



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANISTAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



LA APLICACIÓN LÚDICA “EL JUEGO DE LA ORTOGRAFÍA” COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PARALELO “B” EN LA “UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN” EN LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023.

AUTORES:

CHILENO QUILLAY JEFFERSON RODRIGO

PATIÑO AIGAJE EGIVER JAVIER

TUTOR:

LIC. VICENTE RODRIGO TAMAYO ARELLANO

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

2023



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANISTAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



LA APLICACIÓN LÚDICA “EL JUEGO DE LA ORTOGRAFÍA” COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PARALELO “B” EN LA “UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN” EN LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023.

AUTORES:

CHILENO QUILLAY JEFFERSON RODRIGO

PATIÑO AIGAJE EGIVER JAVIER

TUTOR:

LIC. VICENTE RODRIGO TAMAYO ARELLANO

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

2023

I. DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado primeramente a dios, por darnos salud y fuerza para seguir cumpliendo con nuestras metas y poder culminar esta etapa universitaria con éxito.

A nuestros padres, porque ellos han estado siempre apoyándonos a ser mejores personas inculcándonos valores y principios, por esta razón son los pilares fundamentales para la construcción de nuestras vidas profesionales, también por ser acompañantes en esta etapa dando su amor, cariño, trabajo y sacrificios en toda esta jornada universitaria, a nuestros hermanos, familiares y amigos por estar siempre motivándonos a que nuestros sueños se hagan realidad.

Patiño Aigaje Egiver Javier.

Chileno Quillay Jefferson Rodrigo.

II. AGRADECIMIENTO

A la Universidad Estatal de Bolívar junto a la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas por darnos la oportunidad de formarnos como profesionales, a nuestros docentes que son ejemplos a seguir y por compartir sus enseñanzas y consejos que nos ayudarán en nuestra vida profesional, a nuestros compañeros de clases por habernos acompañado durante toda esta etapa universitaria y finalmente, a la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” por habernos permitido desarrollar nuestro proyecto de investigación.

Patiño Aigaje Egiver Javier.

Chileno Quillay Jefferson Rodrigo.

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

LIC. VICENTE RODRIGO TAMAYO ARRELLANO

CERTIFICA:

Que el Informe Final del Trabajo de Integración Curricular Titulado LA APLICACIÓN LÚDICA “EL JUEGO DE LA ORTOGRAFÍA” COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DEDÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PARALELO “B” EN LA “UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN” EN LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023. Elaborado por los autores PATIÑO AIGAJE EGIVER JAVIER portador de la cédula de ciudadanía 0402088520 y CHILENO QUILLAY JEFFERSON RODRIGO portador de la cédula de ciudadanía 0250063310, estudiantes de la carrera de Educación Básica de la facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha estado debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en cada uno de las tutorías, en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, 17 de marzo del 2023



Lic. Vicente Rodrigo Tamayo Arellano

TUTOR

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema: **"LA APLICACIÓN LÚDICA "EL JUEGO DE LA ORTOGRAFÍA" COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PARALELO "B" EN LA "UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN" EN LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023"**. Elaborado por Jefferson Rodrigo Chileno Quillay y Egiver Javier Patiño Aigaje, previo a obtener el Título de Licenciada/o en ciencias de la educación, es inédito y garantizada su Autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.

Jefferson Rodrigo Chileno Quillay

C.I. 0250063310

Egiver Javier Patiño Aigaje

C.I. 0402088520



Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario

AGARRATON AIBOTUA

No. ESCRITURA	20230201003P0528
---------------	------------------



DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR:

JEFFERSON RODRIGO CHILENO QUILLAY

EGIVER JAVIER PATIÑO AIGAJE

CUANTIA: INDETERMINADA

FACTURA: 001-002-000011761

DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día siete de julio de dos mil veintitrés, ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen los señores JEFFERSON RODRIGO CHILENO QUILLAY, soltero, domiciliado en el cantón Echeandía, provincia Bolívar y de paso por este lugar, con celular número 0986686424, correo electrónico jeffrodrigo1998@gmail.com; y, el señor EGIVER JAVIER PATIÑO AIGAJE, soltero, domiciliado en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha y de paso por este lugar, con celular número 0959167995, correo electrónico egiverp000@gmail.com, por sus propios derechos. Los comparecientes son de nacionalidad ecuatoriana, mayores de edad, hábiles e idóneas para contratar y obligarse a quienes de conocerlas doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana, bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidas de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento que dicen: **Declaramos que el presente proyecto de investigación con el tema: "LA APLICACIÓN LÚDICA "EL JUEGO DE LA ORTOGRAFÍA" COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PARALELO "B" EN LA "UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN" EN LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023".** Previo la obtención del título de Licenciados en Ciencias de la Educación, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, es de nuestra autoría, este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional y que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por los autores. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se afirman y se ratifican de todo lo expuesto y firman conmigo en unidad de acto, quedando incorporado al protocolo de esta Notaria, la presente declaración, de todo lo cual doy fe.-

JEFFERSON RODRIGO CHILENO QUILLAY
 C.C. 0250065510

EGIVER JAVIER PATIÑO AIGAJE
 C.C. 0402088520



DERECHOS DE AUTOR

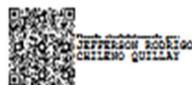
Nosotros **CHILENO QUILLAY JEFFERSON RODRIGO** y **PATIÑO AIGAJE EGIVER JAVIER** portadores de la Cédula de Identidad No **0250063310** y **0402088520**, en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: **“LA APLICACIÓN LÚDICA “EL JUEGO DE LA ORTOGRAFÍA” COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PARALELO “B” EN LA “UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN” EN LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023”**, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores Jefferson Rodrigo Chileno Quillay y Egiver Javier Patiño Aigaje declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Chileno Quillay Jefferson Rodrigo

Patiño Aigaje Egiver Javier



V. INDÍCE

I. DEDICATORIA	4
II. AGRADECIMIENTO	5
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	6
IV. AUTORÍA NOTARIADA	7
V. INDÍCE	10
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	14
VII. ABSTRACT	16
VIII. INTRODUCCIÓN	18
1. TEMA	19
2. ANTECEDENTES	20
3. EL PROBLEMA	22
3.1. Descripción del problema	22
3.2. Formulación del problema.....	23
4. JUSTIFICACIÓN.....	24
5. OBJETIVOS.....	25
5.1. Objetivo general:.....	25
5.2. Objetivos específicos:	25

6.	MARCO TEÓRICO	26
6.1.	Teoría Científica	26
6.1.1.	¿Qué es lúdico?	26
6.1.2.	Importancia de la lúdica en la educación.....	27
6.1.3.	La lúdica como herramienta de aprendizaje	28
6.1.4.	La lúdica como metodología de enseñanza-aprendizaje.....	29
6.1.5.	La actividad lúdica como estrategia pedagógica.....	31
6.1.6.	Lúdica: El juego como motivación.....	33
6.1.7.	Importancia de la ortografía	34
6.1.8.	Importancia de la ortografía en estudiantes de básica superior. 36	
6.1.9.	La ortografía y las redes sociales	37
6.1.10.	Herramientas tecnológicas en la educación	38
6.1.11.	Ventajas.....	39
6.1.12.	Desventajas	39
6.1.13.	La aplicación lúdica “el juego de la ortografía”	40
6.2.	Teoría Legal.....	41
6.3.	Teoría Referencial.....	43
7.	MARCO METODOLÓGICO	45
7.1.	Enfoque de la investigación.....	45
7.1.1.	Investigación cualitativo	45

7.2.	Diseño o tipo de estudio	45
7.3.	Métodos	45
7.3.1.	Método deductivo	46
7.3.2.	Método inductivo.....	46
7.3.3.	Método bibliográfico	46
7.4.	Técnicas de recolección de datos.....	46
7.4.1.	Test Ortográfico	46
7.4.2.	Observación.....	46
7.5.	Universo y Muestra	47
7.6.	Procesamiento de la información.....	47
8.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	48
9.	CONCLUSIONES.....	58
10.	PROPUESTA.....	59
	TÍTULO	59
	INTRODUCCIÓN.....	59
	OBJETIVOS	59
	ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.....	60
11.	BIBLIOGRAFÍA.....	85
12.	ANEXOS	89
	Anexo A. documentos.....	89
	Anexo A1. Inscripción a la unidad de integración curricular.	89

Anexo A2. Consejo Directivo	93
.....	93
Anexo A3. Certificado de la institución	95
Anexo A4. Certificado de la propuesta.....	96
Anexo B Instrumento de recolección de datos.....	97
Anexo b1. Test ortográfico.	97
Anexo C. Fotografías.....	98
Anexo C1. Aplicación de test ortográfico.....	98
Anexo C2. Actividad didáctica sobre reglas ortográficas.....	99
Anexo C3. Actividad didáctica sobre deletreo de palabras	99
Anexo C4. Entrega de guía didáctica a la docente	100
Anexo C5. Actividad didáctica sobre la fotografía	100
Anexo D. Urkund	101

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La presente investigación titulada “La aplicación lúdica “el juego de la ortografía” como herramienta para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, paralelo “B” en la “Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin” en la Provincia Bolívar, Cantón Guaranda en el periodo lectivo 2022-2023”, debido a que los estudiantes presentan problemas en ortografía y los docentes no cuentan con una guía didáctica para resolver esos problemas. En consecuencia, los estudiantes son propensos a seguir cometiendo esos problemas que les afectarán en su futuro.

El objetivo primordial de este proyecto es proponer una guía didáctica de la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” para mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes. En teoría científica se aborda gran cantidad de información en base al tema tratado. Y, la metodología que se utilizó fue cuantitativa porque nos proporcionó datos cuantitativos.

En cuanto a los análisis e interpretación de resultados se obtuvieron resultados característicos en relación a la problemática y los objetivos de este proyecto de investigación, fueron de gran ayuda para determinar, que los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, paralelo “B” de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin” presentan problemas en cuanto a reglas ortográficas.

En la propuesta aplicada como recurso para solucionar los problemas en ortografía se realizó una guía didáctica de la aplicación lúdica “el juego de la ortografía”, para el personal docente con el fin de mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes, ayudándolos a solucionar sus falencias para no presentar dificultades que afecten en su futuro.

Palabras claves: Aplicación lúdica, ortografía, guía didáctica, problemas, propuesta, recurso, reglas ortográficas, docentes, estudiantes.

VII. ABSTRACT

The present investigation entitled "The playful application "the spelling game" as a tool to improve spelling skills in tenth-year students of Basic General Education, parallel "B" in the Educational Unit "Roberto Alfredo Arregui Chauvin" in the Bolívar province, Guaranda canton in the 2022-2023 school period", because students have spelling problems and teachers do not have a didactic guide to solve these problems. Consequently, students are prone to continue committing those problems that will affect them in their future.

The primary objective of this project is to propose a didactic guide for the playful application "the spelling game" to improve students' spelling skills. In scientific theory, a large amount of information is addressed based on the subject matter. And, the methodology that was used was quantitative because it provided us with quantitative data.

Regarding the analysis and interpretation of results, characteristic results were obtained in relation to the problem and the objectives of this research project, they were of great help to determine that the students of the tenth year of Basic General Education, parallel "B" of the Educational Unit "Roberto Alfredo Arregui Chauvin" present problems in terms of spelling rules.

In the proposal applied as a resource to solve spelling problems, a didactic guide of the playful application "the spelling game" was made for the teaching staff in order to improve the spelling skills of the students, helping them to solve their shortcomings. so as not to present difficulties that affect their future.

Key words: Playful application, spelling, didactic guide, problems, proposal, resource, spelling rules, teachers, students.

VIII. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, las instituciones educativas con sus métodos de enseñanza y aprendizaje no utilizan aplicaciones lúdicas para fomentar nuevas maneras de enseñanza, y uno de los problemas que más se presentan son los ortográficos, ya que los docentes siguen con lo tradicional causando en los estudiantes una visión aburrida o rutinaria en la educación, llevándolos a presentar problemas sobre este tema.

El proyecto de investigación está estructurado de la siguiente manera; el tema, antecedentes, problemas, justificación, objetivos, marco teórico, metodología, análisis e interpretación de resultados y propuesta, la cual, ayudará a solucionar los problemas ortográficos.

Por tanto, la adaptación de aplicación lúdica para mejorar habilidades ortográficas beneficia a los dos partes, por un lado, los docentes con una guía didáctica de la misma tienen la posibilidad de presentar contenidos más dinámicos que faciliten la atención de los estudiantes, por otro lado, los estudiantes interactúan más con el docente haciendo una clase lúdica, en una educación innovadora.

Para terminar, la propuesta fue aplicada en la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” con los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, paralelo “B”, puesto que, presentan problemas ortográficos evidenciados durante la investigación, llevándonos a diseñar diferentes actividades didácticas

usando la aplicación lúdica “el juego de la ortografía”. En cuanto al docente ya proporcionado la guía didáctica deberá ponerla en práctica para eliminar falencias y evitar que continúe estos problemas a futuro, y de igual manera con otros cursos en cuanto al tema de ortografía.

1. TEMA

LA APLICACIÓN LÚDICA “EL JUEGO DE LA ORTOGRAFÍA” COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PARALELO “B” EN A “UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN” EN LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023.

2. ANTECEDENTES

El presente proyecto de investigación tiene como base fundamental la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” como herramienta para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes de décimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin.

La lúdica en el ámbito educativo, se trata de un juego que está asociado con diferentes aspectos de la enseñanza-aprendizaje como es la diversión, recreación, participación, competición y entretenimiento, este juego lúdico es instructivo ya que permite que el estudiante disfrutó de lo que está aprendiendo, a más de esto, también hace que piense y actúe frente a diversas situaciones.

En la actualidad es importante implementar estrategias lúdicas para mejorar las actividades ortográficas en lengua y literatura, es decir, que esta aplicación lúdica influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro y fuera del aula de clase, es por ello que las actividades lúdicas deben asociarse a los objetos y contenidos de enseñanzas, con el fin de mejorar el aprendizaje significativo de cada estudiante, a través de talleres digitales, (Shubert, 2018).

La educación sigue trabajando con la tecnología para crear estrategias a través de la virtualidad y así seguir enseñando, y de igual manera, para poder cubrir las

falencias de los aprendizajes impartidos en las clases presenciales. La tecnología en la educación es pilar, debido a los diversos recursos de enseñanza-aprendizaje que pueden poseer los docentes como los estudiantes.

A través de las nuevas aplicaciones tecnológicas se crean espacios lúdicos; en las que se presentan los juegos ya sean online o en App (aplicación) para seguir aprendiendo en horarios flexibles y a distancia. Los juegos son una gran herramienta debido a que atraen a los estudiantes a aprender y divertirse al mismo tiempo.

La escritura es fundamental para desarrollar el aprendizaje, de igual manera para poder comunicarnos y para intervenir en la sociedad. Es importante que los estudiantes sepan que al tener una buena ortografía es una forma de asegurar éxitos en la vida profesional, (Bedwell, Domínguez, Sotomayor, & Gómez, 2014).

3. EL PROBLEMA

3.1.Descripción del problema

El problema con la ortografía en la actualidad sigue aumentando, ya que tradicionalmente la misma se ha encaminado en seguir memorizando reglas y volverlas a repetir para su entendimiento, y con esto, los estudiantes muestran altos problemas en su ortografía al momento de expresar sus ideas de manera escrita.

Una de las causas de este problema es el desinterés por tener una buena ortografía, pensando que no será de gran ayuda en el futuro. Otra causa es la falta de atención de los profesores ante los errores ortográficos cometidos por los alumnos dejándolos seguir.

Las plataformas de comunicación que tienen las redes sociales también son causantes de problemas ortográficos, ya que, hay una mayor libertad al momento de escribir por parte del usuario, que con el pasar el tiempo se convierten en un mal hábito, haciendo de lo escrito un texto incomprensible al menos desde la perspectiva de la ortografía.

En la actualidad, se presenta el uso erróneo de las abreviaturas en mensajes de texto por parte de los jóvenes, y cobra mayor valor cuando intentan expresarse de manera escrita, abreviando exageradamente los mensajes hasta hacerlos ilegibles.

Los maestros presentan continuamente estos errores de los estudiantes, ya sean en sus deberes, exámenes y mensajes de texto remitidos a su persona.

En el ámbito educativo es sustancial siempre estar buscando nuevos métodos y estrategias didácticas que contribuyan a la educación, con el objetivo de mejorar los estándares de calidad. Por este motivo se presentó a la institución una herramienta para mejorar las habilidades ortográficas de cada estudiante, ya que la tecnología avanza de una manera apresurada, por ello es conveniente adaptarnos, para poder impartir el conocimiento a través de nuevas estrategias lúdicas.

En este proyecto es evidente la observación de la problemática en los estudiantes al momento que reciben un dictado durante las horas clases. Esta aplicación es de fácil manejo ya que al momento de emplear un celular se sienten motivados por aprender. Adicionalmente se evidencio que hay un intercambio de conocimientos de manera individual y colectiva lo que hace que la enseñanza productiva y eficaz, esto también servirá para estar a la par con los nuevos avances tecnológicos.

3.2. Formulación del problema

¿Cómo influye la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” como herramienta para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, paralelo “B” en la “Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin”?

4. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto de investigación tiene la intención de proponer la utilización de la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” para mejorar en ortografía, debido a que se debe seguir implementando la tecnología, pero con fines educativos y no seguir con lo tradicional.

Los estudiantes pasan demasiado tiempo en las redes sociales, ya sea en videojuegos o plataformas, que al final estos son distractores en la vida cotidiana de cualquier niño o adolescente y, que al final estos no se preocupan de su ortografía que en un futuro será de gran ayuda para tener éxito en la vida.

La aplicación lúdica que se pone en práctica es una gran herramienta, ya que es un juego que llama la atención de los usuarios que llegan a utilizarla; con ello los estudiantes pueden aprender y elevar su nivel de ortografía hasta mejorar, y al mismo tiempo poder entretenerse, utilizándola en un horario flexible y sin ocupar internet.

Esta propuesta está justificada por una aplicación lúdica “el juego de la ortografía” como herramienta para mejorar las habilidades ortográficas, utilizando como un recurso pedagógico, que los docentes implementen a sus planificaciones y practique en las aulas de clase, como algo motivador que los mantenga activos, se debe utilizar de manera adecuada.

5. OBJETIVOS

5.1.Objetivo general:

Proponer una guía didáctica de la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” para mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, paralelo “B” en la “Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin” en la provincia Bolívar, cantón Guaranda en el Periodo Lectivo 2022-2023.

5.2.Objetivos específicos:

O.E.1. Diagnosticar el nivel de ortografía de los estudiantes mediante un test ortográfico para niños de 13-14 años.

O.E.2. Determinar la importancia de la lúdica como técnica para mejorar habilidades ortográficas en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, paralelo “B”.

O.E.3. Implementar la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” en la metodología de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de décimo año, paralelo “B”.

O.E.4. Elaborar una guía didáctica de la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” para mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes de décimo

año de Educación General Básica, paralelo “B” en la “Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin”.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría Científica

6.1.1. ¿Qué es lúdico?

La palabra lúdico proviene etimológicamente del latín ludus que significa juegos, es decir que está relacionado con todo los juegos de diversión y el entretenimiento, usualmente las personas en su tiempo libre realizan actividades con el objetivo de despejar la mente y olvidar los problemas o preocupaciones, al momento de ejecutar estas actividades lúdicas, aporta muchos beneficios como es el aumento del equilibrio, endorfinas, circulación de la sangre, rapidez mental y concentración.

Es por ello que existe varias actividades lúdicas que el ser humanos puede realizar como son las actividades mentales y físicas que tengan destreza o equilibrio que ayudan a los estímulos durante la etapa de su desarrollo, ya que estas actividades son adecuadas para cada ser humano, dentro de la educación los juegos son considerados por algunos expertos de pedagogía y psicología como un componente primordial al momento de explorar las habilidades que tiene un individuo, es así, que se debe de escoger los juegos acorde al área en el que desee aplicar, (Gonzales R, 2014).

6.1.2. Importancia de la lúdica en la educación

Torres L, (2019), nos afirma que la lúdica es considerada en diversos campos de la educación como un método o forma de aprender algo mediante un juego. Es un escenario donde se realiza diferentes actividades con materiales o recursos que fomenten la participación activa e inclusiva de los estudiantes.

Los docentes son una guía y fungen como motivadores de los estudiantes. También se puede decir que la lúdica es una forma de vivir día a día, es decir, divertirse y apreciar lo que se está haciendo como una satisfacción, mental o espiritual, las actividades lúdicas promueven el desarrollo de las habilidades, relaciones y el sentido del humor, lo que los niños predispongan su atención y se motiven por aprender.

Es importante que los niños aprendan a resolver los problemas, ser críticos, y a analizar y comprender la realidad en su formación académica. La mejor manera de hacerlo es a través de un juego. Es por ello que las actividades lúdicas son herramientas estratégicas para que el niño pueda alcanzar el aprendizaje con ambientes más agradables de manera llamativa y natural, con el fin de formar estudiantes felices, afectuosos, con ánimo de actuar y realizar las actividades dentro del aula de clase.

La educación en la escuela se la debe emplear con actividades lúdicas en espacios agradables para los niños y así conseguir mayor interés, participación y disfrute de los mismos. Puesto que, con el juego se logra la integración de los niños a participar e interactuar con los demás para poder expresarse libremente, (Ramírez Sánchez, Díaz Murillo, Reyes Harker, & Cueca Gonzáles, 2011).

Los juegos son fundamentales para los niños, porque con ellos buscan, exploran y descubren el mundo por ellos mismos, de igual manera ayuda en la madurez de los niños en complacer las necesidades primordiales de ejercicio físico, y poder expresar sus deseos e ideas cada vez más maduras. Por tanto, es indispensable que los docentes incorporen juegos e instrumentos lúdicos en sus horas clases para ayudar a sus alumnos en su formación personal y en lo académico.

6.1.3. La lúdica como herramienta de aprendizaje

Las herramientas lúdicas han beneficiado al hombre durante su historia, es decir que en la prehistoria el hombre buscaba un juego para el placer, goce, la atención y la creatividad, estas actividades lúdicas se ven reflejados por las paredes que se encuentran en las tumbas y templos egipcios, es por ello que se dice los egipcios mostraban como disfrutaban su tiempo libre a través de la música, el baile y el juego, estos estudios demuestran que la lúdica influye mucho en el pensamiento creativo, da soluciones y capacidades para adquirir nuevos conocimientos.

También la lúdica se puede decir que es una de las actividades claves para la formación del ser humano, por que ayuda a tener una mejor relación con la sociedad o el entorno de forma natural, la lúdica en cierta forma es parte de la vida, es un juego donde el estudiante prueba su potencial, estas herramientas lúdicas son factores importantes para los niños, porque, aprenden a aplicar reglas y por ende respetarlas usando la creatividad y la exploración, según, (Gómez T, & Molano O, & Rodriguez S, 2015).

La lúdica como herramienta en el aprendizaje tiene como finalidad ayudar a motivar y atraer la atención de los estudiantes mediante juegos pedagógicos en las

áreas dinámicas; con el objetivo de lograr la enseñanza deseada de una manera más dinámica e interactiva entre el docente y estudiante.

El juego es fundamental en el ambiente de aprendizaje para ser empleado como estrategia didáctica en las clases; es una gran herramienta que facilita la enseñanza y aprendizaje, de igual manera, ayuda a los niños a obtener capacidades motoras, a reflexionar y adquirir conocimiento, (Yela, 2015). El uso y la aplicación de la lúdica en clases atraen el afecto de los estudiantes, generando en ellos atracción por aprender.

La integración de la didáctica lúdica durante el desarrollo de las clases, es implementada como una estrategia que concientiza al docente en hacer uso de estas herramientas pedagógicas que favorecen el desarrollo cognitivo y el aprendizaje significativo de cada estudiante.

6.1.4. La lúdica como metodología de enseñanza-aprendizaje

La educación es un proceso donde se facilita la enseñanza-aprendizaje, por tal razón, se pretende mejorar la educación, según (Rivas Lisbeth, 2016) nos dice que, a través de la implementación de las metodologías lúdicas facilitan el proceso de enseñanza, del docente el cual tiende a mejorar su labor pedagógico con el objetivo de fomentar una educación participativa, en la que cada estudiante pueda desarrollar sus conocimientos, destrezas y actitudes de forma dinámica, espontánea y divertida que ayudan a mejorar el nivel académico.

La metodología lúdica favorece al desarrollo integral del ser humano, tanto en los aspectos sociales, emocionales, físicos e intelectuales, las actividades lúdicas

son instructivas y sanas, porque permite al estudiante actuar y pensar en diferentes situaciones, es por ello, que se debe incorporar esta metodología, ya que son actividades creativas que ayudan al aprendizaje integral de manera dinámica, y a su vez dan mejores resultados en el aprendizaje, despertando esa imaginación y motivación por seguir aprendiendo.

Los docentes deben integrar la metodología lúdica en los procesos de enseñanza en los planteles educativos, con el objetivo de potenciar la producción de conocimiento de cada individuo de manera equilibrante, tanto en los aspectos emocionales, físicos, intelectuales y sociales que enriquecen el vocabulario y el espíritu crítico, se considera que el juego es una recreación que ayuda a tener un aprendizaje de forma placentera, es decir estas actividades lúdicas sirven como un medio terapéutico que fortalecen la personalidad.

El aprendizaje situado como metodología de enseñanza-aprendizaje hace que los niños generen mucha creatividad y por ende mejoren su nivel de aprendizaje, realicen trabajos colaborativos con sus compañeros, tomen decisiones y participen en las aulas de clases, estas técnicas de enseñanza participativa está encaminado al desarrollo de las conductas correctas de cada estudiante, ya que el docente brinda una gran variedad de actividades y procedimientos de entretenimiento que los estudiantes necesitan para una correcta toma de decisión frente a un problema, (Pozo Janeth, 2015).

En esta metodología aplica variedad de juegos analógicos, digitales y de roles. Con la finalidad de que los niños en el aula despierten curiosidad y fomenten

creatividad. Además, es importante saber que el método lúdico se puede aplicar en distintos niveles escolares obteniendo buenos resultados.

Con ayuda del mismo, los estudiantes aprenden jugando y se puede evidenciar la importancia que brinda esta metodología en el aprendizaje, de tal manera de que el juego ayuda a entrar en su mundo, su comodidad, y al final poder conseguir aprendizajes significativos.

Y, también, pone en marcha la actividad física, verbal y mental para que la educación sea participativa. De igual manera, pone en marcha el entendimiento de las cosas que dicen los demás niños o que dicen los adultos para que de esta manera se creen vínculos entre todos y desarrollen ser sociales, (Orellana, 2021).

6.1.5. La actividad lúdica como estrategia pedagógica.

Las actividades lúdicas dentro del aula sirven como unas herramientas estratégicas para alcanzar los aprendizajes, a través de la práctica de los juegos lúdicos y adaptarlos como herramientas de enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas, ya que estas actividades son fundamentales en la formación del estudiante, porque facilita la forma de aprender de manera placentera y pueda desenvolverse en el entorno donde se encuentra como son las aulas de clase.

Las estrategias pedagógicas ayudan a los estudiantes con ambientes de clases flexibles que fortalecen al desarrollo psicosocial y la adquisición de saberes, es decir, beneficia a algunas actividad que están relacionadas con la creatividad, el placer y el alegría , estas actividades son utilizados para controlar y manipular a los estudiantes en las horas clases de esta manera aprenden jugando, es de gran importancia que cada

docente planifique sus estrategias según los esquemas intelectuales que tiene cada niño el cual va a estar enfocado en la motivación por aprender, (Romero Lorena, Escorihuela Zenia & Ramos Argerina, 2009).

La formación de los docentes es importante, ya que, la educación demanda el dominio de los contenidos que va enseñar y para ello debe utilizar estrategias para que los niños puedan alcanzar el interés a los contenidos que se va a desarrollar, es por ello que las estrategias pedagógicas deben estar enfocadas específicamente en facilitar el aprendizaje y también deben estar dirigidas a las competencias significativas que demanda el rendimiento académico.

Estas estrategias metodológicas se caracterizan, porque, dependen de las actitudes de cada docente a la hora de enseñar, el cual favorece el autoaprendizaje, autorrealización del estudiante, también propicia la interrelación entre el alumno y el profesor, es por ello, que el docente debe plantearse acciones que motiven y favorezcan la relación afectiva con cada niño.

Las actividades lúdicas debe estar acorde a los intereses y necesidades de los estudiantes, de esta manera se fomentara un aprendizaje significativo, el cual ayuda a cada estudiante use la energía y se esfuerce por hacer las actividades puestas por el docente, (Luz, 2019).

Fomentar el aprendizaje de manera significativa es la ocupación de las actividades lúdicas, por como motivan e incentivan a los estudiantes a querer aprender sobre un tema en específico. Además, traen bienes para ellos como obtener conocimiento, conocer su cuerpo, coordina lo motriz, mejora en la flexibilidad y agilidad y entre otras etapas que son parte del desarrollo.

Con ayuda de las estrategias lúdicas se puede implementar lugares dinámicos, con la finalidad de que participe la comunidad educativa para el desarrollo cognitivo, socio afectivo y psicológico a partir de sus pre-saberes de la misma. El estudiante es el pilar del quehacer del docente para convertirlo en un ser creativo, participativo y activo.

Se puede decir, que la lúdica facilita en los estudiantes con comportamientos positivos para participar, levantar su autoestima y ser sociable, todo esto para ayudar de una mejor manera en la formación de los estudiantes. En cambio, los docentes deben incitar en el área corporal, emocional, social y lingüística para contribuir al coeficiente intelectual y pueda transferir el aprendizaje de una forma significativa.

Por lo tanto, es fundamental que los participantes que conforman la instituciones educativa tengan mayor importancia en este tema, ya que, la lúdica está ligada al juego como un método para ayudar al alumno en su pleno desarrollo integral, de este manera podrá integrarse en cualquier medio con poder expresarse libremente y participar, (Candela & Benavides, 2020).

6.1.6. Lúdica: El juego como motivación

Para esto se necesita un docente capacitado en trabajar de forma lúdica, ya que los juegos deben realizarse con fines de conseguir objetivos determinados, no al contrario, en caso de querer improvisarlos. Puesto que, el juego ayuda en el desarrollo de los estudiantes, pero debe ser supervisado por el docente, que se encarga de orientar y cumplir con la meta propuesta.

Con esto, el estudiante puede generar un aprendizaje significativo debido a lo aprendido, también generar un aprendizaje cognitivo a base de varias operaciones mentales en experiencia e información. Y, también es necesario la participación de padres de familia, así como el docente en ayudar y dar importancia en el aprendizaje de los estudiantes; motivándolos a aprender y convirtiéndolos en una motivación intrínseca que ayuda al estudiante.

Mediante los juegos lúdicos se consigue motivar e integrar a los estudiantes en áreas pedagógicas, con el objetivo de obtener un diferente conocimiento que esté relacionado con el mismo. En otros discursos, el juego es una principal plataforma de estimulación para los estudiantes en seguir relacionándose con las herramienta del proceso de enseñanza-aprendizaje, (Caicedo Coello, Vallejo Valdivieso, & Moya Martínez, 2020).

6.1.7. Importancia de la ortografía.

Según el Diccionario de la Real Academia Española, la escritura de una lengua, en su ortografía tiene normas y pautas a respetar; y forma parte de la gramática. La misión de la ortografía es la de comunicar, facilitando y garantizando el entendimiento del mensaje escrito entre emisor y receptor. Por otro lado, si se presenta en no cumplimiento de las normas, habrá errores ortográficos que causaran el no entendimiento de lo que en realidad se quiere comunicar y la información será mal interpretada.

La importancia de escribir correctamente ayuda a influir en el perfeccionamiento profesional y personal, de igual manera, ayuda en la ordenación adecuada de ideas. Puesto que, es un elemento sustancial para tener una buena

comunicación, donde se muestra profesionalidad y respeto, y finalmente, ofrece seguridad en cada medio comunicativo, (González, 2012).

Los estudiantes que se encuentre en el nivel educativo de educación general básica, deben de tener en mente que la buena ortografía son una de las bases que sirven para el éxito en su vida profesional, al tener un dominio ortográfico los estudiantes pueden expresar y organizar de forma clara y precisa, de fácil entendimiento sin ocasionar malos entendidos al momento de comunicarse, esta buena comunicación escrita hace que el receptor reciba las percepciones que transmitimos.

En las escuelas según su nivel educativo poco a poco se va adquiriendo conocimientos de cómo utilizar los métodos de ortografía al momento de redactar un mensaje de forma formal o informal, es aquí donde las escuelas tiene como prioridad educar a los estudiantes para que desempeñen su labor en el futuro, esto también permite que el estudiante sea capaz de argumentar de forma adecuada y correcta de cualquier escrito, por ello es importante que tenga un conocimiento básico sobre las reglas ortográficas.

La ortografía es fundamental en el lenguaje, puesto que si todos utilizan las reglas y normas de la misma sería más fácil entender lo que realmente se quiere comunicar a los demás. En pocas palabras, la ortografía es un componente primordial para la sociedad de que se forma parte al momento de poder comunicarse. En cambio, si se utilizara una ortografía pobre, está ocasionará confusiones al lector dejándolo con un mensaje mal interpretado.

De igual manera, es importante seguirse esforzando en tener una ortografía perfecta o mejor que antes, porque da profesionalidad y esto abrirá oportunidades de empleo. Puesto que, en la actualidad también se toma en cuenta en las habilidades que uno tiene sobre ortografía, en conclusión es importante para dar a conocer a los demás lo capacitado que está sobre este tema, (Palacios, 2021).

6.1.8. Importancia de la ortografía en estudiantes de básica superior.

En la actualidad, la ortografía se ha convertido en un asunto dificultoso, debido al uso de la tecnología en el diario vivir de los estudiantes, como en las redes sociales, al momento de comunicarse no existen reglas al tiempo de escribir y tampoco una revisión de parte del remitente para verificar si el mensaje está bien redactado para el destinatario. De igual manera, en trabajos escolares en los que se incluya o no la tecnología, como actividades en computadora o a mano, al momento de redactar ideas se presentan faltas ortográficas en las tareas.

Según (Espinosa, 2021) los profesores deben percibir este tema en un proceso continuo de mejora, por eso, deben estar pendientes en ayudar a los estudiantes a seguir mejorando en su ortografía, utilizando diferentes estrategias didácticas para motivar y captar la atención de los estudiantes para cumplir con el objetivo.

Los niños y jóvenes en estos tiempos, han perdido la importancia de escribir con una buena ortografía y de manera considerada, puesto que, prestan más atención a la tecnología y al gran entretenimiento que se puede encontrar en ella. Por tanto, no son conscientes de la importancia de la ortografía en sus actividades académicas, tampoco en el futuro de una vida profesional y social.

6.1.9. La ortografía y las redes sociales

Hoy por hoy, el uso de las redes sociales ha ocasionado errores ortográficos en los niños y jóvenes, debido al uso inadecuado, la gran libertad y la no importancia que los padres de familia tienen sobre este tema. Debido a que, el lenguaje en las redes sociales es más abierto y no está sujeto a restricciones gramaticales, por lo que el uso de las mismas, da la libertad de comunicarse sin que alguien lo corrija.

En consecuencia, se puede generar en las abreviaciones, al inventar ideas o pensamientos breves de manera rápida, llevándolo a escribir de mala manera y acostumbrarlo a ello. Seguidamente, los signos de puntuación se los usa en donde no se pertenece, en abundancia, o no usarlos cuando se correspondería, menospreciando gravemente el empleo del lenguaje y la mala comprensión del mensaje.

En el año de 1992 se comenzó con las principales imperfecciones de la escritura por medio del celular en un mensaje de texto. Por lo tanto, se tenía la idea crear abreviaturas tales como K (¿qué?), PQ (¿por qué?) y ¿? (qué pasa) para reservar letras y de igual manera, reservar dinero debido al costo que se tenía por cada mensaje de texto enviado.

Por ahora, el problema es evidente en jóvenes por el mal uso que les dan a las redes sociales, también el problema es la insignificancia de este tema en los padres de familia, no son conscientes del futuro que les espera a sus hijos, y de igual manera por no controlarlos a edad temprana.

La solución a este inconveniente no es alejarnos de la tecnología, sino saber darle un buen uso a la misma, enseñar a los niños el uso adecuado y así poder ayudar a las

siguientes generaciones a no seguir con los mismos problemas que se vive en el presente, (Torres, 2017).

6.1.10. Herramientas tecnológicas en la educación

A las TICs se las conoce por la Tecnología de la Información y la Comunicación, ya que, son instrumentos que facilitan acceso a información, sin fines y se manejan con simpleza. Las mismas se pueden emplear en la educación para ayudar en el conocimiento, ya que, ayudan a los estudiantes como a la institución de una manera positiva. Además, con la cooperación de las tics, motivan de forma dinámica y cautivan el interés de los estudiantes sobre cualquier tema que se quiere explicar, además, lograr el aprendizaje significativo de los estudiantes por medio de actividades y experiencias caracterizadas, también, para reforzar lo aprendido en clases desde casa, (Sampaollessi, 2021).

Sin embargo, al hablar sobre este tema no es nada nuevo, puesto que se vive en la actualidad, pero sirven de gran utilidad en la educación. Estas herramientas no solo han ayudado a los estudiantes y a los maestros en la enseñanza-aprendizaje, ahora también los padres de familia forman parte en la enseñanza debido a la adaptación de la tecnología para comprender temas sobre la misma. Con las tics habrá un mayor nivel de competitividad entre los estudiantes mediante deberes, ejercicios o proyectos en clase, (Molinero Bárcenas & Chávez Morales, 2019).

El uso de las TICS es un gran medio para enseñar a los estudiantes sobre este tema de la ortografía. Esta herramienta se la puede emplear con el fin de mejorar la calidad de enseñanza y aprendizaje, ayudar a solucionar los problemas o las falencias que se presentan en las clases tradicionales y con este uso disminuir los errores

ortográficos que presentan los estudiantes, puesto que esta herramienta brinda grandes facilidades ante las actividades que se quiera poner en ejecución, (Tomás & Patterson, 2019).

Actualmente, la tecnología está presente y se la emplea en todos lados. Es indispensable aprovecharla con fines educativos en diferentes maneras de aprender y enseñar. Por tanto, se debe seguir usándola para que cada vez menos haya problemas sobre este tema y en diversidad de temas.

6.1.11. Ventajas

Al usar herramientas tecnológicas en educación traen grandes ventajas como para los docentes, como también para los estudiantes, a continuación, se presentan algunas ventajas:

- Clases dinámicas.
- Ayuda en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.
- Diseño de materiales didácticos
- Mayor interés en actividades académicas.
- Adaptación a niveles diferentes en aprender.
- Refuerzan las falencias presentadas en clase.

6.1.12. Desventajas

Así como hay cosas buenas que ayudan al docente, también hay cosas malas al momento de utilizar herramientas tecnológicas en la educación por los estudiantes como las que se presentan a continuación:

- Problemas físicos debido a la postura durante mucho tiempo.
- Cansancio visual.

- Distracción con los dispositivos.
- Dependencia de la tecnología.
- Desigualdades sociales

6.1.13. La aplicación lúdica “el juego de la ortografía”

Es una aplicación gratuita que se la puede buscar en la Play Store, esta es una plataforma en la se puede encontrar aplicaciones móviles para Android y ser descargadas. La aplicación lúdica pone a prueba los conocimientos que tiene cada persona sobre la ortografía de una manera divertida, en donde se puede elegir la dificultad y distintas formas para aprender en ella.

En la asignatura de lengua y literatura, es necesario conocer las normas que tienen la producción de textos y las escrituras de las palabras. Y que mejor manera de hacerlo de forma divertida y fácil, que sería por medio de un juego, esta aplicación es de gran utilidad, ya que se pone a prueba los conocimientos sobre la ortografía de forma divertida y placentera.

Hoy en día, existen gran número de herramientas y aplicaciones con las que contamos para el proceso de aprendizaje de la ortografía una de ellas es “el juego de la ortografía”, esta herramienta hace que el aprendizaje sea entretenido, esta aplicación consiste en medir y mejorar el nivel ortográfico, donde puede elegir el tipo de preguntas según las letras que desees o puede elegir con la opción aleatoria, esto hará preguntas de cómo se escribe correctamente ya de palabras, frases y palabras homófonas, son 5 preguntas, en el cual si fallas te dice la diferencia entre la palabra correcta e incorrecta.

6.2. Teoría Legal

Las aplicaciones lúdicas ayudan en los procesos de enseñanza-aprendizaje, dentro de las instituciones educativas, impulsa a las capacidades de los estudiantes en el momento que se expresa y relaciona con los compañeros, es decir, permite que las actividades sean participativas e interactivas que facilitan la comprensión con la implementación de nuevas tecnologías.

La UNESCO es una organización que lidera la educación a nivel mundial con niveles de aprendizajes transformadoras para un desarrollo sostenible. La UNESCO está especializada en la educación para reforzar el desarrollo de las capacidades de los sistemas educativos nacionales, con el fin de responder a todos los desafíos que se presenta en la actualidad, (UNESCO, 2019)

Es por ello que esté presente proyecto de investigación se toma como base legal a los siguientes artículos de la Constitución de la República del Ecuador:

Que, el artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador prescribe: “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, constituyendo un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”;

Que, el Artículo 29 de la Constitución de la República declara que el Estado garantizará la libertad de enseñanza, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Donde las madres y padres o sus representantes

tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Que, el artículo 27 de la Norma Constitucional dispone: “La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar”;

Que, el artículo 343 de la Carta Magna dispone: “El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades”;

(Ministerio de Educación , 2021).

6.3. Teoría Referencial

La Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” está situada en la provincia de Bolívar, en el cantón de Guaranda, en la Parroquia Gabriel Ignacio Veintimilla. Ubicada en la calle Jaime Arregui 1 Avenida Guayaquil. Esta escuela fue fundada por el Dr. Roberto Alfredo Arregui Chauvin, el 20 de octubre de 1980 en la ciudadela 1ero de mayo, empleada principalmente como un colegio mixto con jornada vespertina.

Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” es un centro educativo de Educación Regular y sostenimiento fiscal, con jurisdicción Hispana. La modalidad es Presencial de modalidad Matutina y Vespertina y nivel educativo de Inicial, Educación Básica y Bachillerato. Los datos generales de la institución: código AMIE: 02H00036, tipo de educación: Educación Regular, nivel educativo que ofrece: Inicial, Educación Básica y Bachillerato, zona: Urbana INEC, modalidad: presencial, Jornada: matutina y vespertina. (InfoEscuelas, 2017)

La institución está conformada por 766 estudiantes de los cuales 372 son de sexo masculino y 394 son de sexo femenino. De igual manera, está conformada por 41 docentes, 5 hombres y 36 mujeres.



Fotografía tomada por Jefferson Chileno y Egiver Patiño



Fotografía tomada por Jefferson Chileno y Egiver Patiño

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1.Enfoque de la investigación

7.1.1. Investigación cualitativo

El enfoque de la siguiente investigación es de carácter cualitativo porque nos proporciona cantidades y porcentajes representados en gráficos mediante la aplicación de la herramienta de recolección de datos que es el test ortográfico aplicado a los 16 estudiantes de décimo año, paralelo “C” de EGB de la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” donde se manifestará, cuales son los problemas que tienen en cuanto a la ortografía.

7.2.Diseño o tipo de estudio

Es de tipo no experimental, debido a que los datos conseguidos en el test ortográfico fueron obtenidos al instante. También, es de investigación de campo porque la recolección de datos se la ejecutó en la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”.

De igual manera, es de investigación bibliográfica porque explica temas relacionados de esta investigación, que se utilizó en el marco teórico en la aplicación lúdica como herramienta para mejorar las habilidades ortográficas. Así mismo es de diseño transversal porque la investigación está ejecutada es a través de la recolección de información en el presente.

7.3.Métodos

En el presente proyecto de investigación se emplearon los siguientes métodos de investigación.

7.3.1. Método deductivo

Este método se lo empleó por la utilidad en la elaboración del planteamiento del problema, de igual manera en el marco teórico.

7.3.2. Método inductivo

Este método se lo empleó por medio de la observación y de igual manera por del test ortográfico aplicado a los estudiantes obteniendo una conclusión general a través de la recolección de datos.

7.3.3. Método bibliográfico

Se lo empleó en la indagación de fuentes bibliográficas confiables como revistas, tesis de grados y artículos científicos para la realización del marco teórico.

7.4. Técnicas de recolección de datos

Las técnicas que se utilizaron en este proyecto de investigación fue el test ortográfico que fue de gran ayuda para la recolección de datos para la elaboración de esta investigación y, la observación al momento de aplicar el test.

7.4.1. Test Ortográfico

Andarcia (2022) menciona que es una prueba que se utiliza para evaluar el nivel de ortografía y de igual manera se utiliza como un método de aprendizaje y estudio para descubrir y corregir errores en ortografía.

7.4.2. Observación

Por medio de la observación al momento de visitar a los estudiantes en sus horas clases y al momento de aplicar el instrumento de recolección de datos, a través de una observación no participante.

7.5.Universo y Muestra

Carrasco (2009) menciona que es un conjunto de elementos –personas, objetos, sistemas, sucesos, entre otras- finitos e infinitos, a los pertenece la población y la muestra de estudio en estrecha relación con las variables y le fragmento problemático de la realidad, que es materia de investigación.

La población a ser investigada es de 16 estudiantes de Decimo año de Educación General Básica, paralelo “B” de la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”.

Tabla 1. Población y muestra

Población	Muestra
Estudiantes	16

7.6.Procesamiento de la información

Para el procesamiento de información se plantea el instrumento de recolección de datos que es test ortográfico, seguidamente para procesar los datos en gráficas y tablas representados en tabulaciones mediante la herramienta informática Excel y, finalmente se realizará el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de acuerdo al marco teórico.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

TEST ORTOGRÁFICO APLICADO A ESTUDIANTES

Palabras con B y V

Pregunta 1.- ¿Cuál de las siguientes palabras es correcta?

Tabla 1. Respuesta Pregunta 1

Concepto	Frecuencia	Porcentaje
Burbuja	16	100%
Burvuja	0	0,00
TOTAL	16	100,00%

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

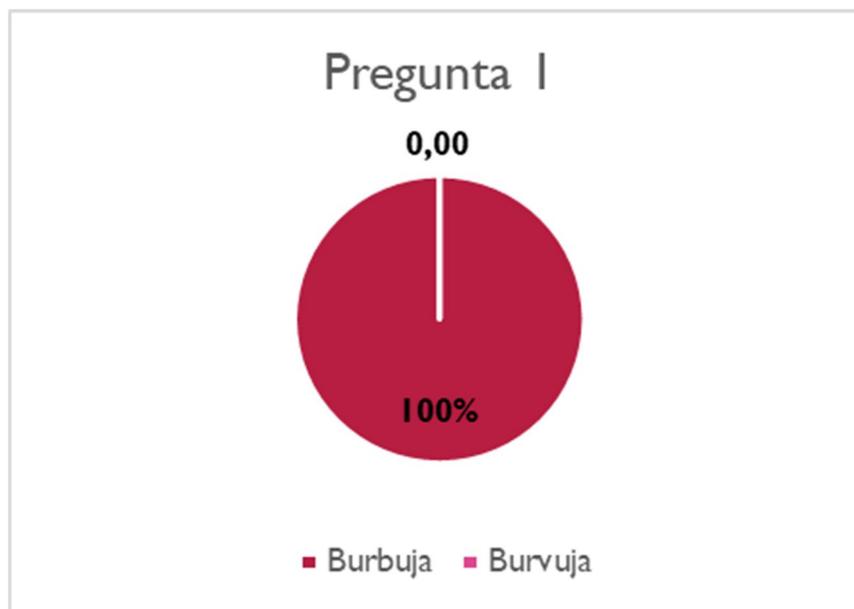


Figura 1. Esquema de resultados de pregunta 1

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede evidenciar que el mayor porcentaje de los estudiantes si conocen como se escribe correctamente la palabra, conociendo la regla para el uso de la b y v.

Pregunta 2.- ¿Cuál de las siguientes palabras es incorrecta?

Tabla 2. Respuesta Pregunta 2

Concepto	Frecuencia	Porcentaje
Hervir	10	63%
Herbir	6	38%
TOTAL	16	100%

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

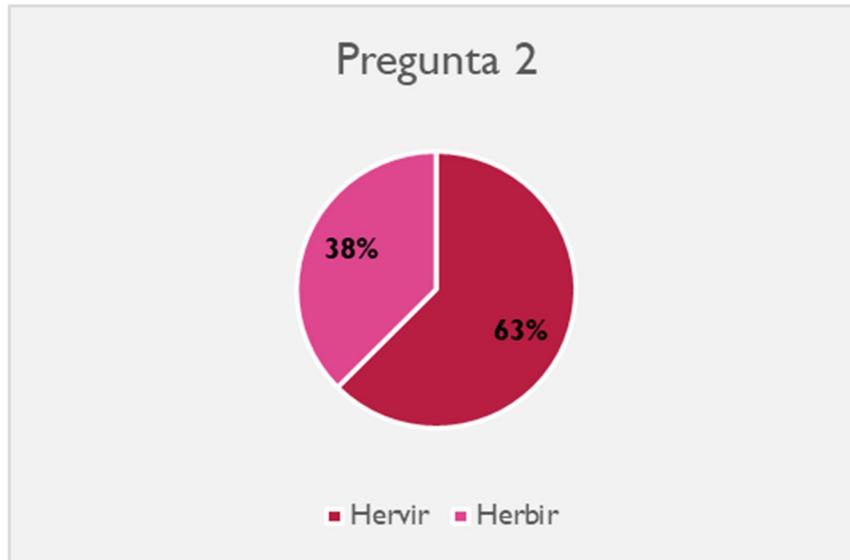


Figura 2. Esquema de resultados de pregunta 2

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

Interpretación

En la gráfica se evidencia que los estudiantes tienen confusiones en cómo se escribe correctamente la palabra, teniendo un menor porcentaje la respuesta correcta según la pregunta planteada y un mayor porcentaje la respuesta incorrecta.

Palabras con C y Z

Pregunta 3.- ¿Qué palabra está bien escrita?

Tabla 3. Respuesta Pregunta 3

Concepto	Frecuencia	Porcentaje
Capatilla	0	0%
Zapatilla	16	100%
TOTAL	16	100%

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

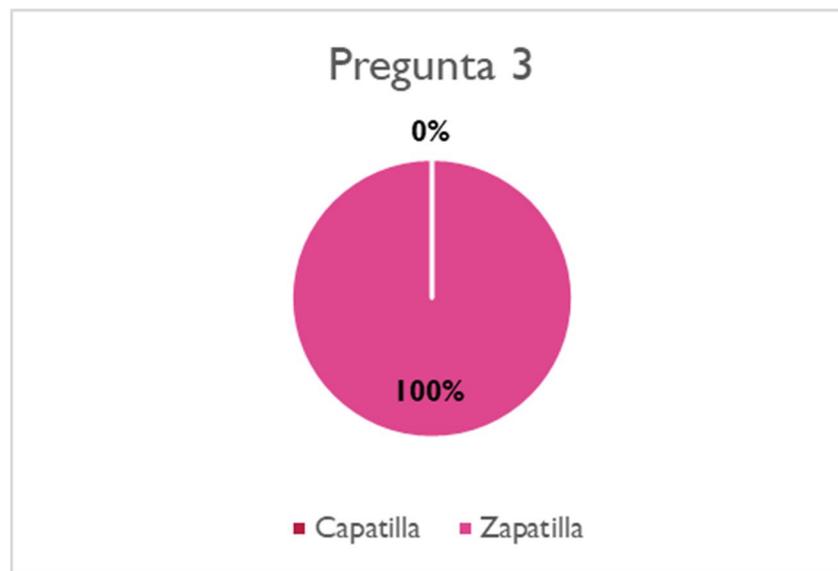


Figura 3. Esquema de resultados de pregunta 3

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

Interpretación

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede evidenciar que el mayor porcentaje de los estudiantes si conocen como escribe correctamente la palabra, conociendo la regla para el uso de la c y z

Pregunta 4.- ¿Qué palabra está mal escrita?

Tabla 4. Respuesta Pregunta 4

Concepto	Frecuencia	Porcentaje
Bicicleta	6	38%
Bizicleta	10	63%
TOTAL	16	100%

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

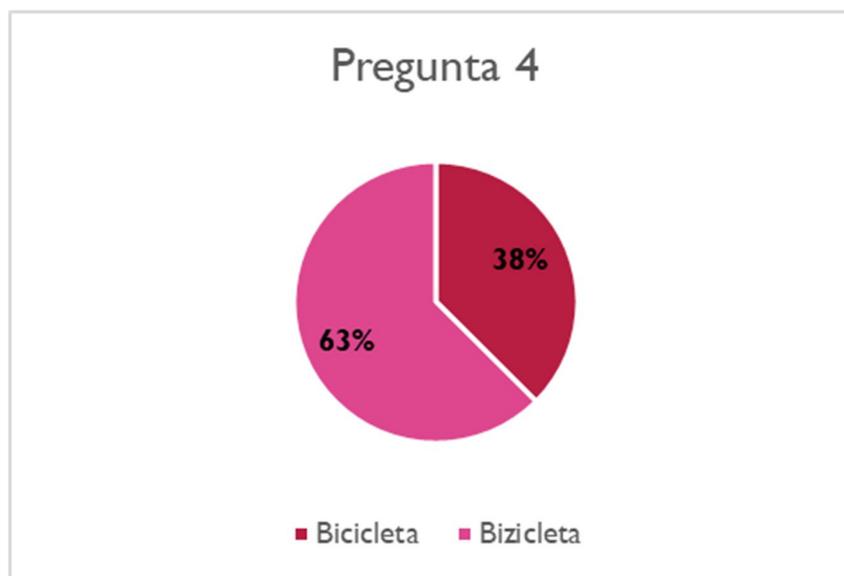


Figura 4. Esquema de resultados de pregunta 4

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

Interpretación

En la gráfica se evidencia que los estudiantes tienen confusiones en cómo se escribe correctamente la palabra, teniendo el mayor porcentaje la respuesta correcta según la pregunta planteada y un menor porcentaje la respuesta incorrecta.

Pregunta 5.- ¿Qué palabra está bien escrita?

Tabla 5. Respuesta Pregunta 5

Concepto	Frecuencia	Porcentaje
Mazeta	5	31%
Maceta	11	69%
TOTAL	16	100%

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

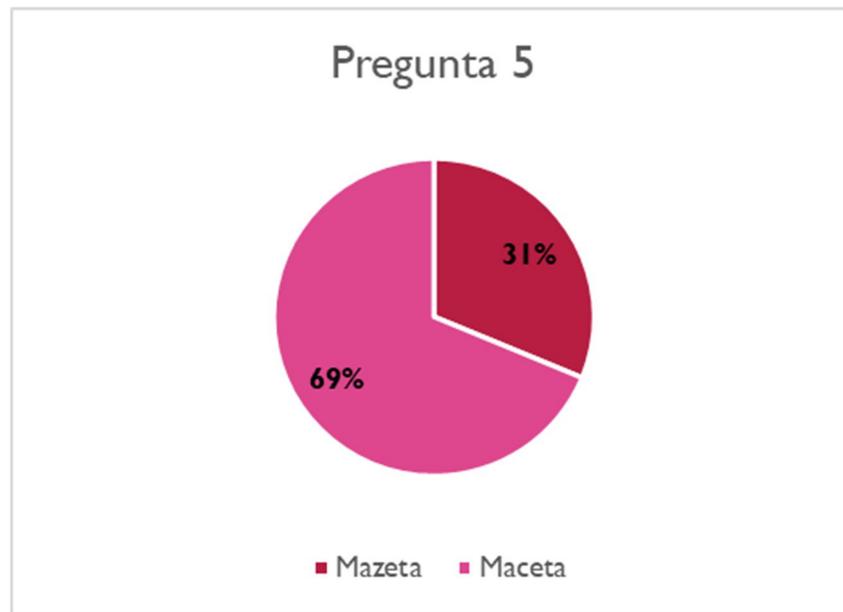


Figura 5. Esquema de resultados de pregunta 5

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

Interpretación

En la gráfica se puede evidenciar que los estudiantes tienen confusiones en cómo se escribe correctamente la palabra, teniendo el mayor porcentaje la respuesta correcta según la pregunta planteada y un menor porcentaje la respuesta incorrecta.

Palabras con Ll e Y

Pregunta 6.- ¿Cuál de las siguientes palabras es correcta?

Tabla 6. Respuesta Pregunta 6

Concepto	Frecuencia	Porcentaje
Mayúscula	15	94%
Mallúscula	1	6%
TOTAL	16	100%

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

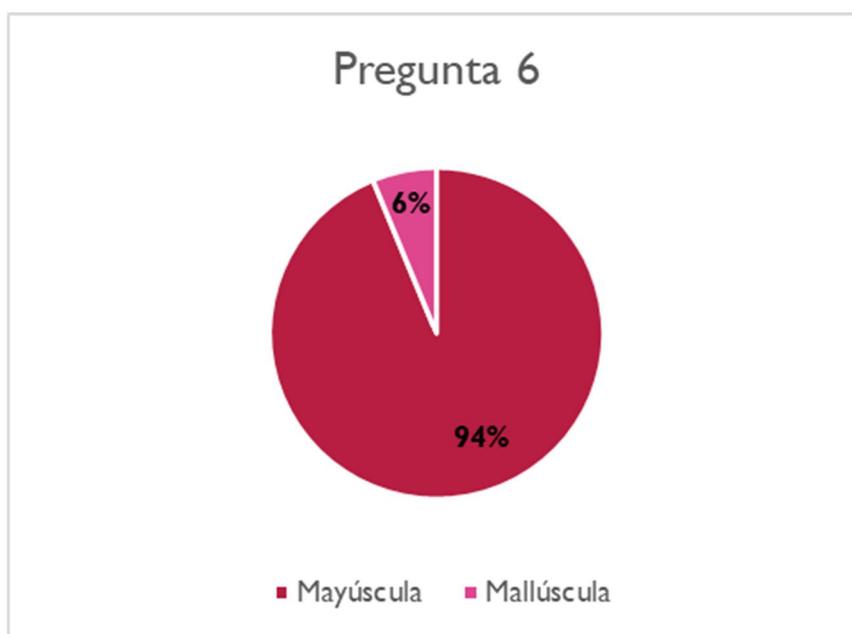


Figura 6. Esquema de resultados de pregunta 6

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

Interpretación

En la gráfica se evidencia que la mayoría de los estudiantes saben cómo se escribe correctamente la palabra, mientras que el menor porcentaje aún tiene problemas en la regla para el uso de la Ll e Y.

Pregunta 7.- ¿Cuál de las siguientes palabras es incorrecta?

Tabla 7. Respuesta Pregunta 7

Concepto	Frecuencia	Porcentaje
Bocadiyo	8	50%
Bocadillo	8	50%
TOTAL	16	100%

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

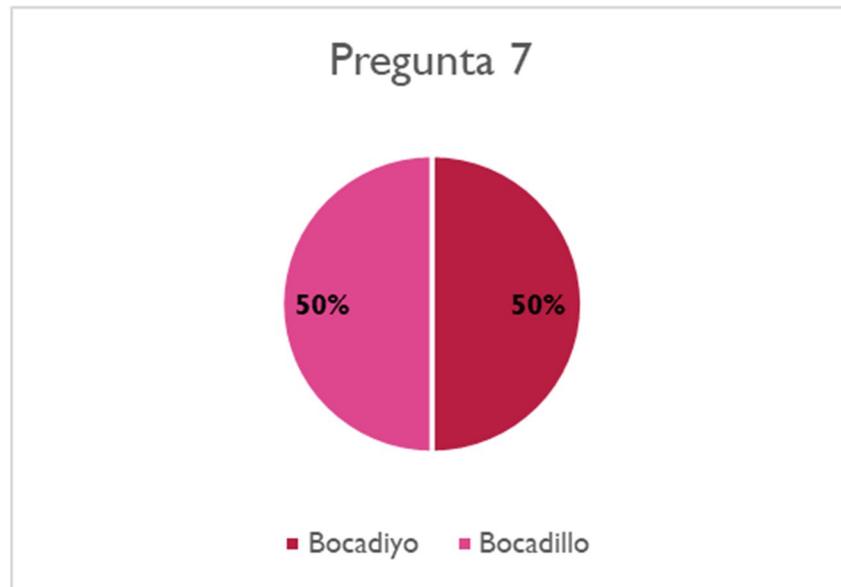


Figura 7. Esquema de resultados de pregunta 7

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

Interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos, se puede evidenciar que hay una igualdad en los porcentajes, dejando en conclusión que la mitad de los estudiantes si conocen las reglas para el uso de las letras Ll e Y, mientras que la otra mitad no conocen.

Palabras con o sin tilde

Pregunta 8.- ¿Qué frase está bien escrita?

Tabla 8. Respuesta Pregunta 8

Concepto	Frecuencia	Porcentaje
Esta pizza esta fría.	3	19%
Esta pizza está fría.	13	81%
TOTAL	16	100%

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

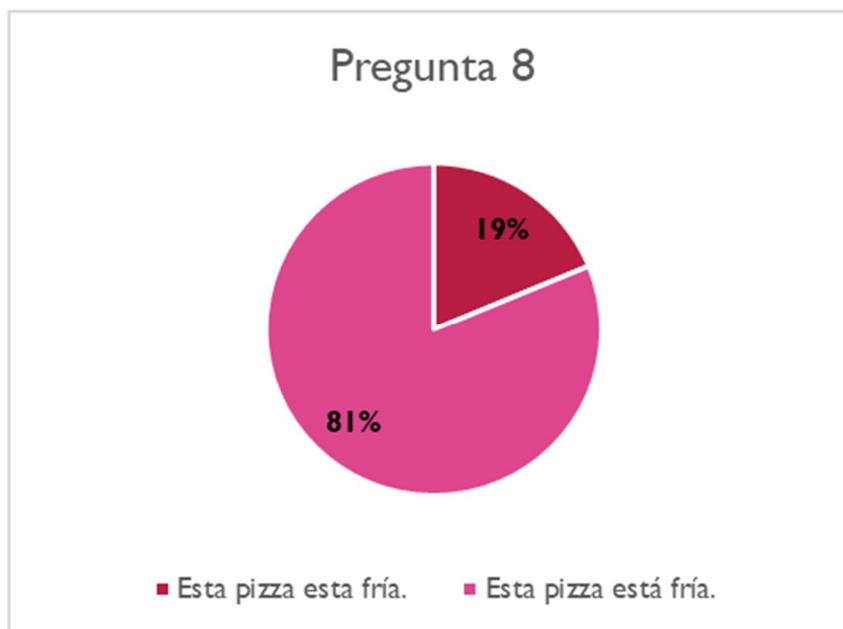


Figura 8. Esquema de resultados de pregunta 8

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

Interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos se puede evidenciar que el mayor porcentaje de los estudiantes si conocen sobre el uso de la tilde, mientras que el menor porcentaje aún tienen problemas en este tema.

Pregunta 9.- ¿Qué frase está mal escrita?

Tabla 9. Respuesta Pregunta 9

Concepto	Frecuencia	Porcentaje
¿Quieres que te venga a buscar a ti?	9	56%
¿Quiéres que te venga a buscar a ti?	6	38%
Sin responder	1	6%
TOTAL	16	100%

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

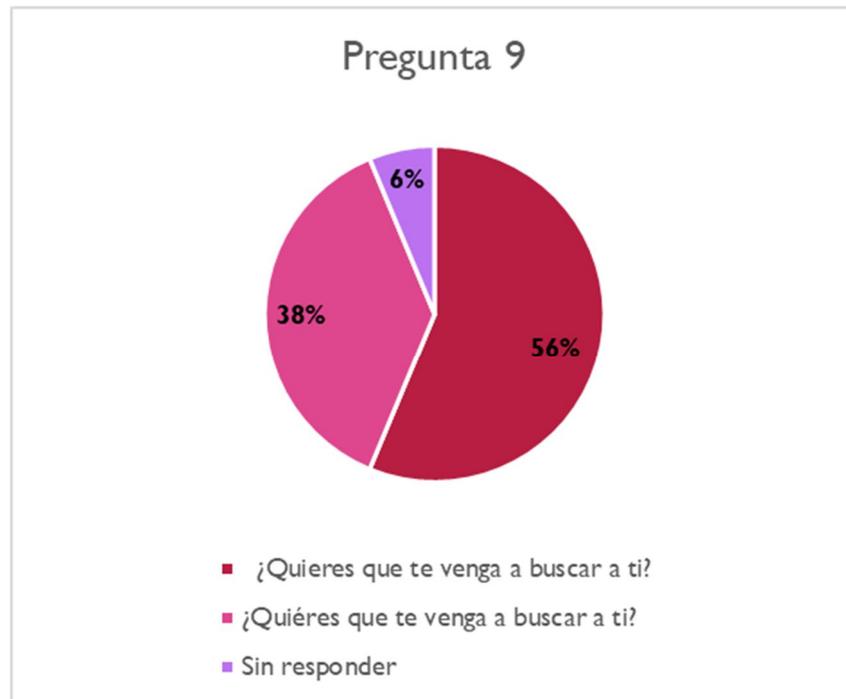


Figura 9. Esquema de resultados de pregunta 9

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

Interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos se puede evidenciar que el mayor porcentaje no conocen sobre el uso de la tilde, mientras que el otro porcentaje si lo conoce, y el último no responde.

Pregunta 10.- ¿Qué frase está bien escrita?

Tabla 10. Respuesta Pregunta 10

Concepto	Frecuencia	Porcentaje
mi.	8	50%
mí.	8	50%
TOTAL	16	100%

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño



Figura 10. Esquema de resultados de pregunta 10

Realizado por: Jefferson Chileno y Egiver Patiño

Interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos, se puede evidenciar que existe una igualdad en los porcentajes, dejando en conclusión que la mitad de los estudiantes si conocen el uso de la tilde, mientras que la otra mitad no conocen.

9. CONCLUSIONES

- En conclusión, los docentes de la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui” deben tomar importancia en cuanto a la ortografía que presentan sus estudiantes en diferentes actividades empleadas en horas clase y actividades enviadas para casa. Y, también deben retroalimentar lo aprendido en años anteriores sobre las reglas ortográficas para recordar y mejorar en las falencias que presentan los estudiantes.
- Por consiguiente, es importante utilizar las herramientas tecnológicas en la educación, debido a que facilitan en la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de manera que obtengan su atención y posibiliten conseguir determinados conocimientos, de la misma manera, en favorecer en el progreso de su razonamiento lógico, y al mismo tiempo motivándolos a querer aprender más en distintos temas en clases.
- En cuanto a la aplicación lúdica “el juego de la ortografía”, es una gran herramienta para mejorar el nivel ortográfico de los estudiantes, sobretodo porque de esta manera hacen que el aprendizaje sea entretenido. Por otra parte, los docentes deben tomar en cuenta que existen una gran variedad de recursos online como páginas y aplicaciones como la propuesta en esta investigación, de las cuales pueden recomendar a los estudiantes para ayudar en el mejoramiento de su ortografía en sus tiempos libres.

10. PROPUESTA

TÍTULO

GUÍA DIDÁCTICA PARA EL PERSONAL DOCENTE EN EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN” ENFOCADOS EN MEJORAR HABILIDADES ORTOGRÁFICAS.

INTRODUCCIÓN

En la presente guía didáctica se expone varias actividades lúdicas con la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” que ayudan a mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, paralelo “B” en la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”, puesto que durante la investigación se logró evidenciar problemas en ortografía, siendo esto necesario para poner en práctica la adaptación de la aplicación lúdica.

El propósito de esta guía didáctica es mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes mediante el uso de la aplicación lúdica de manera dinámica, y a la vez utilizar la tecnología que en estos tiempos es esencial en la educación.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Elaborar una guía de actividades implementando la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” para mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, paralelo “B” en la “Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin”.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Elegir actividades utilizando la aplicación lúdica que ayuden a mejorar habilidades ortográficas en niños de 13 a 14 años.
- Incentivar con la guía de actividades a los docentes mediante el uso de la misma para disminuir problemas en ortografía.

ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

Actividad didáctica 1.- Rey del dictado de palabras.

Actividad didáctica 2.- Detective de faltas ortográficas.

Actividad didáctica 3.- El guardián de la H.

Actividad didáctica 4.- La foto.

Actividad didáctica 5.- Test de ortografía.

Actividad didáctica 6.- La carta misteriosa.

Actividad didáctica 7.- Deletreo de palabras.

Actividad didáctica 8.- ¿A qué jugamos? (Aplicación lúdica).

**GUÍA DIDÁCTICA PARA EL PERSONAL DOCENTE EN
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROBERTO
ALFREDO ARREGUI CHAUVIN” ENFOCADOS EN MEJORAR
HABILIDADES ORTOGRÁFICAS.**



AUTORES:

PATIÑO AIGAJE EGIVER JAVIER

CHILENO QUILLAY JEFFERSON RODRIGO

TUTOR DE TESIS:

LIC. VICENTE RODRIGO TAMAYO ARELLANO

TEMA:

GUÍA DIDÁCTICA PARA EL PERSONAL DOCENTE EN EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ROBERTO ALFREDO ARREGUI
CHAUVIN” ENFOCADOS EN MEJORAR HABILIDADES ORTOGRÁFICAS.

DATOS INFORMATIVOS.

País: Ecuador

Provincia: Bolívar

Cantón: Guaranda

Parroquia: Gabriel Ignacio Veintimilla.

Institución: Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”.

Beneficiarios: Personal docente, estudiantes de décimo año de Educación General Básica, paralelo “B”.

Fecha de entrega: 15 de marzo del 2023

Responsables: Patiño Aigaje Egiver Javier y Chileno Quillay Jefferson Rodrigo

Firmado electrónicamente por:

VICENTE
RODRIGO
TAMAYO
ARELLANO



Lic. Vicente Rodrigo Tamayo
Arellano
TUTOR

OBJETIVO DE LA GUÍA

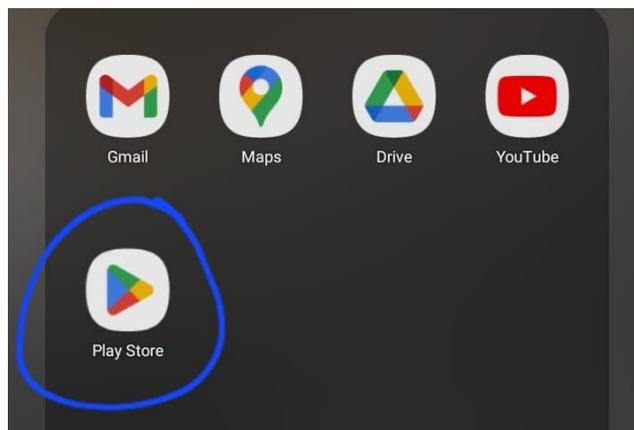
Proporcionar una guía didáctica implementando la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” dirigida a docentes de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”.

PRESENTACIÓN.

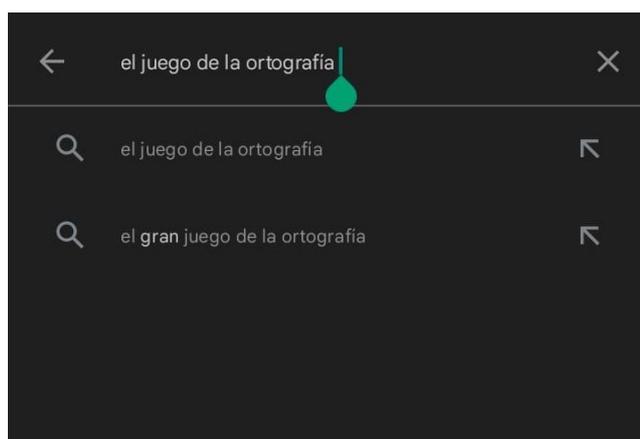
La presente guía didáctica fue preparada para el personal docente que trabajan en las aulas de Educación Básica en la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin”, de la ciudad de Guaranda referente al tema la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” como herramienta para mejorar las habilidades ortográficas, se compuso con la finalidad de que los docentes pongan en práctica esta guía didáctica con sus estudiantes. Esta misma fue hecha por los estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, de la Carrera de Educación Básica, en representación a los resultados conseguidos con el proyecto de titulación nombrado: LA APLICACIÓN LÚDICA “EL JUEGO DE LA ORTOGRAFÍA” COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PARALELO “B” EN LA “UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN” EN LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023.

Este instrumento es sustancial para el personal docente de Educación Básica, ya que esta guía didáctica los ayudará a mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes de décimo año de Educación General Básica, paralelo “B”. La estructura de esta guía didáctica está formada por 8 actividades utilizando la aplicación lúdica “el juego de la ortografía”.

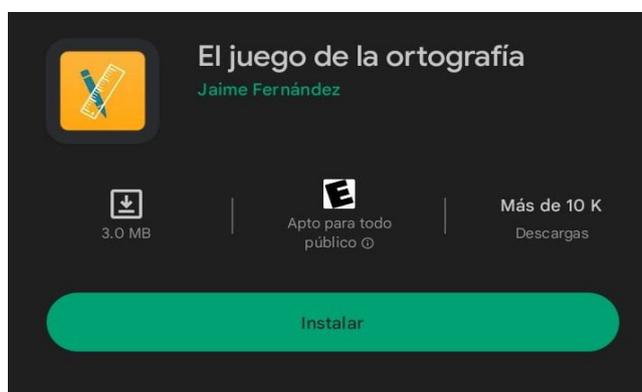
MANUAL DE USUARIO PARA DOCENTE Y ESTUDIANTE



Paso 1.- Buscar y abrir la aplicación “Play Store” entre las aplicaciones del celular.



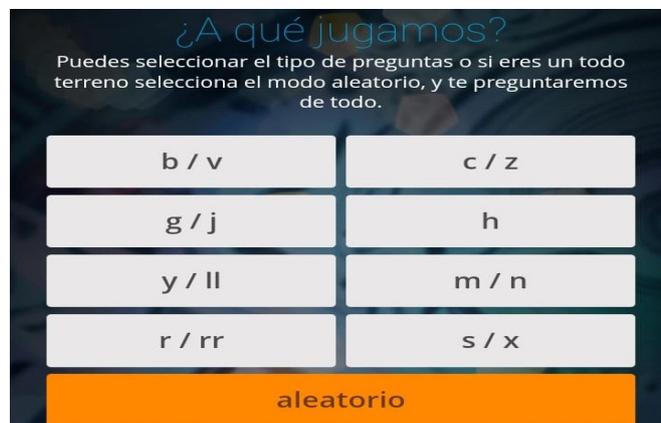
Paso 2.- Buscar en la aplicación “el juego de la ortografía”.



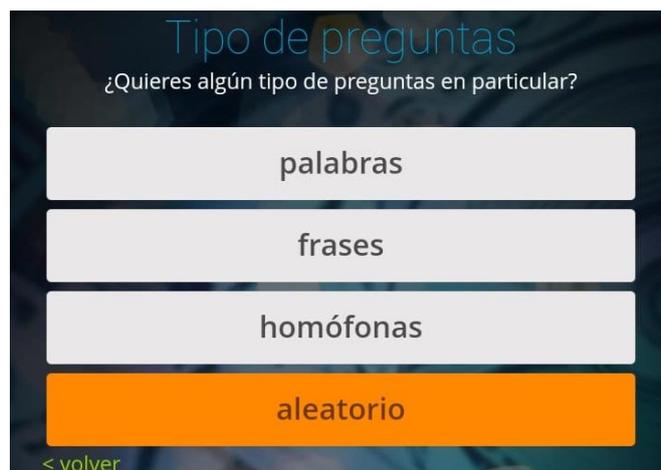
Paso 3.- Encontrar e instalar la aplicación para luego abrirla.



Paso 4.- Empezar a jugar



Paso 5.- Elegir un tipo o todo.



Paso 6.- Elegir un tipo, empezar a jugar y al mismo tiempo aprender.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 1

TEMA

Rey del dictado de palabras.



Elaboración: Patiño Egiver; Chileno Jefferson

OBJETIVO.

Lograr que los estudiantes compitan entre ellos en ser el nuevo rey del dictado de palabras.

ÁREA DE APRENDIZAJE.

Lengua y literatura.

NÚMERO DE PARTICIPANTES.

16 participantes o más.

MATERIALES/RECURSOS.

- Aplicación lúdica “el juego de la ortografía”.
- Papel.
- Esfero gráfico o lápiz.

PROCEDIMIENTO.

Para proceder a realizar la actividad el o la docente necesitará utilizar la aplicación lúdica, seleccionar el tipo de pregunta en palabras que puede ser: b/v, g/j, c/z, h, m/n, entre otras. Seguidamente, para comenzar a dictar las palabras una por una y verificando si están escritas correctamente con los estudiantes, al final de la actividad se elegirá al estudiante con más aciertos para proclamarlo rey del dictado de palabras.

Por último, es importante retroalimentar a los estudiantes sobre las reglas ortográficas en las cuales tengan problemas después de haber puesto en práctica la actividad didáctica.

EVALUACIÓN

Desarrolla la capacidad de recordar rápidamente la manera correcta de escribir una palabra, y ser competitivo con los demás por un logro.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 2

TEMA:

Detective de faltas ortográficas.



Elaboración: Patiño Egiver; Chileno Jefferson

OBJETIVO.

Desarrollar la velocidad de búsqueda de faltas ortográficas.

ÁREA DE APRENDIZAJE.

Lengua y literatura.

NÚMERO DE PARTICIPANTES.

16 participantes o más.

MATERIALES/RECURSOS.

- Fragmento de texto compuesto por el docente con palabras que hay en la aplicación lúdica “el juego de la ortografía”.
- Lupa de detective (Opcional).

PROCEDIMIENTO.

Para proceder a realizar la actividad el o la docente necesitará realizar un fragmento de texto un día antes de poner en practica la actividad, a la cual previamente deberá poner algunas faltas ortográficas de forma consciente, para que los estudiantes con ayuda de la lupa de detective (opcional), localice las palabras que tienen faltas ortográficas.

Por último, es importante retroalimentar a los estudiantes sobre las reglas ortográficas en las cuales tengan problemas después de haber puesto en práctica la actividad didáctica.

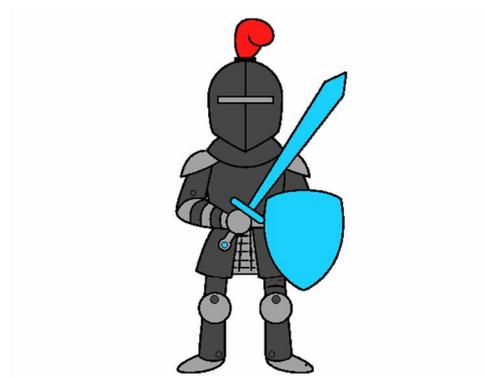
EVALUACIÓN.

Desarrolla la velocidad de búsqueda de faltas ortográficas, aumentando su autoestima.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 3

TEMA:

El guardián de la H.



Elaboración: Patiño Egiver; Chileno Jefferson

OBJETIVO.

Desarrollar la velocidad de reacción con la letra H y fomentar el compañerismo.

ÁREA DE APRENDIZAJE.

Lengua y literatura.

NÚMERO DE PARTICIPANTES.

16 participantes o más.

MATERIALES/RECURSOS.

- Una tarjeta escrita la letra H.
- Tarjetas escritas con palabras que lleven la letra H sacadas de la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” (tarjetas elaboradas por el o la docente).

- Marcador de pizarra.

PROCEDIMIENTO.

Para proceder a realizar la actividad se necesita que los estudiantes formen un círculo, ya que ellos serán los duendes de las palabras, menos uno, que irá al centro del círculo y al se llamará el guardián de la H. Cada estudiante llevará 3 tarjetas con palabras que lleven la letra H elaboradas por el o la docente usando la aplicación lúdica “el juego de la ortografía”, mientras que el guardián llevará una tarjeta escrita la letra H.

Con el sonido de una palmada, los duendes comenzarán a dar vueltas alrededor hasta que vuelva a sonar la señal. El duende que esté al frente del guardián, sacará una tarjeta para leerla en voz alta; seguidamente el guardián deberá escribir la palabra dicha por el duende en el pizarrón y pegar la tarjeta H en el lugar correcto que llevaría en la palabra.

Por último, es importante retroalimentar a los estudiantes sobre las reglas ortográficas en las cuales tengan problemas después de haber puesto en práctica la actividad didáctica.

EVALUACIÓN

Desarrolla la velocidad de reacción con la letra H y participan todos los estudiantes de una manera dinámica.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 4

TEMA:

La fotografía.



Elaboración: Patiño Egiver, Chileno Jefferson

OBJETIVO.

Desarrollar la inspiración de los estudiantes ante una fotografía mediante un texto de 50 y 100 palabras.

ÁREA DE APRENDIZAJE.

Lengua y literatura.

NÚMERO DE PARTICIPANTES.

16 participantes o más.

MATERIALES/RECURSOS.

- Una fotografía.
- Aplicación lúdica “el juego de la ortografía”.
- Cuaderno.

- Esfero o lápiz.

PROCEDIMIENTO.

Para proceder a realizar la actividad el o la docente utilizará una fotografía en la que los estudiantes podrán inspirarse para crear un pequeño texto entre 50 a 100 palabras sobre la misma, sin embargo, es importante que el docente comunique a los estudiantes un día antes sobre la actividad para que utilicen y repasen en la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” desde casa, ya que el texto creado será calificado teniendo en cuenta las faltas ortográficas.

Por último, es importante retroalimentar a los estudiantes sobre las reglas ortográficas en las cuales tengan problemas después de haber puesto en práctica la actividad didáctica.

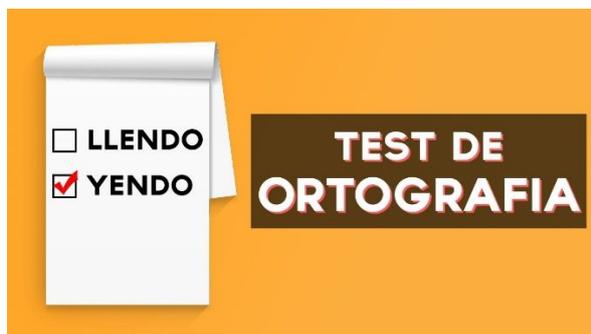
EVALUACIÓN.

Inspiración de los estudiantes mediante una fotografía para crear un pequeño texto y al final calificar.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 5

TEMA:

Test de ortografía.



Elaboración: Patiño Egiver; Chileno Jefferson

OBJETIVO.

Evaluar el nivel de ortografía de los estudiantes.

ÁREA DE APRENDIZAJE.

Lengua y literatura.

PARTICIPANTES.

16 participantes o más.

MATERIALES/RECURSOS

- Test ortográfico elaborado por el docente en base a la utilización de la aplicación lúdica “el juego de la ortografía”.
- Esfero o lápiz.

PROCEDIMIENTO.

Para proceder a realizar la actividad el o la docente elaborará un test ortográfico en base a la utilización de la aplicación lúdica “el juego de la ortografía”, seguidamente, entregar a sus estudiantes para al final calificar.

Por último, es importante retroalimentar a los estudiantes sobre las reglas ortográficas en las cuales tengan problemas después de haber puesto en práctica la actividad didáctica.

EVALUACIÓN.

Medir el nivel ortográfico de los estudiantes mediante un test ortográfico.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 6

TEMA:

La carta misteriosa.



Elaboración: Patiño Egiver; Chileno Jefferson

OBJETIVO.

Lograr que los estudiantes adivinen las palabras mediante mímicas.

ÁREA DE APRENDIZAJE.

Lengua y literatura.

PARTICIPANTES.

16 participantes o más.

MATERIALES/RECURSOS

- Imprimir o dibujar cartas con palabras con su imagen proporcionada (cartas proporcionadas por el o la docente).
- Cuaderno
- Lápiz o esfero gráfico.

PROCEDIMIENTO.

Para proceder a realizar la actividad es importante comunicar a los estudiantes un día antes sobre la actividad para que utilicen y repasen palabras en la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” desde casa. En primer lugar, el o la docente imprimirá o dibujará cartas con palabras con sus imágenes correspondientes, se deberá hacer equipos y uno de los participantes deberá elegir una carta y hacer una mímica para que el resto del equipo adivine qué es, si el equipo adivina, deberá escribir la palabra en el cuaderno, y si la escribe correctamente, el equipo gana.

Por último, es importante retroalimentar a los estudiantes sobre las reglas ortográficas en las cuales tengan problemas después de haber puesto en práctica la actividad didáctica.

EVALUACIÓN.

Desarrolla la capacidad de recordar rápidamente la manera correcta de escribir una palabra por medio de la mímica, además de fomentar la inclusión entre los estudiantes.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 7

TEMA:

Deletreo de palabras.



Elaboración: Patiño Egiver; Chileno Jefferson

OBJETIVO.

Alcanzar cambios significativos en la expresión oral.

ÁREA DE APRENDIZAJE.

Lengua y literatura.

NÚMERO DE PARTICIPANTES.

16 participantes o más.

MATERIALES/RECURSOS.

- Tarjetas con palabras de diferentes niveles de dificultad (fácil, intermedio y difíciles), sacadas de la aplicación lúdica “el juego de la ortografía” (tarjetas elaboradas por el o la docente).

PROCEDIMIENTO.

Para proceder a realizar la actividad se necesita que él o la docente prepare tarjetas con palabras con niveles de dificultad y su puntaje (fáciles: 1 punto, intermedios: 5 puntos y difíciles: 10 puntos), de las cuales deberán elegir una tarjeta cada estudiante al azar para leerla y deletrearla de manera correcta y seguir con el proceso las veces que requiera el docente. Gana el estudiante que obtenga más puntos.

Por último, es importante retroalimentar a los estudiantes sobre las reglas ortográficas en las cuales tengan problemas después de haber puesto en práctica la actividad didáctica.

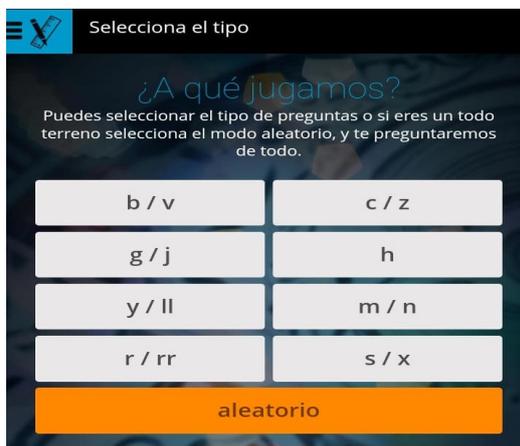
EVALUACIÓN

Desarrolla cambios significativos para mejorar la expresión oral y escrita mediante el deletreo de palabras.

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 8

TEMA:

¿A qué jugamos? (Aplicación lúdica).



Elaboración: Patiño Egiver; Chileno Jefferson

OBJETIVO.

Poner en práctica los conocimientos adquiridos en lengua y literatura (ortografía).

ÁREA DE APRENDIZAJE.

Lengua y literatura.

NÚMERO DE PARTICIPANTES.

16 participantes o más.

MATERIALES/RECURSOS.

- Aplicación lúdica “el juego de la ortografía”.

PROCEDIMIENTO.

Para proceder a realizar la actividad se necesita tener instalado la aplicación lúdica “el juego de la ortografía”, la misma ofrece variedad de preguntas de las cuales se puede seleccionar una o todas a la vez según lo que indique el docente, las preguntas están divididas entre palabras, frases, homófonas y en aleatorio. Seguidamente, para comenzar a usar la aplicación lúdica con los estudiantes, interactuando, y con ayuda del docente ante cualquier pregunta.

Por último, es importante retroalimentar a los estudiantes sobre las reglas ortográficas en las cuales tengan problemas después de haber puesto en práctica la actividad didáctica.

EVALUACIÓN

Los estudiantes ponen en práctica sus conocimientos de ortografía en la aplicación lúdica “el juego de la ortografía”.

Resultados obtenidos de la propuesta aplicada

Mediante las actividades didácticas aplicadas, podemos decir que, las mismas ayudan al estudiante a mejorar su ortografía mediante actividades divertidas, motivándolos a progresar sobre este tema y hacerlos más participativos e interactivos en clases, y de igual manera, mejorar en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

La aplicación lúdica "el juego de la ortografía" es una gran herramienta, accesible y funcional sin conexión a internet, en donde los estudiantes pueden jugar y aprender al mismo tiempo de una manera divertida. De igual manera, se la puede incluir en actividades didácticas como las presentadas anteriormente, ayudando al docente a impartir sobre este tema de una manera divertida.

11. BIBLIOGRAFÍA

- Caicedo Coello, J. A., Vallejo Valdivieso, P. A., & Moya Martínez, M. E. (2020). Juegos dirigidos y la motivación en estudiantes del décimo año de Educación General Básica. *Redalyc. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 189-197, ISSN: 2542-3088.
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR. *Dialnet*, 1-9.
- Espinosa, R. (2021). Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico. *Scielo. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 7-9.
- Gómez T, & Molano O, & Rodriguez S. (2015). *LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE*. Ibagué-Tolima: UNIVERSIDAD DEL TOLIMA.
- Gonzales R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- González, G. (2012). LA ORTOGRAFÍA EN EL AULA. *Portal de Revistas Académicas de la Universidad de Costa Rica*, 182-189.
- InfoEscuelas. (2017). *UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN en GUARANDA*. Obtenido de InfoEscuelas:

<https://www.infoescuelas.com/ecuador/bolivar/unidad-educativa-roberto-alfredo-arregui-chauvin-en-guaranda/>

Luz, S. (2019). *LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE*. Tolima.

Ministerio de Educación . (2021). *Mineduc*. Obtenido de ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2021-00064-A .

Molinero Bárcenas, M., & Chávez Morales, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *Scielo. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 2-31.

Orellana, A. (15 de Marzo de 2021). *Conoce el Método Lúdico para trabajar la motivación en el aula*. Obtenido de Bosque de fantasías: <https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/metodo-ludico-para-trabajar-motivacion-aula>

Palacios, T. (10 de Abril de 2021). *La importancia de la ortografía en nuestro desarrollo*. Obtenido de TeoPalacios: <https://teopalacios.com/la-importancia-de-la-ortografia-en-nuestro-desarrollo/>

Pozo Janeth. (2015). *LA METODOLOGÍA LÚDICA CREATIVA Y SU INCIDENCIA EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE*. AMBATO.

Ramírez Sánchez, N. A., Díaz Murillo, M., Reyes Harker, P., & Cueva Gonzáles, O. (2011). Educación lúdica: una opción dentro de la educación ambiental en

salud. Seguimiento de una experiencia rural colombiana sobre las geohelmintiasis. *Revista Med*, 23-36.

Rivas Lisbeth. (2016). *METODOLOGÍA LÚDICA PARA LA MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE*. QUETZALTENANGO: FACULTAD REGIONAL MULTIDISCIPLINARIA MATAGALPA.

Romero Lorena, Escorihuela Zenia & Ramos Argerina. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica. *efdeportes*.

Sampaollesi, L. (15 de Marzo de 2021). *6 Herramientas Tecnológicas para Incorporar a tu Escuela*. Obtenido de Aulica: <https://aulica.com.ar/herramientas-tecnologicas/>

Shubert, P. (2018). COGNOSIS. *FACTORES QUE APORTAN LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS*, 108.

Tomás, B., & Patterson, A. (2019). *ACTIVIDADES INFORMÁTICAS Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO DE LA ORTOGRAFÍA*. Obtenido de Eumed.net: <https://www.eumed.net/rev/atlanter/2019/06/actividades-informaticas-ortografia.html>

Torres, J. (21 de Febrero de 2017). *La ortografía y las redes sociales*. Obtenido de Meer: <https://www.meer.com/es/18328-la-ortografia-y-las-redes-sociales>

UNESCO. (2019). *UNESCO*. Obtenido de UNESCO.

Yela, A. (02 de Noviembre de 2015). *La ludica como herramienta en los procesos de aprendizaje*. Obtenido de Issuu:
https://issuu.com/adrianayela/docs/taller_1._herramienta_issuu.docx

12. ANEXOS

Anexo A. documentos

Anexo A1. Inscripción a la unidad de integración curricular.



UNIDAD DE INTEGRACIÓN

FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

SOLICITUD DE SELECCIÓN DE LA MODALIDAD DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Guaranda, 16 de Diciembre del 2022

Doctor

Guido Francisco Moreno del Pozo

Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas

Presente

Saludos cordiales.

Yo, Chileno Quillay Jefferson Rodrigo con C.I. No 0250063310, Patiño Aigaje Egiver Javier con C.I. No 0402088520, estudiantes de Octavo ciclo de la Carrera de, Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, presento mi solicitud de SELECCIÓN DE LA MODALIDAD DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, en la opción de Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de licenciado en Educación Básica, con el tema: La aplicación lúdica "el juego de la ortografía" como herramienta para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes de décimo año de educación general básica, paralelo "b" en la "Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin" en la provincia Bolívar, cantón Guaranda en el periodo lectivo 2022-2023.

Por la atención al presente, le agradezco. Atentamente;

Firma

Nombre: Chileno Quillay Jefferson Rodrigo

C.I. 0250063310

Correo: jchileno@mailes.ueb.edu.ec

Nº.Celular: 0986686424

Firma

Nombre: Patiño Aigaje Egiver Javier

C.I. 0402088520

Correo: egpatino@mailes.ueb.edu.ec

Nº.Celular: 0959167995

Inscripción a la Unidad de Integración Curricular

Guaranda, 25 de Noviembre del 2022

Doctor

Guido Francisco Moreno del Pozo

Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas
Presente

Saludos cordiales.

Yo, **Chileno Quillay Jefferson Rodrigo** con C.I. **0250063310** estudiante de **Octavo** ciclo de la Carrera de **Educación Básica**, paralelo **C**. de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, deseo realizar mi **INSCRIPCIÓN EN LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, durante el periodo académico **Noviembre 2022 – Marzo 2023**, una vez que he cumplido con los requisitos establecidos en el art.9 del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar:

- Haber aprobado todas las asignaturas del proyecto curricular del nivel inmediato inferior al que se imparte las Unidades de Integración Curricular;
- Haber aprobado los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas;

Por lo antes expuesto, solicito autorizar a quien corresponda, la aprobación de mi pedido en las instancias correspondientes de la Facultad.

Adjunto documentos que respaldan el cumplimiento de los requisitos establecidos.

Por la atención al presente, le agradezco.
Atentamente;



.....
Chileno Quillay Jefferson Chileno
C.I. 0250063310
Correo. jchileno@mailes ueb.edu.ec
Cel. 0986686424

Inscripción a la Unidad de Integración Curricular

Guaranda, 25 de Noviembre del 2022

Doctor
Guido Francisco Moreno del Pozo
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas
Presente

Saludos cordiales.

Yo, **Patiño Aigaje Egiver Javier** con C.I. No **0402088520**, estudiante **Octavo** ciclo de la Carrera de Educación Básica, paralelo C. de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, deseo realizar mi **INSCRIPCIÓN EN LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**, durante el periodo académico **Noviembre 2022 – Marzo 2023**, una vez que he cumplido con los requisitos establecidos en el art.9 del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar:

- Haber aprobado todas las asignaturas del proyecto curricular del nivel inmediato inferior al que se imparte las Unidades de Integración Curricular;
- Haber aprobado los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas;

Por lo antes expuesto, solicito autorizar a quien corresponda, la aprobación de mi pedido en las instancias correspondientes de la Facultad.

Adjunto documentos que respaldan el cumplimiento de los requisitos establecidos.

Por la atención al presente, le agradezco.

Atentamente;



Patiño Aigaje Egiver Javier

C.I. 0402088520

Correo. egpatino@mail.es.ueb.edu.ec

Celular: 0959167995

Guaranda, 17 de marzo del 2023

Doctor

Guido Francisco Moreno del Pozo

Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas

Presente

De nuestra consideración.

Yo, **Chileno Quillay Jefferson Rodrigo** con C.I. No 0250063310, **Patiño Aigaje Egiver Javier** con C.I. No 0402088520, estudiantes de **Octavo** ciclon paralelo "C" de la **Carrera de Educación Básica** de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, hacemos la entrega del Informe Final del Trabajo de Investigación Curricular opción Proyecto de Investigación en formato digital para su evaluación y sustentación según el reglamento establecido para efecto previo a la obtención del título de licenciado/as en Ciencias de la **Educación Básica**, con el tema: **La aplicación lúdica "el juego de la ortografía" como herramienta para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes de décimo año de educación general básica, paralelo "b" en la "Unidad Educativa Roberto Alfredo Arregui Chauvin" en la provincia Bolívar, cantón Guaranda en el periodo lectivo 2022-2023.**

Por la atención al presente, anticipamos nuestros más profundos agradecimientos.

Atentamente;


.....

Firma

Nombre: Chileno Quillay Jefferson Rodrigo

C.I. 0250063310

Correo: jechileno@mail.es.ueb.edu.ec

Nº.Celular: 0986686424


.....

Firma

Nombre: Patiño Aigaje Egiver Javier

C.I. 0250229986

Correo: egpatino@mail.es.ueb.edu.ec

Nº.Celular: 0959167995

Nota: se adjunta el trabajo en formato digital y demás documentos solicitados por la secretaria

Anexo A2. Consejo Directivo

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 17 de enero de 2023
RCD-FCESFH-UEB-013.42 – 2023

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión extraordinaria (01), realizada el 16 de enero de 2023.

EN RELACION AL SEGUNDO PUNTO. Análisis y resolución de los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01-2023, periodo académico noviembre 2022 – marzo 2023 de la Carrera de Educación Básica.

EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (...)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel- **CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020)**, literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		Unidad de Integración		Unidad de Integración	
		curricular		curricular	
Tercer Nivel de Grado	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8

CONSEJO DIRECTIVO

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en memorando UEB-FCESFH-CEB- CUIC-2023-002, firmado por la Leda. Daniela Ribadeneira, Coordinadora de la Unidad e Integración Curricular, hace la entrega de la matriz con los temas de trabajo de integración curricular, proyecto de investigación, validados por los docentes tutores durante el proceso de titulación 01-2023, periodo académico noviembre 2022 – marzo 2023, para su valoración y aprobación.

RESUELVE: “Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: “LA APLICACIÓN LÚDICA “EL JUEGO DE LA ORTOGRAFÍA” COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PARALELO “B” EN LA “UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN” EN LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023.”, presentado por JEFFERSON RODRIGO CHILENO QUILLAY Y EGIVER JAVIER PATIÑO AIGAJE, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso noviembre 2022 – marzo 2023 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: LIC. VICENTE TAMAYO ARELLANO Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas”.

Notifíquese.

Atentamente,

 Firmado electrónicamente por:
GUIDO FRANCISCO
MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.

Anexo A3. Certificado de la institución



República del Ecuador
UNIDAD EDUCATIVA
ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN
Guaranda- Ecuador



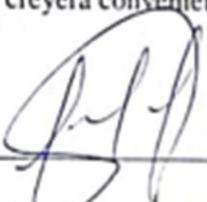
Guaranda, 13 de marzo del 2023

Licenciada Karina Coloma, Rectora de la Unidad Educativa "Roberto Alfredo Arregui Chauvin" de la parroquia Gabriel Ignacio de Veintimilla, del cantón Guaranda, provincia Bolívar y a petición verbal de las partes interesadas.

CERTIFICA:

Que los estudiantes **JEFFERSON RODRIGO CHILENO QUILLAY** con C.I. **0250063310** y **EGIVER JAVIER PATIÑO AIGAJE** con C.I **0402088520** estudiantes de la universidad estatal de Bolívar, han entregado la **PROPUESTA** en modalidad de texto, para uso conveniente de los docentes de la presente Unidad Educativa, la misma que se encuentra titulada como **"GUÍA DIDÁCTICA PARA EL PERSONAL DOCENTE EN EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN" ENFOCADOS EN MEJORAR HABILIDADES ORTOGRÁFICAS"**. La misma que es factible y viable para su uso en los salones de clases ya que se presentan actividades que favorecen al proceso de enseñanza aprendizaje.

En todo cuanto puedo certificar en honor a verdad, podemos los interesados hacer uso del presente documento como ha bien creyera conveniente.


Lcda. Karina Coloma Mora

RECTORA



Anexo A4. Certificado de la propuesta

Dirección: Calle Jaime Arregui 1 Avenida Guayaquil-**Teléfono** 298-0183-Guaranda-Bolívar

Republica del Ecuador
UNIDAD EDUCATIVA
ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN
Guaranda- Ecuador



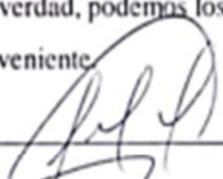
Guaranda, 13 de marzo del 2023

Licenciada Karina Coloma, Rectora de la Unidad Educativa "Roberto Alfredo Arregui Chauvin" de la parroquia Gabriel Ignacio de Veintimilla, del cantón Guaranda, provincia Bolívar y a petición verbal de las partes interesadas.

CERTIFICA:

Que los estudiantes **JEFFERSON RODRIGO CHILENO QUILLAY** con C.I. **0250063310** y **EGIVER JAVIER PATIÑO AIGAJE** con C.I **0402088520** estudiantes de la universidad estatal de Bolívar, han realizado la entregado el tema en modalidad de texto, para uso conveniente de los docentes de la presente Unidad Educativa, la misma que se encuentra titulada como LA APLICACIÓN LÚDICA "EL JUEGO DE LA ORTOGRAFÍA" COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, PARALELO "B" EN LA "UNIDAD EDUCATIVA ROBERTO ALFREDO ARREGUI CHAUVIN" EN LA PROVINCIA BOLÍVAR, CANTÓN GUARANDA EN EL PERIODO LECTIVO 2022-2023. La misma que es factible y viable para su uso en los salones de clases ya que se presentan actividades que favorecen al proceso de enseñanza aprendizaje.

En cuanto puedo certificar en honor a verdad, podemos los interesados hacer uso del presente documento como ha bien creyera conveniente.


Lda. Karina Coloma Mora

RECTORA



Dirección: Calle Jaime Arregui 1 Avenida Guayaquil-**Teléfono** 298-0183-Guaranda-Bolívar

Anexo B Instrumento de recolección de datos

Anexo b1. Test ortográfico.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE
BOLÍVAR

Facultad de Ciencias de la Educación,
Sociales, Filosóficas y Humanísticas



Carrera de Educación Básica Octavo
“C”

Test ortográfico dirigido a los estudiantes de décimo año de Educación Básica, paralelo “B” de la Unidad Educativa “Roberto Alfredo Arregui Chauvin” en la Provincia Bolívar, Cantón Guaranda.

El siguiente test se lo realiza con el objetivo de conocer si los estudiantes tienen conocimientos sobre ortografía.

Por favor revise las siguientes instrucciones:

1. Leer las preguntas correctamente.
2. Seleccione la respuesta de acuerdo a su parecer personal.
3. Marque con una X la respuesta correcta.

Palabras con B y V

1. ¿Cuál de las siguientes palabras es correcta?
a. Burbuja
b. Burvuja
2. ¿Cuál de las siguientes palabras es incorrecta?
a. Hervir
b. Herbir

Palabras con C y Z

3. ¿Qué palabra está bien escrita?
a. Capatilla
b. Zapatilla
4. ¿Qué palabra está mal escrita?
a. Bicicleta
b. Bizicleta

5. ¿Qué palabra está bien escrita?

- a. Mazeta
- b. Maceta

Palabras con LL e Y

6. ¿Cuál de las siguientes palabras es correcta?
a. Mayúscula
b. Mallúscula
7. ¿Cuál de las siguientes palabras es incorrecta?
a. Bocadiyo
b. Bocadillo

Palabras con o sin tilde

8. ¿Qué frase está bien escrita?

- a. Esta pizza esta fría.
- b. Esta pizza está fría.

9. ¿Qué frase está mal escrita?

- a. ¿Quieres que te venga a buscar a ti?
- b. ¿Quiéres que te venga a buscar a ti?

10. ¿Qué frase está bien escrita?

- a. Dámelo a mi.
- b. Dámelo a mí.

Anexo C. Fotografías

Anexo C1. Aplicación de test ortográfico.



Ilustración de test ortográfico aplicado a estudiantes.



Ilustración de test ortográfico aplicado a estudiantes.

Anexo C2. Actividad didáctica sobre reglas ortográficas



Ilustración de actividad didáctica sobre reglas ortográficas.

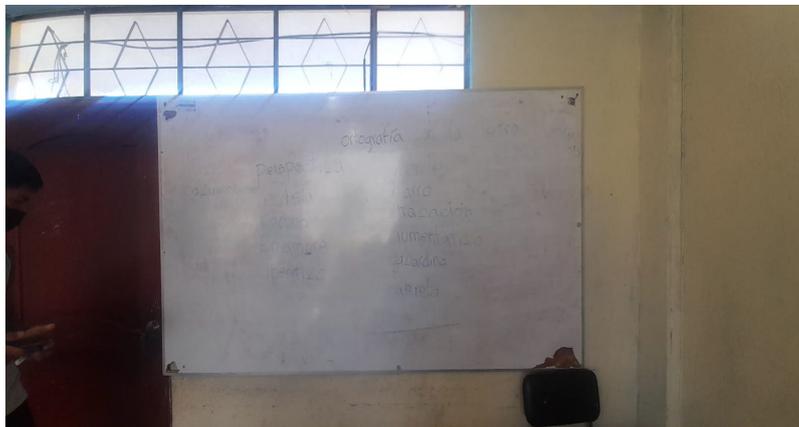


Ilustración de actividad didáctica sobre reglas ortográficas.

Anexo C3. Actividad didáctica sobre deletreo de palabras



Ilustración de actividad didáctica sobre deletreo de palabras.

Anexo C4. Entrega de guía didáctica a la docente



Ilustración de entregar de guía didáctica a la docente.

Anexo C5. Actividad didáctica sobre la fotografía



Ilustración de actividad didáctica sobre la fotografía.

Anexo D. Urkund



Document Information

Analyzed document	Proyecto de investigación_Jefferson Chileno-Egiver Patiño.docx (D161053001)
Submitted	3/14/2023 9:24:00 PM
Submitted by	
Submitter email	jechileno@mailles.ueb.edu.ec
Similarity	6%
Analysis address	vicente.tamayo.ueb@analysis.orkund.com

Sources included in the report

Entire Document

Hit and source - focused comparison, Side by Side

Submitted text	As student entered the text in the submitted document.
Matching text	As the text appears in the source.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Vicente Tamayo".