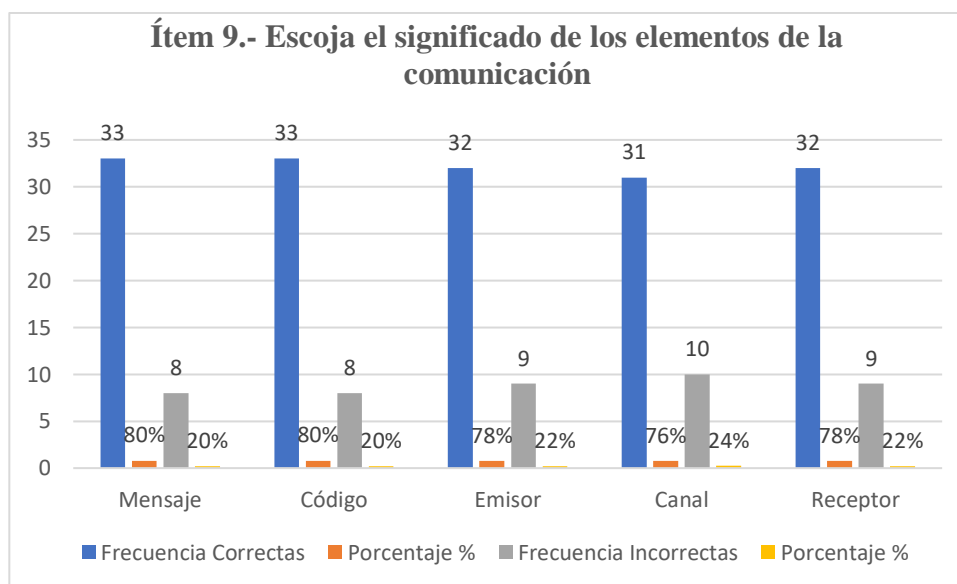
El estudiante del presente año en curso ha de identificar correctamente la vasta diferencia entre verboide y verbo; entendiendo al primero como la base para luego conjugar en un sentido participio y gerundio. En la tabla desglosada anteriormente se pueden evidenciar a los pronombres personales, en un empate del 90% entre la conjugación del verboide “cantar” en: “yo” (primera persona del singular), vosotros (segunda persona del plural), y, “ellos” (tercera persona del plural). Asimismo, un porcentaje de respuestas correctas equivalentes al 98% en la segunda persona del singular (tú), es la conjugación más fácil para los estudiantes. En este sentido: “El verbo es la clase de palabras que tiene la morfología más compleja, pues adopta muchas variaciones” (García & Martínez, 2004, p.65). Por tanto, se evidencia una leve complejidad al momento de conjugar el verboide “cantar” en la tercera persona del singular.

El verbo cantar es una palabra muy usada en nuestra lengua, considero que la conjugación correcta de los verbos depende del uso diario de estos, si se analiza a otros verbos poco recurrentes en nuestra lengua señalarían una conjugación errónea, pero si los verbos son recurrentes la conjugación es más fácil. Al hablar de conjugación indica una morfología compleja en el cambio, puesto que ciertos verbos son regulares y no presentan cambios en el morfema y algunos que indican irregularidades en morfema y lexema, es

por ello que hablar de conjugación es hablar de cambios en letras o acentuaciones. De modo que, es fundamental relacionar la conjugación con imágenes que denominen y demuestren la primera, segunda y tercera persona del singular o plural, por ello, es fundamental realizar un desarrollo de la destreza mediante juegos, retos, premios, etc.

Gráfico 10

Frecuencia de selección de elementos de la comunicación



Autor: López, T.

Análisis e interpretación

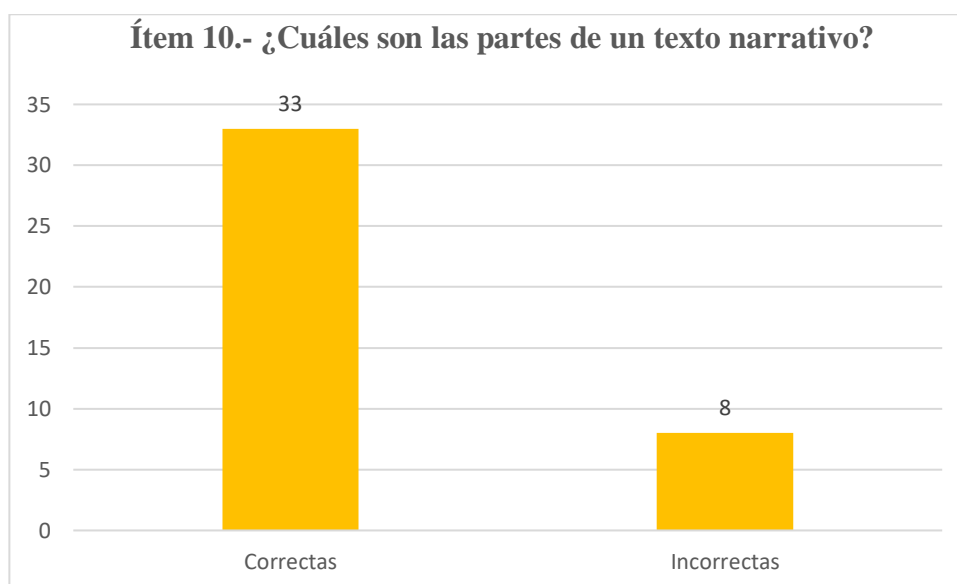
Los elementos de la comunicación resultan sustanciales para establecer el desarrollo de las relaciones interpersonales. Por ello es necesario que el estudiante tenga conocimiento y sepa distinguir los diferentes elementos ya que se evidencian y se ponen en marcha en la vida cotidiana. En este orden de ideas, “la comunicación se constituye en una herramienta estratégica para los procesos de configuración de las relaciones” (Ramírez, 2015, p.1). En tal virtud, la presente investigación desglosa un empate entre “mensaje” y “código” en un porcentaje del 80% en lo que respecta a los ítems acertados; además del 78% en escoger precisamente el significado de “emisor”, y “receptor”

La comunicación es el intercambio de información entre varias personas o solo dos, al realizar un análisis de todos los elementos que se desarrollan en la comunicación se nota que la mayoría de los estudiantes distinguen en su mayoría estos elementos. Hoy en día las personas diferencian quien cumple el papel del emisor, receptor, conocen cuál

es su código y canal, y expresan el mensaje en su mayoría de forma clara. Es primordial dar a conocer a los estudiantes estos elementos, y de la misma manera el docente debe buscar la forma para explicar, puede ser mediante diferentes estrategias como presentaciones, videos, conversaciones reales que permitan el reconocimiento de cada uno.

Gráfico 11

Frecuencia de partes de un texto narrativo



Autor: López, T.

Análisis e interpretación

El saber reconocer las partes de un texto narrativo, dimanan un alcance significativo para que el estudiante pueda transitar al siguiente periodo escolar. En tal sentido, se evidencia que la mayoría del estudiantado tiene la experticia de saber identificar la orden de la premisa presentada en un porcentaje del 85%. Por ello, “comprender un texto equivale a construir una representación de una situación en el mundo real, el mundo de las ideas o un mundo imaginario” (Marotto & Duarte, 2007, p.1). Resulta gratificante el empleo de las frecuencias y sus respectivos porcentajes.

Es fundamental analizar a la narración dentro de la destreza de escritura, puesto que el escribir texto permiten una mayor inserción de la gramática y el orden que van conllevando las estructuras. Los estudiantes desde edades tempranas escuchan narraciones de cuentos comunes, a partir de todo su aprendizaje la narración es

fundamental para desarrollar la destreza gramatical. Por otro lado, escribir textos conllevan una estructura al crear oraciones que conlleven sustantivos, verbos, adjetivos, entre otros. En fin, el lenguaje es la capacidad de expresar varias cosas por medio de la palabra, es por ello que es importante conocer su estructura y la función de cada uno, la narración se puede desarrollar con varias estrategias, como audio libros, fichas, lecturas, juegos que permiten el desarrollo del aprendizaje.

Consideraciones sobre los resultados

En el presente apartado se concluye que los estudiantes de sexto de básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin” fueron evaluados en la destreza de gramática. En ella se puede confirmar que la presente destreza es fundamental para el área de Lengua y Literatura en todos sus niveles. Se notó que se presenta un problema de aplicación de estrategias metodológicas o la aplicación de pocas clases gamificadas, para que el aprendizaje sea significativo y característico en los estudiantes.

La presente propuesta se considera innovadora puesto que el estudiante se encontrará interesado por hacer uso de la herramienta programada que permite el uso de forma lúdica y fácil, permitiendo mejorar la destreza de gramática en los estudiantes de sexto de básica y llegar con actualizaciones a cursos posteriores. Por ello, se establecen metodologías actualizadas conjuntamente con el uso de la tecnología que permitirá fortalecer las destrezas del usuario.

Al hablar de español se debe tomar en cuenta que existen varios idiomas que comparten ciertas características que los hacen únicos y especiales. Si hablamos de gramática se dice que dichas lenguas comparten la misma raíz y su lexema presenta variantes que caracterizan a cada idioma. De esta manera se ha escuchado decir “el español es un idioma difícil” haciendo referencia a la conjugación verbal, al orden de complementos en la oración, o al reconocer que una palabra puede cumplir varias funciones en la oración. Sin embargo, cuando la enseñanza es permanente, se puede cumplir y aprender un español de forma correcta.

Se evidencian resultados débiles en algunas preguntas de la presente evaluación. Esto puede deberse a la poca predisposición de aprender un tema, o al refuerzo inexistente por parte de los docentes. Además, los resultados reflejan inconvenientes en diferenciar qué función cumple cada palabra, ya que depende de la situación o el orden en el que esta se encuentre. Es importante que, tanto docentes como estudiantes, tomen conciencia y brinden un buen uso de las nuevas tecnologías o herramientas que se puedan desarrollar.

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

Título de la propuesta: Gamificación de letras para los estudiantes de sexto de básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”

5.1 Denominación y Definición

En la siguiente propuesta se presenta un software educativo gamificado para el desarrollo de la destreza de gramática, para los estudiantes de sexto y séptimos de básica de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”, mediante la aplicación de una serie de juegos y programación sobre la destreza de escritura.

5.2 Justificación

Hoy en día, es muy importante para la labor docente lograr que la tecnología influya sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. La sociedad actual necesita de la incorporación de herramientas tecnológicas, así como de estrategias innovadoras en el aula. Los cambios generados por la transformación educativa deben conducir a crear agentes capaces de generar las competencias necesarias para una sociedad con “ansias” de conocimiento en la tecnología, y el uso frecuente de esta en los distintos aspectos del estudiante (Hernández, 2017).

De esta manera, la educación a nivel general a partir de 2011 ha insertado el aprendizaje por destrezas con criterio de desempeño. “Las destrezas con criterio de desempeño constituyen el referente fundamental para que los docentes elaboren la planificación micro curricular de sus clases y las tareas de aprendizaje” (Mineduc, 2012). Estas destrezas conforman varias temáticas que son fundamentales según el año que cursa cada niño, por ello es importante definir el siguiente termino.

Borras (2015) afirma lo siguiente:

Dentro del cognitivismo existe la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan, la cual los individuos no necesitan recompensas para motivarse, y la motivación intrínseca es la mejor manera de que hagan cosas. Los seres humanos son proactivos y tienen un sentimiento interno de crecer. (p. 9)

De cierta manera, se analiza que las personas no necesitan precisamente una calificación, un premio o recompensa para motivarse. Más bien cada uno se motiva personalmente, y por ello la gamificación es una gran fuente de motivación, tanto visual como divertida, que permite un crecimiento, afán y una libertad por crear su propio aprendizaje y aprender hechos nuevos. Frente a ello, Borrás (2015) establece que: “los juegos son una serie de caminos con elecciones, pero a la hora de jugar somos libres de tomar el camino que queramos dentro de las condiciones que nos da el juego” (p. 4). La gamificación permite al estudiantado jugar de forma libre; es decir escogiendo cómo construir su conocimiento mientras el docente crea la gamificación dando las oportunidades y condiciones libres para que cada uno pueda elegir su forma de aprender.

Por lo señalado anteriormente, en la propuesta se pretende exponer a la gamificación como propuesta didáctica para la enseñanza de la Lengua y la Literatura específicamente la destreza de gramática de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”, creando así una alternativa de solución para los problemas de aprendizaje de los estudiantes de sexto de básica. Con certeza, la propuesta que se presenta hará cambios en la vida de los estudiantes y docentes.

5.3 Descripción de los destinatarios y responsables

La propuesta sobre “La gamificación de la escritura, en un contexto *on-line*” está dirigida a cuarenta y un estudiantes de sexto de básica, de los paralelos “A” y “B” de la Institución Educativa “Pierre de Coubertin”, situada en la ciudad de Quito. Esta es reconocida por ser una institución laica, con una población socioeconómica de nivel medio, basada en el modelo pedagógico constructivista. Este proyecto se enfoca en mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de Sexto de básica, quienes serán la población que se beneficiará en forma directa con la presente propuesta. Se busca afianzar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, particularmente la destreza de escritura.

La educación siempre se trabaja de forma triárquica, es decir, el estudiante, el maestro y el padre de familia. Por tal razón, de forma indirecta los beneficiarios serán los padres de familia, quienes encaminan siempre a sus hijos para lograr una educación de calidad y calidez, ellos serán quienes evidencien los resultados positivos, al mejorar su motivación y sus niveles de atención. Otro grupo beneficiario indirecto es el equipo

docente de la institución, ya que estos se enriquecerán con una propuesta que facilite su labor docente y mejore en los estudiantes el rendimiento académico.

El proyecto se propone implementarlo en el año lectivo 2020– 2021, y los responsables del desarrollo de la propuesta son los siguientes:

- Vicerrectorado
- Directora de la propuesta
- Jefe del Área de lengua y Literatura
- Docentes del área de Lengua y Literatura

Los responsables del desarrollo de la propuesta serán las autoridades involucradas en el tema, quienes conocen del fondo y aprueban que el juego sea utilizado en la institución con todos los estudiantes del nivel medio.

5.4 Objetivos

5.4.1 Objetivo general

- Diseñar un software educativo gamificado, cargado de juegos ortográficos, reglas de acentuación, reglas de puntuación, tipos de palabras, que tendrán acceso directo a internet, programado con la aplicación Autoplay Media 8.5; para desarrollar la destreza de gramática en los estudiantes del nivel medio de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”.

5.4.2 Objetivos específicos

- Mejorar el rendimiento académico de la destreza de gramática en los estudiantes del nivel medio de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”, a través del aporte de competencias y del desarrollo del pensamiento creativo, para aumentar su capacidad de reconocer diferentes conceptos.
- Implementar una propuesta de gamificación que desarrolle las competencias gramaticales, enfocadas en las habilidades digitales, para innovar en la educación y en el contexto – on line, para los estudiantes del nivel medio de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”.
- Desarrollar un proceso gamificado para el aprendizaje de la gramática con base en las estrategias mecanizadas como juegos, para los estudiantes del nivel medio de la Institución Particular “Pierre de Coubertin”

5.5 Funcionamientos

5.5.1 Explicación del proceso

El presente juego es implementado mediante un software educativo, que permite una gamificación más clara y fácil de elaborar. Quinchiguango (2019) asegura que “el software educativo nace como una estrategia de las nuevas tecnologías, diseñado especialmente para aplicar de manera lúdica y motivadora vastos tópicos relacionados con conocimientos lingüísticos, abstractos, matemáticos, e infinidad de temas facilitados por el docente” (p.143). Al utilizar nuevas tecnologías se innova de manera lúdica en el aula creando unas clases más prácticas sobre varios temas. Otro factor es la multimedia didáctica en la que se utiliza la imagen como recurso didáctico (Quinchiguango, 2019). “El empleo de dicha herramienta o recurso en la educación refiere a configurar nuevas formas de conocer, saber, entender y vincularse con el mundo” (p.143), De esta manera se transmite conocimiento y se comparten conceptos mediante las representaciones. Por otro lado, el vídeo es utilizado como recurso didáctico en el presente juego de gamificación. Al respecto, Ramirez (2016) sugiere “utilizar los dispositivos móviles para observar el vídeo y trabajar una reflexión grupal. El vídeo de interés se puede compartir por medio de un enlace URL o el código embed en un ambiente virtual educativo” (p.8). Por ello, un correcto uso de este permitirá conocer el contenido y reflexionar. Gracias a los dispositivos electrónicos como el celular o la computadora, destacando una pedagogía innovadora. Dentro de la gamificación se utilizan varios aspectos pedagógicos en el que se construye el aprendizaje jugando. Por tal razón, se ha utilizado material interactivo para presentar las actividades.

5.5.2 Descripción de fases y etapas

El presente juego tiene como objetivo la participación activa de todos los estudiantes de sexto de básica. El juego comienza con una pantalla principal dando a conocer el nombre del juego, en el que encontraremos un interfaz con tres botones que nos permitirá elegir: juegos, fichas o vídeos. De esta manera, se ha creado una interfaz sencilla y atractiva para que todos los participantes puedan ingresar de forma rápida y segura, teniendo conexión directa con internet. Por ello, en la primera pantalla se observa el menú principal en el que se delimitan tres opciones que son: juegos, fichas, videos.

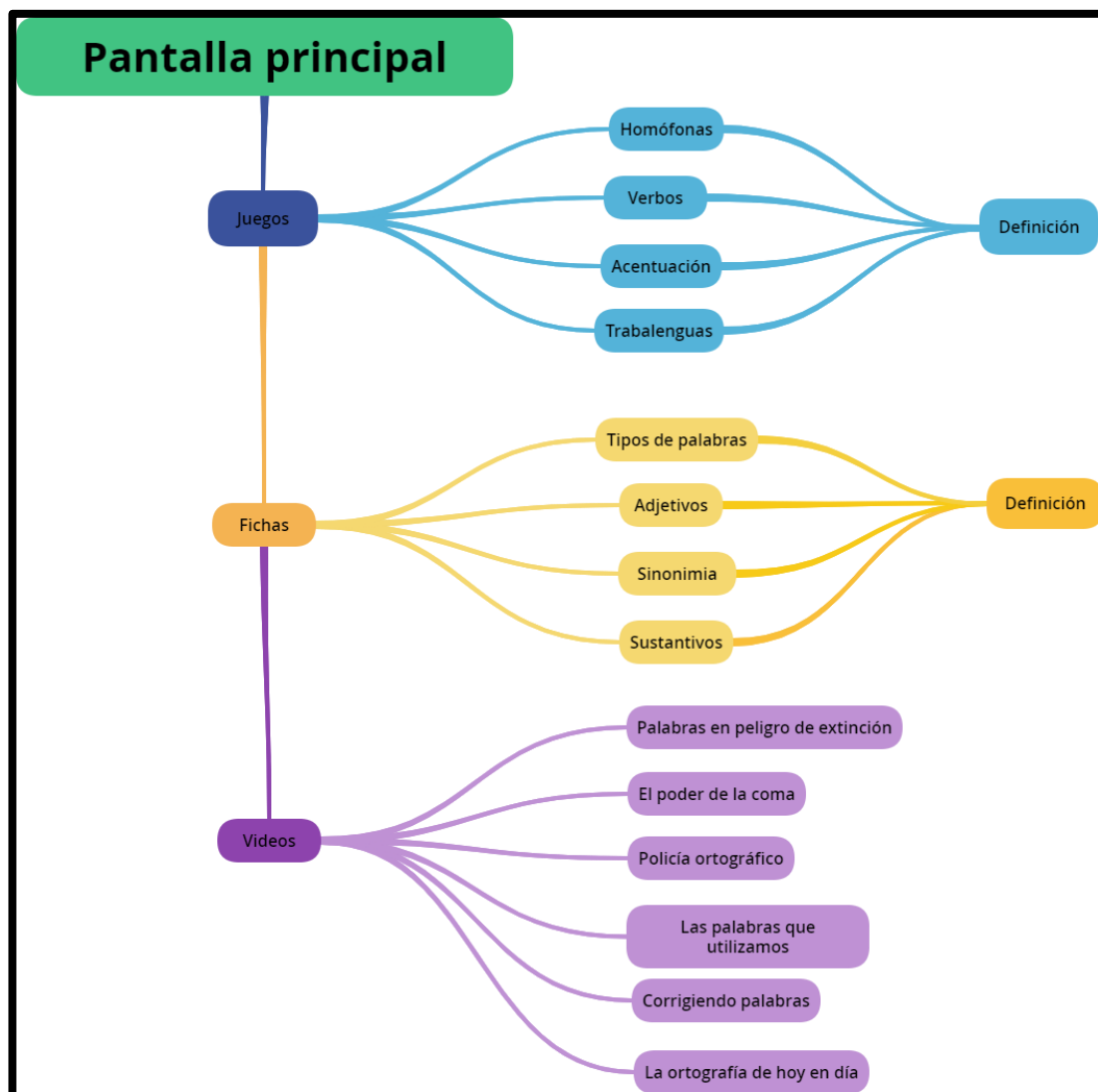
Luego de la pantalla principal se observa dentro la primera pestaña de juegos, los temas a reforzar como son, palabras homófonas, los verbos , la acentuación de palabras y un juego interactivo de trabalenguas; luego de este botón se presenta las fichas en las que se enlazan con internet y conjuntamente con liveworksheets, en el que se desarrolla los tipos de palabras, ejercitación de los adjetivos, sinónimos y antónimos, y se finaliza con los sustantivos, mostrando en este apartado su definición. Para concluir, se añaden videos que ayudan al estudiante a reflexionar sobre estos temas de forma divertida y llena de aprendizaje.

5.6.3. Contenidos

El juego didáctico “Gamificación de letras” es enfocado en la destreza de escritura y especialmente en temas gramaticales, por ello se presenta el siguiente esquema para dar a conocer el contenido del juego y los temas que se reforzarán en las clases.

Gráfico 02

Proceso de la gamificación



Autor: López, T.

Por consiguiente, los temas elegidos en la presente gamificación son basados en el currículo nacional de Lengua y Literatura, la temática es perteneciente a sexto de básica, pero se puede utilizar en séptimo de básica ya que son temas que tienen una continuidad y necesitan mayor ejemplificación y ejercitación de estos.

En los contenidos tenemos una serie de juegos que permitirán el aprendizaje jugando, las fichas didácticas que ayudan a la comprensión clara de los temas y se terminan con videos reflexivos de diferentes temas que servirán para la escritura del diario vivir del estudiante.

5.6.4. Planificación, actividades por realizar

El sistema educativo ecuatoriano a lo largo de su labor ha propuesto lineamientos y propuestas que nacen desde el Ministerio de Educación y prevén eventos particularmente relevantes a lo largo del año lectivo. Por lo general, estos acontecimientos se desarrollan en fechas importantes, abordando el proyecto escolar a nivel nacional e institucional “Fiesta de la Lectura”, que consiste en el proceso de lectura silenciosa. Por otro lado, en escritura y ortografía se maneja el proyecto institucional “Palabratón” que consiste en el proceso de escritura de palabras que son mal escritas. Cabe recalcar que para llegar a los requerimientos institucionales es posible modificar ciertas actividades, tiempo y parámetros de planificación que permiten cumplir con el objetivo de una escritura acorde mediante los dos proyectos.

5.6.5 Horarios y asignación de tiempos para la gamificación

En la Institución Particular “Pierre de Coubertin” todos los cursos reciben cinco horas semanales de clases de Lengua y Literatura, generalmente esto implica que el Juego Didáctico sea empleando en una semana, y funcione como un refuerzo de las clases y temas visto, es así como el juego se desarrolla una sesión por cada parcial.

Parcial 1: Homófonas, acentuación.

Parcial 2: Tipos de palabras (agudas, graves y esdrújulas)

Parcial 3: Sinónimos y Antónimos.

Parcial 4: Verbos, sustantivos, adjetivos.

Los verbos se podrán observar al empezar la clase, para empezar con reflexión y motivación de escritura y ortografía.

5.6.6 Recursos

La presente propuesta constará con los siguientes recursos que permitirán que el proceso sea correcto:

1. Plan de Acción Tutorial de Aula

La Institución Educativa “Pierre de Coubertin” se caracteriza por innovar estrategias en las clases, por ello se manifiesta el fundamento teórico que guiará al docente para la acción tutorial del presente juego.

2. Juego en CD propuesto, para poder compartir a los docentes y estudiantes.

La planificación y el contenido anterior conjuntamente con el horario de ejecución permitirán la planificación previa, el desarrollo del mismo.

3. Resumen gráfico sobre el orden del juego, estrategias para jugar.

Esta opción los estudiantes tendrán que utilizarla en orden, comenzar con el primer botón de juegos, luego completar con las fichas y concluir con la observación de los videos, puesto que este orden permitirá una organización de aprendizaje.

5.6.7 Metodologías:

Para el Tutor:

Cada tema tiene un enlace de juego y una ficha, la presente ficha didáctica guía el trabajo y orienta con las especificaciones que debe realizar, el docente proporcionará el juego y seguirá la metodología propuesta. Dentro de todas las fichas se refleja una nota cuantitativa, además se indica el contenido de la temática antes de realizar la actividad; adicional a la explicación de la actividad el tutor debe tomar en cuenta su explicación, para el éxito de la actividad propuesta ya que servirá como refuerzo de los temas, por ello debe prepara lo siguiente:

- Tener listo el juego para cada actividad se desarrolle con éxito.
- Invitar al estudiante a realizar la tarea a partir de un refuerzo y un sistema de recompensa por estrellas.
- Proporcionar el juego al estudiante, así como recordar que el objetivo debe nacer del estudiante a partir de la escucha atenta de la modelación.
- Realizar el monitoreo invitando siempre a la auto reflexión y el “que se lleva”, “que aprendió” y “que le gustó”.

Para el Estudiante:

El estudiante debe ser un sujeto activo en este proceso, debe mostrarse receptivo y seguir las indicaciones:

- Escuchar y poner atención al tutor en la explicación previa sobre el uso del juego.

- Realizar las actividades, motivándose a jugar por tiempos, los primeros lugares se llevará un conteo de estrellas.
- Reflexionar sobre las actividades realizadas, las puntuaciones que no son factible deberán volver a jugar, esto genera un proceso metacognitivo muy ligado a la autorregulación.

5.6.8. Factibilidad

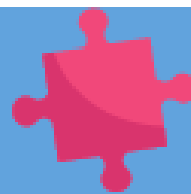
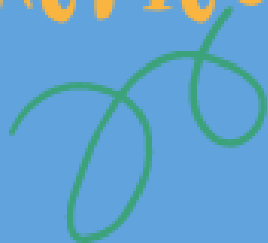
En cuanto a la viabilidad del presente proyecto se nota que existen mayores estudiantes motivados, ya que la estrategia que se usa, llama la atención de los alumnos. Por otro lado, los estudiantes se sienten valorados puesto que sus necesidades son tomadas en consideración, y al entretenerse y aprender se siente satisfechos con el aprendizaje. Se desarrolla una mayor atención, puesto que los estudiantes han trabajado de la mano con la motivación y las clases gamificadas, permitiéndoles un aprendizaje lúdico e interesante. Por otro lado, los docentes se encuentran renovados e innovadores al aplicar mejores estrategias en las aulas, no solo de gamificación sino de implementación de TIC, recursos gamificados, que permiten impartir clases llamativas y ya no la común clase magistral. De esta manera, los padres se sienten felices y satisfechos ya que reconocen el resultado de sus hijos, los estudiantes elevan el promedio académico en el área, mostrando calificaciones reales y notando grandes resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje.

5.6.9. Estructura de evaluación

La gamificación es una estrategia didáctica que permite enseñar a los estudiantes mediante el juego. Sin embargo, se debe tener una calificación que delimite un número. Es por ello que tanto los enlaces de juegos como las fichas didácticas dan una calificación cuantitativa, indicando su valoración y, más importante aún, combinando el juego y el aprendizaje. Es importante reconocer que la gamificación se enfoca en el número de estímulos, ya sean estrellas, corazones, trofeos, etc. Por lo que, al poner a prueba este juego, el o la docente será quien califique mediante un número de estrellas, para de esta manera motivar a todos los estudiantes, y que todos tengan las ganas de aprender más sobre ortografía.

En la evaluación inicial parte de los resultados diagnósticos, que permitió recoger información de los datos académicos; por otro lado la evaluación procesual se dará con un sistema de entrega de estrellas que se entregarán de acuerdo al tiempo, quién finalice lo más pronto tendrán estrellas, el primer lugar tendrá una estrella amarilla (oro), el segundo lugar una estrella café (bronce) y el tercer lugar se dará una estrella ploma (plata), los estudiantes se mantendrán motivados, puesto que se suma al final el número de estrellas y se dará su calificación cuantitativa; en la evaluación final se realiza una sumatoria de las calificaciones que nos entregan las fichas y la sumatoria de estrellas como incentivo para motivar el interés y desempeño de los estudiantes. Para finalizar, se presenta la propuesta “Gamificación de letras”, basada en la gramática y la ortografía.

JUEGO
DIDÁCTICO *



6TO DE BÁSICA *

* Gamificación de letras



DESTREZA DE
ESCRITURA

GRAMÁTICA *

GAMIFICACIÓN DE LETRAS

Pantalla principal

Se muestra la pantalla master con las tres opciones principales, dentro de estas se encontrarán más accesos primordiales para la propuesta. Estos accesos son entrelazados con juegos, fichas y videos directamente conectados a internet. Además, el botón inferior de YouTube tiene acceso a mi canal personal.



Pantalla botón “juegos”

Se muestra la pantalla sección juegos con cuatro opciones, dentro de estas se encontrarán los diferentes temas como palabras homófonas, verbos, acentuación y trabalenguas. Antes de empezar con esta actividad se da una pequeña definición para empezar con una recreación de conocimientos previos, puesto que la propuesta funciona como refuerzo de los temas ya observados.



Sección palabras homófonas

Dentro de la pantalla de juegos se muestra la sección de palabras homófonas, al ingresar se encuentra la ejemplificación del tema, dando a conocer diferentes ejemplos que permiten entrar en contexto.



Sección juego de palabras

Al ingresar a este apartado el estudiante tiene conexión directa con el juego en línea ¿Cómo dice que se dijo? esta sección se conecta con el juego de palabras homófonas.



Sección El verbo

Dentro de la pantalla de juegos se muestra la sección del verbo, al ingresar se encuentra la definición del tema, dando a conocer diferentes ejemplos que permiten entrar en contexto al estudiante.

El verbo Es el tipo de palabra que expresa la acción o estado del sustantivo.

Persona y número

- 1ª persona: El que habla. Yo - Nosotr@s
- 2ª persona: El que escucha. Tú, usted - Vosotr@s, ustedes
- 3ª persona: Ni hablante, ni oyente. Él, ella, ellos y ellas

Tiempo

- Pasado** (Ya ha sucedido): Ayer leí un rato
- Presente** (Está sucediendo): Ahora leo contigo
- Futuro** (Aún no ha sucedido): Mañana leeré

Sección juego de modos verbales

Al ingresar a este apartado el estudiante tiene conexión directa con el la ficha didáctica que permite una práctica consciente, por ello deben indicar a que modo verbal corresponde cada enunciado.

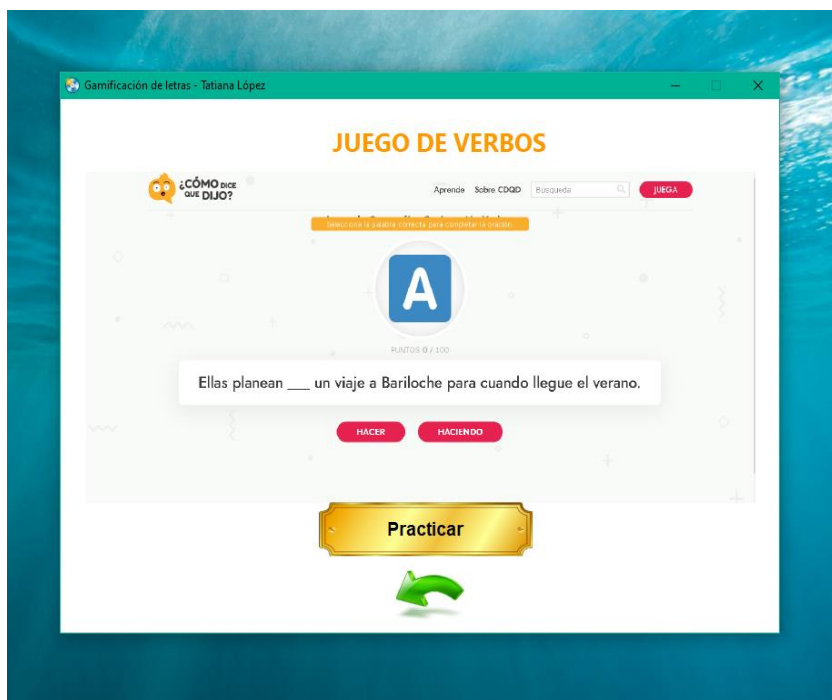
MODOS VERBALES

Indica que modo verbal corresponde en cada enunciado.

- Haz tu tarea
- Escriban lo que les voy a dictar.
- Me cepillo los dientes todos los días
- El coronavirus es una enfermedad muy contagiosa.
- Ojalá mañana pueda salir a jugar.
- Quizá mañana llueva
- Ten cuidado cuando camines solo en la calle.
- Es posible que te guste esa película.
- Mi padre trabaja todos los días

Sección juego de conjugación verbal en oraciones

Al ingresar a este apartado el estudiante tiene conexión directa con el juego en línea ¿Cómo dice que se dijo? esta sección se conecta con el juego de verbos, que permite una práctica consciente.



Sección Acentuación

Dentro de la pantalla de juegos se muestra la sección de acentuación, al ingresar se encuentra la definición del tema, dando a conocer diferentes tipos de palabras que permiten entrar en contexto al estudiante.



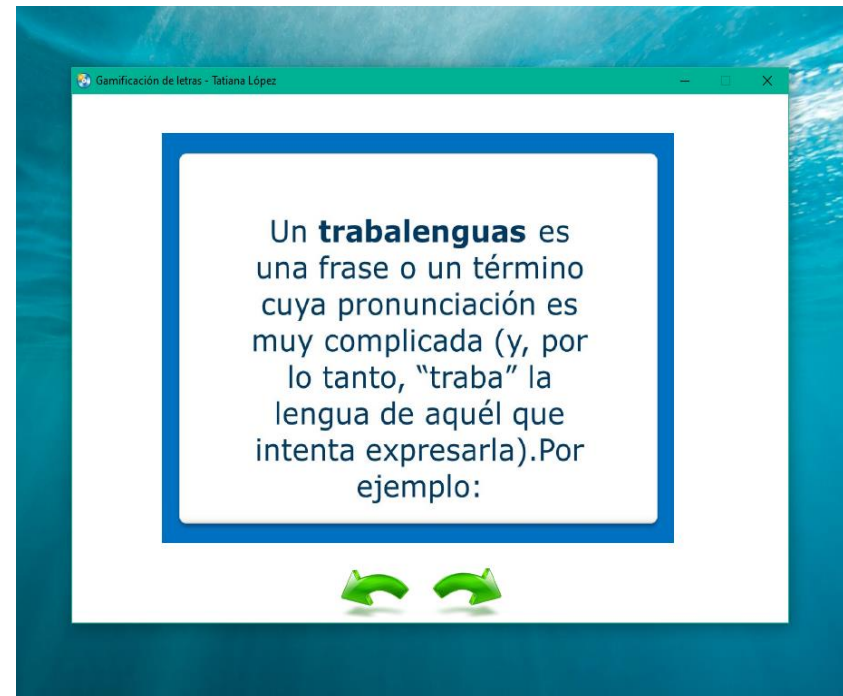
Sección juego de acentuación

Al ingresar a este apartado el estudiante tiene conexión directa con el juego en línea ¿Cómo dice que se dijo? esta sección se conecta con el juego de acentuación, que permite una práctica consciente.



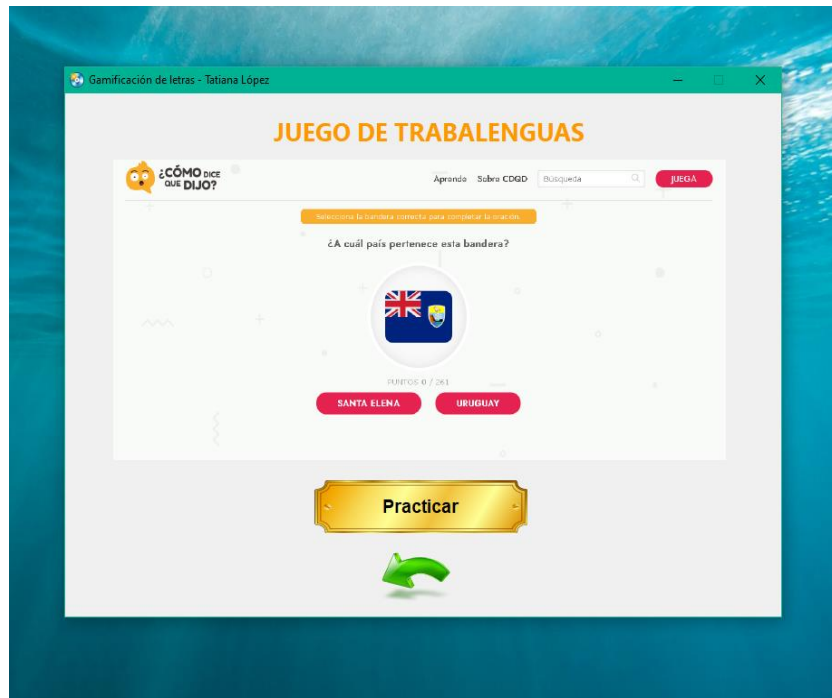
Sección Trabalenguas

Dentro de la pantalla de juegos se muestra la última sección de trabalenguas, al ingresar se encuentra la definición del tema, es un tema que permite el entretenimiento del estudiante, así como la expresión oral mediante esta práctica.



Sección juego de trabalenguas

Al ingresar a este apartado el estudiante tiene conexión directa con el juego en línea ¿Cómo dice que se dijo? esta sección se conecta con el juego de trabalenguas, que permite una práctica de la expresión oral.



Pantalla botón "fichas"

Se muestra la pantalla sección fichas con cuatro opciones, dentro de estas se encontrarán los diferentes temas como tipos de palabras, adjetivos, sustantivos, sinónimos y antónimos. Se conecta directamente con la página liveworksheets, que permite una práctica entretenida y proporciona una calificación cuantitativa.



Sección ficha didáctica de palabras agudas, graves y esdrújulas

Al ingresar a este apartado el estudiante tiene conexión directa con internet y las fichas didácticas propuestas por la página liveworksheets, esta actividad consiste en completar la sílaba tónica, eligiendo la correcta según la acentuación de palabras.

SÍLABA TÓNICA
Lic. Ingrid España González

1. Selecciona la **sílaba tónica** de cada palabra

Co le gio	Te le vi sor	Ca rro	Cá ma ra
Ven ta na	Mo to	Ma íz	Ce lu lar

2. Escribe en qué posición están estas sílabas tónicas: última, penúltima, antepenúltima

Pelota: La sílaba tónica está en lugar.

Bolsa: La sílaba tónica está en lugar.

Carnet: La sílaba tónica está en lugar.

Pájaro: La sílaba tónica está en lugar.

Compré: La sílaba tónica está en lugar.

Lic. Ingrid España González

Sección ficha didáctica de palabras agudas, graves y esdrújulas

Al ingresar a este apartado el estudiante tiene conexión directa con internet y las fichas didácticas propuestas por la página liveworksheets, esta actividad consiste en dividir las sílabas, luego escribir la sílaba con mayor fuerza de voz y para finalizar seleccionar si la palabra es aguda, grave o esdrújula.

EJERCICIO DE PALABRAS AGUDAS, GRAVES Y ESDRÚJULAS
INSTRUCCIONES: Realiza lo que te pide cada columna, fíjate en el ejemplo.

Palabra	Divide en sílabas	Escribe la sílaba tónica	Selecciona aguda, grave o esdrújula
zapato	za-pa-to	pa	grave
París	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
áspera	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
azúcar	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
caminar	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
fútbol	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
botón	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
crédito	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Sección ficha didáctica del Adjetivos y sus clases

Al ingresar a este apartado el estudiante tiene conexión directa con internet y las fichas didácticas propuestas por la página liveworksheets, esta actividad consiste en arrastrar el adjetivo según definición, de la misma manera arrastrar la clase de adjetivo según cada oración.

CLASES DE ADJETIVOS

Fecha:

1. Arrastra el tipo de adjetivo con su definición.

Adjetivos numerales cardinales	Adjetivos calificativos	Adjetivos numerales ordinales	Adjetivos gentilicios
Señalan las cualidades que tiene un sustantivo.	Indican el lugar de origen o procedencia.	Señalan la cantidad de una forma exacta.	Señalan el orden de una forma exacta.

2. Arrastra la clase de adjetivo que se encuentra en cada oración.

Adjetivos numerales cardinales	Adjetivos calificativos	Adjetivos numerales ordinales	Adjetivos gentilicios
El fantasma de Canterville cuenta la historia de una familia.	Este libro tiene cien páginas más que el anterior.	No creas que solo en los viejos castillos.	Llegué en segundo lugar.

Sección ficha didáctica del Adjetivos numerales

Al ingresar a este apartado el estudiante tiene conexión directa con internet y las fichas didácticas propuestas por la página liveworksheets, esta actividad consiste en escribir de forma correcta los adjetivos cardinales y ordinales.

Adjetivos numerales

Escribi el adjetivo numeral *cardinal* de los siguientes números.
Ejemplo: 20 veinte

18	<input type="text"/>	57	<input type="text"/>
35	<input type="text"/>	19	<input type="text"/>
64	<input type="text"/>	23	<input type="text"/>
27	<input type="text"/>	86	<input type="text"/>

Ahora vamos a practicar los numerales ordinales (primero, segundo, tercero)
Escribi los numerales ordinales de las siguientes cifras. Ej: 21: vigésimo primero

54º	<input type="text"/>	100º	<input type="text"/>
67º	<input type="text"/>	27	<input type="text"/>
93º	<input type="text"/>	11º	<input type="text"/>

Sección ficha didáctica de Sinonimia y Antonimia

Al ingresar a este apartado el estudiante tiene conexión directa con internet y las fichas didácticas propuestas por la página liveworksheets, esta actividad consiste en completar la tabla con los sinónimos y antónimos correctos.

SINÓNIMOS:
Palabras que tienen el mismo significado

ANTÓNIMOS:
Palabras que tienen significados contrarios

tranquilo / calmado
hermoso / bello

tranquilo / intranquilo
hermoso / feo

1. Completa las tablas con las siguientes palabras:

AFECTUOSA ARISCA BARATO CALLAR VALENTÍA
CERRADO CONVERSAR COSTOSO CUERDA
DESORDEN OSCURA INAUGURADO LOCA
INTRANQUILIZARSE LUMINOSA MIEDO ORDEN
TRANQUILIZARSE

	SINÓNIMO	ANTÓNIMO
CALMARSE		
CAOS		

Sección ficha didáctica de Sustantivos y sus clases

Al ingresar a este apartado el estudiante tiene conexión directa con internet y las fichas didácticas propuestas por la página liveworksheets, esta actividad consiste en identificar los sustantivos, luego escoger a que clase pertenecen.

"CLASES DE SUSTANTIVOS."

1. Identifica las palabras que son sustantivos.

En Canarias hay playas de arena negra.
En la rosaleda la señora Rosa echa agua a las flores.

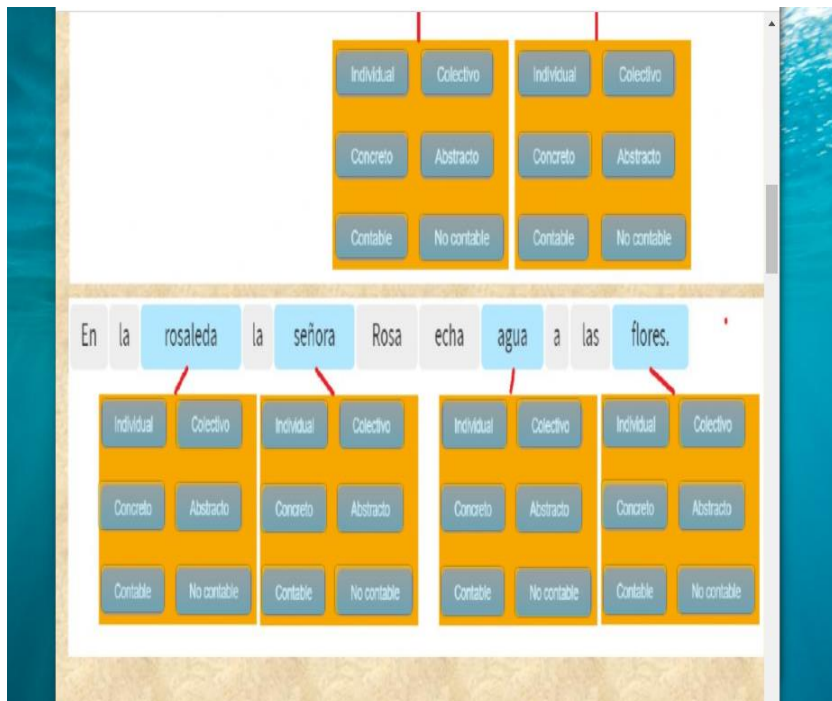
2. Identifica los sustantivos propios.

En Canarias hay playas de arena negra.
En la rosaleda la señora Rosa echa agua a las flores.

3. Di de qué clase son los sustantivos comunes de cada oración.

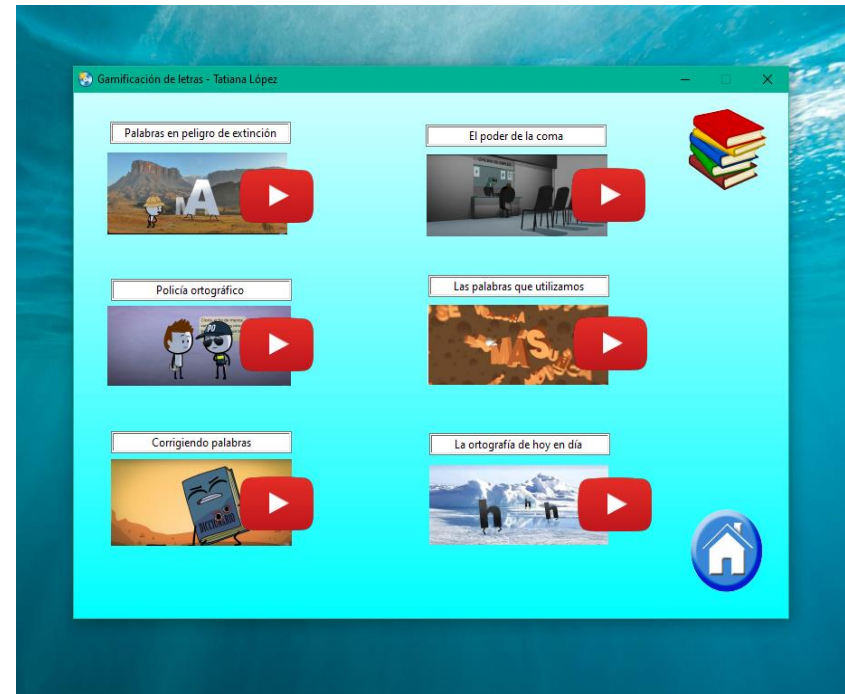
En Canarias hay **playas** de **arena** negra.

Individual	Colectivo	Individual	Colectivo
Concreto	Abstracto	Concreto	Abstracto



Pantalla botón “videos”

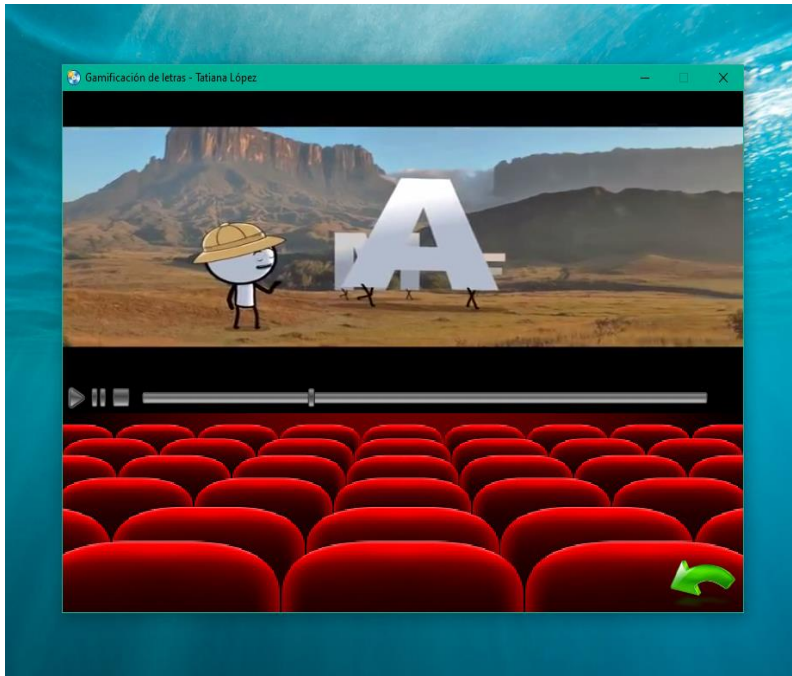
Se muestra la pantalla sección videos con seis apartados, se encontrarán los diferentes temas como palabras en extinción, el poder de la coma, policía ortográfico, las palabras que utilizamos, corrigiendo palabras, la ortografía de hoy, estos videos permitirán concientizar con los estudiantes de forma interactiva y divertida.



Video: “Palabras en peligro de extinción”

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=jBN-dnlTC3M>

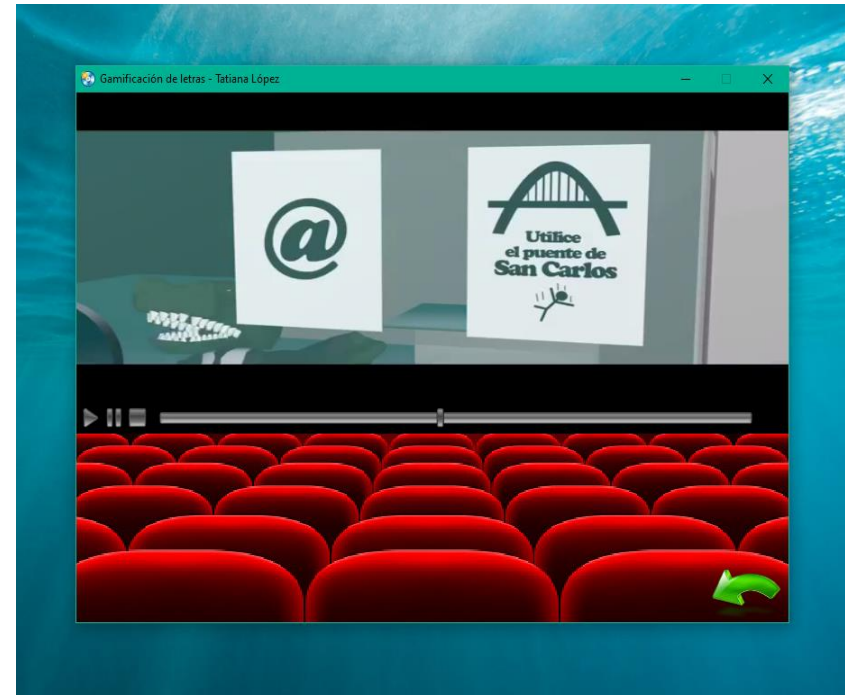
Al ingresar a este apartado el estudiante observará en YouTube el primer video que hace referencia a varias palabras que se están perdiendo, ya que los jóvenes de hoy en día no las usan o las utilizan mal.



Video: “El poder de la coma”

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=Fnml4qII-K4>

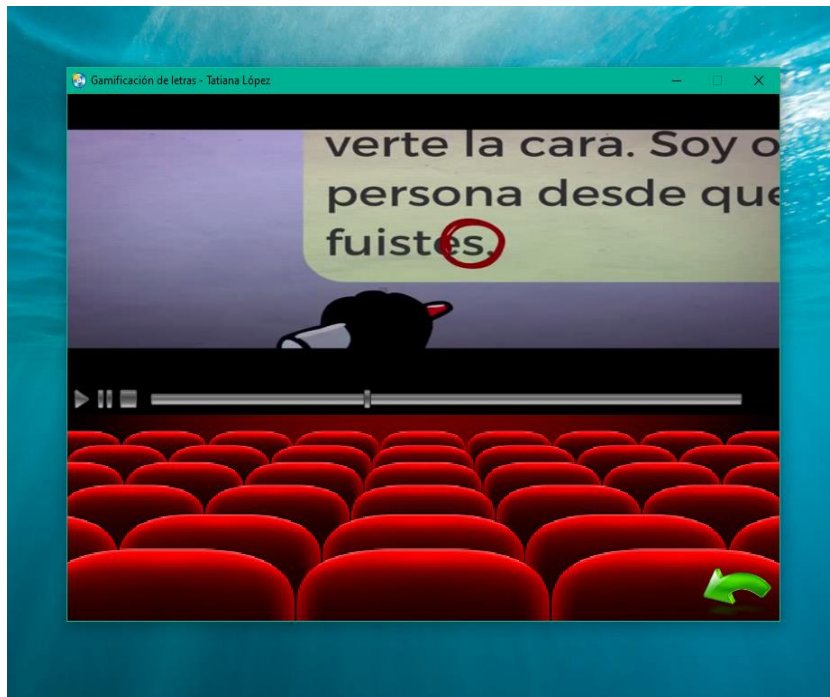
Al ingresar a este apartado el estudiante observará en YouTube el segundo video que hace referencia al poder de la coma, y los cambios de ideas que se dan si no se utiliza de forma correcta, concientizan sobre el uso primordial de esta.



Video: “Policía ortográfico”

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=HzLWLqjJb68>

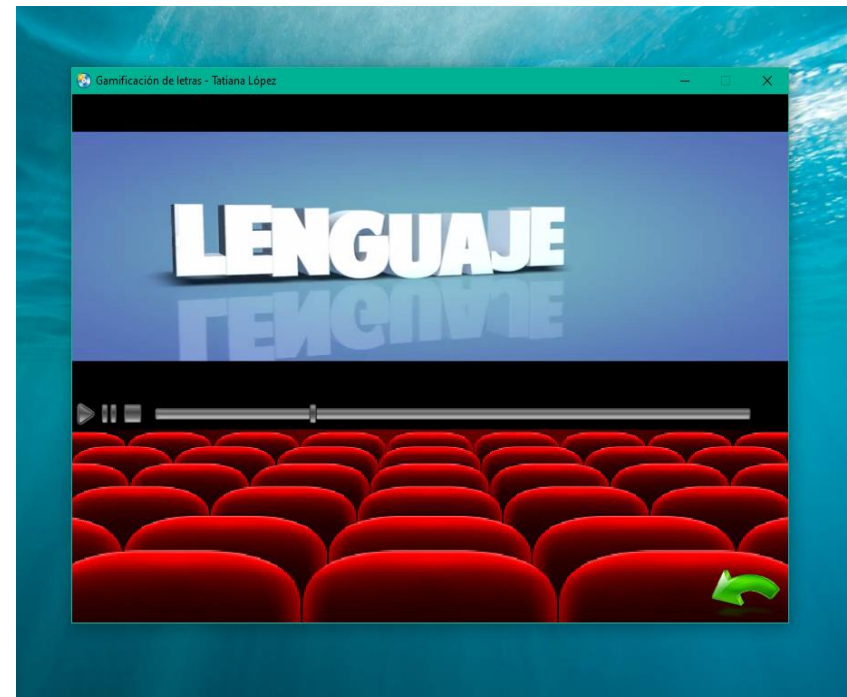
Al ingresar a este apartado el estudiante observará en YouTube el tercer video que hace referencia a las faltas ortográficas que se comenten, y reflexiona sobre la escritura correcta mediante un policía ortográfico.



Video: “Las palabras que utilizamos”

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=L8PVBn2XII8>

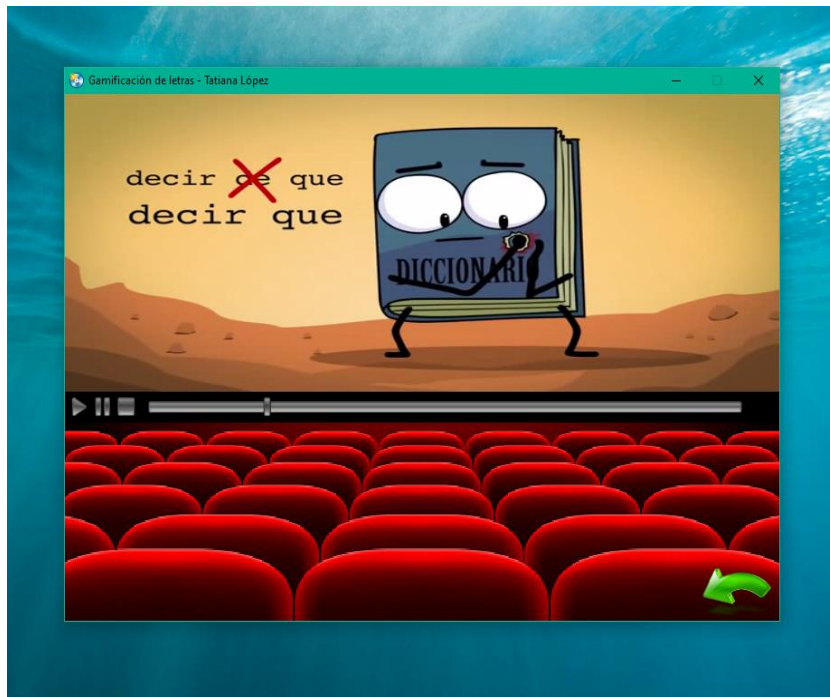
Al ingresar a este apartado el estudiante observará en YouTube el cuarto video que hace referencia a las palabras que utilizamos hoy en día, palabras que se han anexado al diario vivir, muchas veces son dichas de acuerdo al contexto.



Video: “Corrigiendo palabras”

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

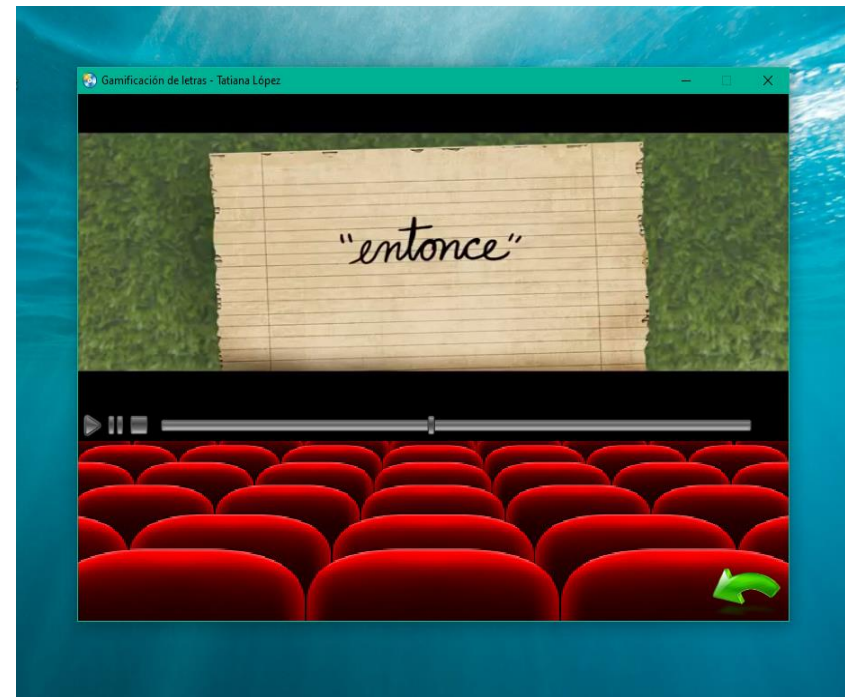
Al ingresar a este apartado el estudiante observará en YouTube el quinto video que hace referencia a las faltas ortográficas que se comenten, y se deben tomar en cuenta el uso de dequeísmos y queísmos.



Video: “La ortografía de hoy en día”

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=L8PVBn2XII8>

Al ingresar a este apartado el estudiante observará en YouTube el sexto video que hace referencia a la ortografía de hoy en día, y la supresión de letras, así como el aumento de letras que no son correctas, esto se debe a la situación geográfica en la que se habita.



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

-De acuerdo a los objetivos planteados en la investigación, se verifica que se ha dado cumplimiento a los mismos puesto que, al evaluar la destreza de escritura, se dio un diagnóstico que indicó la situación actual referida a los procesos de aprendizaje de Lengua y Literatura, en los estudiantes del nivel medio de la Institución Particular Pierre de Coubertin, durante el año lectivo 2020-2021. Las respuestas obtenidas permiten establecer que los estudiantes de Sexto de básica se resisten a esta asignatura, mencionando que las clases muchas veces la encuentran sin interés y sin sentido por el uso excesivo de palabras. Además, el análisis realizado confirma la necesidad que existe en la institución de cambiar radicalmente las metodologías de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del nivel medio para que estos adquieran las competencias, habilidades y destrezas, mediante la gamificación. Esto hará que aprender sea más fácil, agradable y con sentido práctico para ellos.

- Al investigar y describir las características de las estrategias que emplean actualmente los docentes del área de Lengua y Literatura, se dejan claros dos puntos. El primero refiere a que los temas gramaticales son extensos, ya que revisar a fondo la materia en la que existen definiciones, clasificaciones, y ejemplificaciones, conlleva desarrollar grandes contenidos. El segundo es que existen debilidades en la enseñanza de esta materia. Los recursos que se utilizan de manera oficial en las clases no apoyan a innovar los procesos de aprendizaje en el aula. Además, con la indagación se comprobó que las estrategias que aplican los docentes se reducen a la poca participación en el aula, así como a la clase magistral en la que las exposiciones son de gran auge. Los estudiantes no demuestran interés suficiente por el aprendizaje de la Lengua y la Literatura.

-Al indagar los procesos de aprendizaje se detalló que existe un juego de roles primordialmente de forma triárquica: el docente, los estudiantes, y los padres de familia. Los factores presentes en los estudiantes del nivel medio de la institución establecen que las familias juegan un rol decisivo en la formación de los mismos. Otros aspectos que se deben considerar son las metodologías, las estrategias, el contexto en el que se desarrollan y desenvuelven los alumnos, así como los amigos, entre otros. Por esta razón, los

resultados obtenidos en esta investigación permiten plantear una propuesta que sirva tanto para los estudiantes como para los docentes. De esta manera, los fundamentos de innovadoras estrategias de enseñanza, ocupan los mecanismos de la gamificación y de los juegos en la clase. Por consiguiente, se convierte en un atractivo para el aprendizaje no solo del nivel medio sino de todos los niveles de la institución.

Recomendaciones

-Con base en las conclusiones generales se sugiere que la institución educativa implemente la investigación en los docentes de Lengua y Literatura, creando talleres para que se busquen nuevas estrategias gamificadas, y mejoren las prácticas docentes. Hoy en día las clases *on-line* han tomado fuerza, por lo que se recomienda generar herramientas basadas en el juego para que sean los estudiantes quienes se interesen por aprender, y gracias a ludificación se motiven. Los docentes deben crear actividades que sean atractivas, y elaboren guías con estrategias que permitan a los estudiantes entender.

- Se estima necesario que se realice una propuesta de gamificación en todas las destrezas de Lengua y Literatura. Además, se recomienda el uso responsable de las TIC por parte del docente, y también del estudiante, ya que el alumnado hoy en día se distrae por varios factores presentes. Una de las formas hoy en día de las clases, son las clases híbridas, es decir, que se relacionan la forma física y virtual, pues las herramientas y pedagogías tradicionales impartidas en el diario vivir, van de la mano con las TIC. Sin embargo, si se utilizan las clases magistrales solo hará que el estudiante pierda la motivación y el interés por la materia, desencadenando bajo rendimiento, o una conducta poco adecuada. En contraparte, el trabajo lúdico da mayores resultados, pues se observa una mayor participación de los alumnos en las clases de Lengua y Literatura, creando estudiantes con otra visión de vida y aumentando el porcentaje en los resultados académicos.

-A los docentes se les sugiere el uso de herramientas o programas que sean interactivos, por ejemplo: juegos enlazados a internet como Kahoot!, Quizz, entre otros. En dichos programas, los docentes pueden crear preguntas o tomarlas desde el repositorio. Así mismo es importante que los profesores estén en constante actualización. Respecto de la desigualdad social, es importante destacar que esta afecta a la gran mayoría de

estudiantes, puesto que no todos disponen de un dispositivo tecnológico que permita el uso de herramientas. Nuestra nación tiene rincones inaccesibles al internet que afectan la innovación de las clases; no obstante, en países desarrollados, independientemente del estatus económico, los estudiantes tienen mayor garantía de acceder a una educación de calidad. Por ello, cada estudiante se debe estimular a estudiar, prepararse y esforzarse para conseguir metas y grandes aprendizajes.

-Se sugiere el respeto y relación de los maestros con los estudiantes, ya que así se dará un ambiente favorable y un buen clima de aula, creando un aprendizaje significativo gracias a la gamificación. Es por ello que las prácticas docentes deben cambiar y mejorar las clases, logrando la ludificación de varias temáticas y creando conciencia en los estudiantes. Finalmente, cabe resaltar que la motivación es muy importante, pues este es un gran reto para los docentes. El tiempo y las técnicas servirán para que aprendan y apliquen nuevas estrategias centradas en el aprendizaje y la gamificación.

REFERENCIAS

- Aguilar Gordón, F. D. R. (2020). Del aprendizaje en escenarios presenciales al aprendizaje virtual en tiempos de pandemia. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(3), 213-223.
- Aguilar Gordón, F. D. R., & Chamba Zarango, A. P. (2019). Reflexiones sobre la filosofía de la tecnología en los procesos educativos. *Conrado*, 15(70), 109-119.
- Anguita, J. C., Labrador, J. R., Campos, J. D., Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J., & Donado Campos, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención primaria*, 31(8), 527-538.
- Arencibia, I. I. H. (2010). La enseñanza reflexiva de la gramática inglesa en la formación inicial de profesores de lenguas extranjeras. *Mendive. Revista de Educación*, 8(2), 87-92.
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 6ta.* Fideas G. Arias Odón.
- Arias, F. G. (2006). *Mitos y errores en la elaboración de Tesis y Proyectos de Investigación. 3ra.* FIDIAS G. ARIAS ODÓN.
- Aucoin, (2009). *Risitos de oro y los tres osos.* Shell education.
- Backhoff Escudero, E., Peón Zapata, M., Andrade Muñoz, E., Rivera López, S., & González Montesinos, M. (2008). La ortografía de los estudiantes de educación básica en México. *Ciudad de México: inee*.
- Barderas, AV y Bienzobas, CG (2009). La enseñanza por competencias. *Educación química*, 20 (3), 369-372.
- Baroja, J. C. (1991). *De los arquetipos y leyendas* (Vol. 113). Ediciones AKAL.
- Barrón, V., & D'Aquino, M. (2004). *Proyecto y metodología de la investigación.* Buenos Aires: Maipue.
- Baquero, R., & Terigi, F. (1996). En búsqueda de una unidad de análisis del aprendizaje escolar. *Apuntes pedagógicos*, 2, 1-16.

- Berenguer-Román, I. L., Roca-Revilla, M., & Torres-Berenguer, I. V. (2016). La competencia comunicativa en la enseñanza de idiomas. *Dominio de las Ciencias*, 2(2), 25-31.
- Bernal, C. A. (2006). *Metodología de la investigación* (No. 001.42 B4564m Ej. 1 022619). Pearson.
- Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de gamificación.
- Bosque, I. (2016). Sustantivo. *Enciclopedia de lingüística hispánica*, 2, 111-123.
- Caldeiro, E. (2019). Significado contextual. *Idoneos.com*. Recuperado de https://educacion.idoneos.com/tecnicas_de_estudio/aprender_a_estudiar/significadocontextual/
- Castillo Ramirez, A. G. (2017). Aspectos de la frase nominal en caquite (camparawak).
- Castillo, I. (2019). Concordancia gramática: leyes de concordancia y ejemplos. Lifeder. Recuperado de <https://www.lifeder.com/concordancia-gramatical/>
- Cassany, D. (1993). La cocina de la escritura. Barcelona, Editorial Anagrama.
- Cruz, J. R. J. (2011). Elementos de la comunicación y el aprendizaje en la educación virtual. *Contactos*, 79, 23-30.
- Currículo Nacional del Ecuador (2012). Ministerio de Educación Nacional. *Guía didáctica de implementación curricular para EGB y BGU. Lengua y Literatura*
- De la Lengua, A. S. (2018). Gramática al día: la tilde en los adjetivos demostrativos.
- De Nebrija, A. (1992). *Elio Antonio de Nebrija, Gramática de la lengua Castellana y estudios nebrisenses: Estudios nebrisense* (Vol. 3). Ediciones de Cultura Hispánica, Instituto de Cooperación Iberoamericana.
- De Valdés, J. (1860). *Diálogo de la lengua* (Vol. 21). J. Martín Alegría.
- Del Teso, E. (1995). *Antónimos*. Similitud y diferencia semántica. Dialnet
- Díaz, F., & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* (Vol. 2). México: McGraw-Hill.
- Escamilla, M. D. (2016). *Lenguaje y oración*. Ecuador, Editorial Mundo Nuevo.

- Fernández, M. S. (2015). Leer en el aula: propuesta para mejorar la lectura en secundaria. *Opción*, 31(6), 1136-1159.
- Ferreiro, E. (1998). *Alfabetización: teoría y práctica*. Siglo XXI.
- Ferreiro, R. (2004). Más allá de la teoría: El Aprendizaje Cooperativo: El constructivismo social. *El modelo educativo para la Generación N*, Nova Southeastern University, 6.
- Fuenmayor, J. (2020). *Habilidades que necesita un estudiante exitoso*. Dr. Jesús Alberto. Recuperado de: <https://jesusfuenmayor.com/2020/07/07/10-habilidades-que-necesita-un-estudiante-exitoso/>
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Recuperado el*, 15.
- Galán-Carvajal, M. (2019). Las TIC como herramienta para la Educación Inclusiva en Educación Primaria.
- García-García, J. A., Reding-Bernal, A., & López-Alvarenga, J. C. (2013). Cálculo del tamaño de la muestra en investigación en educación médica. *Investigación en educación médica*, 2(8), 217-224.
- García, S. G., García, A. J. M., & García, H. M. (2004). *Construir bien en español: la forma de las palabras*. Universidad de Oviedo.
- González, C. (2014). Estrategias Gamificación aplicadas a la Educación ya la Salud. In *Simposio internacional de videojuegos y educación, Mar del Plata: Micsur*. Retrieved from http://www.researchgate.net/profile/Carina_Gonzalez/publication/263424740_Estrategias_Gamificacin_aplicadas_a_la_Educacin_y_a_la_Salud/links/00b7d53ac6f04762e2000000.pdf.
- González, D. (2017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria* (Doctoral dissertation, Tesis pregrado). Universidad de Burgos. Burgos-España. Recuperado de: https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/Gonz%20Ellez_Alonso.pdf.
- Gutiérrez-Fresneda, R., & Mediavilla, A. E. D. (2015). Aprendizaje de la escritura y habilidades de conciencia fonológica en las primeras edades. *Bordón. Revista de pedagogía*, 67(4), 43-60.

- Gutiérrez, PAB y Andrade, JM (2012). Herramientas digitales para la construcción de conocimiento. *Sistemas y Telemática*, 10 (22), 115-124.
- Hernandez, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y representaciones*, 5(1), 325-347.
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández Julio, Y. F., Serpas Marimón, Y. O., & Carrascal Torres, S. N. (2012). Modelo holístico de metaescritura. *Educação em Revista*, 28(2), 35-60.
- Hurtado de la Barrera, J. (2012). *Metodología de la Investigación*. Editorial CIEA Syspal. Cuarta edición.
- International Montessori School Caracoliris, (2022). *Método Montessori*. Málaga. La distancia semántica.
- Lamas, H. A. (2015). Sobre el rendimiento escolar. *Propósitos y representaciones*, 3(1), 313-386.
- Larrañaga, A. (2012). *El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje* (Master's thesis).
- Lizárraga Celaya, C., & Díaz Martínez, S. L. (2007). Uso de software libre y de Internet como herramientas de apoyo para el aprendizaje. *RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia*.
- Lomas García, C. (1999). *Cómo enseñar a hacer cosas con las palabras: teoría y práctica de la educación lingüística*. Barcelona: Paidós, 1999.
- Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*.
- Marotto, C. M., & Duarte, A. (2007). Comprensión del texto narrativo e inferencias. *Subjetividad y procesos cognitivos*, (10), 163-183.
- Martínez, J. (2011). Métodos de investigación cualitativa. *Revista de la corporación internacional para el desarrollo educativo*, 8(1).
- Medina, M. I. (2011). Políticas públicas en salud y su impacto en el seguro popular en Culiacán, Sinaloa, México. *Recuperado el 17 de 02 de 2016, de Enciclopedia*

Virtual EUMED: http://www.eumed.net/tesisdoctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html.

- Menti, A., Giménez, F., Dutari, M. P., & Montivero, M. C. (2016). Input lingüístico en clases de ciencias: oportunidades para el aprendizaje de vocabulario en nivel inicial y primario. *Anuario Digital de Investigación Educativa*, (27).
- Merino, C. C. (2014). Observaciones preliminares al estudio de los posesivos de primera persona. In *Estudios de filología e historia en honor del profesor Vitalino Valcárcel* (pp. 183-197). Servicio de Publicaciones.
- MINEDUC, E. (Ed.). (2012). *Actualización y fortalecimiento Curricular de Educación General Básica y Bachillerato*. Quito, Ecuador: Don Bosco
- Morales Pico, J. I. (2016). *Importancia de la ortografía como aporte en el desarrollo del aprendizaje de los niños del 7mo aeb de la escuela " Rosa Emilia Martínez De Cevallos" de la comunidad el matal del cantón jama en el año lectivo 2015-2016* (Doctoral dissertation).
- Paredes-Curín, C. R. (2016). Aprendizaje basado en problemas (ABP): Una estrategia de enseñanza de la educación ambiental, en estudiantes de un liceo municipal de Cañete. *Revista Electrónica Educare*, 20(1), 119-144.
- Parodi, G., & Burdiles, G. (2016). Encapsulación y tipos de coherencia referencial y relacional: el pronombre ello como mecanismo encapsulador en el discurso escrito de la economía. *Onomázein*, (33), 107-129.
- Quinchiguango Alajo, D. G. (2019). *Desarrollo de dominio lingüístico del Examen Ser Bachiller a través de un software educativo como estrategia didáctica en los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Bicentenario D7", en el periodo 2019-2020* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Quintero Muñoz, M. A. (2016). Los recursos digitales en el fortalecimiento de la destreza auditiva en el aprendizaje del inglés en educación básica primaria.
- Ramírez, V. L. (2015). La importancia de la Comunicación Organizacional Eficaz.
- Revilla, C. (2003). Dimensiones de la racionalidad hermenéutica. *Convivium*, 141-141.

- Ríos, A. J. R., & Bolívar, C. (2009). *Razonamiento verbal y pensamiento analógico*. Universidad del Rosario.
- Rojas, V. M. N. (2011). *Metodología de la investigación*. Bogotá: Ediciones de la U, 2011. románica.
- Romo, P. (2007). *Mitos griegos*. Quito, Ecuador: Ediciones Ecuador del futuro.
- Sarmiento, R. (1986). La doctrina gramatical de la RAE (1870). *Revista de Filología Románica*, 4, 213-224.
- Siurot, M. (2017). *Conoce la lengua española. La palma del condado*.
- Vázquez-Cano, E., & Delgado, D. F. (2015). La creación de videojuegos con Scratch en Educación Secundaria. *communication papers*, 4(06), 63-73.
- Vernon, S. A., & Alvarado, M. (2013). El desarrollo de la acentuación gráfica en niños y jóvenes mexicanos. *Revista mexicana de investigación educativa*, 18(56), 141-157.
- Vergara, A. (2020). Gamificación y enseñanza de la Lengua y Literatura: Una propuesta didáctica para Bachillerato General Unificado. *Trabajo De Titulación Como Requisito Previo Para La Obtención Del Título De: Magister En Innovación En Educación, Facultad De Ciencias De La Educación, Universidad Pontificia Universidad Católica Del Ecuador*, 29.
- Zapico, M., & Vivas, J. (2015). La sinonimia desde una perspectiva lingüístico-cognitiva. Medición de la distancia semántica. *Onomázein*, (32), 198-211.

ANEXOS

Instrumento Evaluación Lengua y Literatura Sexto de básica

La presente evaluación tiene como objetivo valorar la competencia escrita y conocer el desarrollo de las destrezas de manera gradual, para la rendir la evaluación el estudiante tendrá un tiempo de 30 minutos.

INSTRUCCIONES

- Lea detenidamente la pregunta antes de contestar.
- Las respuestas son de base estructurada
- Revise antes de entregar su evaluación.

Destreza: ESCRITURA

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

I.LL.3.6.1. Produce textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento. (I.2., I.4.)

1. **Escoja las palabras: agudas, graves y esdrújulas.**

- | | |
|--------------|---------|
| | reloj |
| • Agudas | perro |
| • Graves | capitán |
| • Esdrújulas | América |
| | África |
| | mesa |

Destreza: ESCRITURA

LL.3.2.1. Escuchar discursos orales y formular juicios de valor con respecto a su contenido y forma, y participar de manera respetuosa frente a las intervenciones de los demás.

I.LL.3.6.1. Produce textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento (I.2.,I.4.)

2. **Escoja los adjetivos numerales correctos:**

- Cardinales - uno
- Ordinales - quinto
- Ordinales - sexto
- tres
- quince
- primero

Destreza: ESCRITURA

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

I.LL.3.6.1. Organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados (I.2.,I.4.)

3. **Una los antónimos correspondientes:**

- profundo - habitual
- raro - nuevo
- fácil - superficial
- antiguo - complicado

Destreza: ESCRITURA

LL.3.4.10. Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.

I.LL.3.6.1. Produce textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias. (I.2., I.4.)

4. **Elija los sustantivos con su correcta clasificación:**

- propio - casa

- común - colmena
- colectivo - alegría
- abstracto - Eduardo

Destreza: ESCRITURA

LL.3.4.10. Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.

I.LL.3.6.3. Escribe textos descriptivos organizados, usando elementos gramaticales adecuados: atributos, adjetivos calificativos y posesivos; conectores de adición, de comparación, orden, y los integra en diversos tipos de textos producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado. (I.3., I.4.)

5. ¿Qué función cumplen los adjetivos demostrativos?

- Es un determinante que señala una relación de posesión entre el objeto poseído.
- Son aquellas palabras que acompañan a un sustantivo y permiten añadir un significado.
- Modifican a los sustantivos brindando información sobre su cantidad.

Destreza: ESCRITURA

LL.3.4.10. Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.

I.LL.3.6.3. Escribe textos descriptivos organizados, usando elementos gramaticales adecuados: atributos, adjetivos calificativos y posesivos; conectores de adición, de comparación, orden, y los integra en diversos tipos de textos producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado. (I.3., I.4.)

6. ¿Qué función cumplen los adjetivos posesivos?

- Son palabras que señalan una relación de posesión entre el objeto que le pertenece.
- Son aquellas palabras que acompañan a un sustantivo y permiten añadir un significado.
- Modifican a los sustantivos brindando información sobre su cantidad.

Destreza: ESCRITURA

LL.3.4.10. Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.

I.LL.3.6.3. Escribe textos descriptivos organizados, usando elementos gramaticales adecuados: atributos, adjetivos calificativos y posesivos; conectores de adición, de comparación, orden, y los integra en diversos tipos de textos producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado. (I.3., I.4.)

7. **Escoja la oración que posea un adjetivo calificativo:**

- El auto grande y rojo es de mi padre.
- Aquel libro es mío
- Ese perro es travieso.

Destreza: ESCRITURA

LL.3.4.1. Relatar textos con secuencia lógica, manejo de conectores y coherencia en el uso de la persona y tiempo verbal, e integrarlos en diversas situaciones comunicativas.

I.LL.3.6.2. Escribe cartas, noticias, diario personal, entre otros textos narrativos, (organizando los hechos y acciones con criterios de secuencia lógica y temporal, manejo de persona y tiempo verbal, conectores temporales y aditivos, proposiciones y conjunciones) . (I.3., I.4.)

8. **Escoja la conjugación correcta del verbo cantar.**

1. Yo	a. cantáis
2. Tú	b. cantas
3. Él	c. cantan
4. Nosotros /as	d. canta
5. Vosotros/as	e. canto
6. Ellos/as	f. cantamos

- 1b, 2c,3f, 4a, 5d, 6e
- 1e, 2b, 3d, 4f, 5a, 6c
- 1e, 2a, 3d, 4c, 5b, 6f
- 1e, 2c,3f, 4d, 5a, 6b

Destreza: ESCRITURA

LL.3.4.6. Autorregular la producción escrita mediante el uso habitual del procedimiento de planificación, redacción y revisión del texto.

I.LL.3.6.1. Produce textos narrativos, autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad. (I.2., I.4.)

9. **¿Cuáles son las partes de un texto narrativo?**

- Lugar y fecha, nudo y desenlace
- Inicio, nudo y desenlace
- Inicio, final y desenlace

Destreza: ESCRITURA

LL.3.4.6. Autorregular la producción escrita mediante el uso habitual del procedimiento de planificación, redacción y revisión del texto.

I.LL.3.6.1. Produce textos narrativos, autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad. (I.2., I.4.)

10. **En un texto narrativo intervienen los personajes: principales, secundarios y antagonista**

- Verdadero
- Falso