



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO:

**JUEGOS DIGITALES PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE
LENGUA Y LITERATURA**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORAS:

GONZÁLEZ PANCHANA DANIELA VANESSA

QUIJIJE FIGUEROA MELANY ADAMARIS

TUTOR:

Lic. ANÍBAL JAVIER PUYA LINO. Ph.D.

LA LIBERTAD, ECUADOR

2024

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TÍTULO:

**JUEGOS DIGITALES PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE
LENGUA Y LITERATURA**

**TRABAJO ESPECIAL DE GRADO PRESENTADO COMO REQUISITO PARA
OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADAS EN EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORAS:

GONZÁLEZ PANCHANA DANIELA VANESSA

QUIJIJE FIGUEROA MELANY ADAMARIS

TUTOR:

Lic. ANÍBAL JAVIER PUYA LINO. Ph.D.

LA LIBERTAD, ECUADOR

2024

DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR

En mi calidad de tutor del trabajo de integración curricular, **“JUEGOS DIGITALES PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA”**, elaborado por **GONZÁLEZ PANCHANA DANIELA VANESSA Y QUIJIJE FIGUEROA MELANY ADAMARIS**, estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de licenciadas en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber orientado, dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, cumplen y se ajustan a los estándares académicos y científicos, razón por la cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,



C.I. 1305299172

Lic. Aníbal Javier Puya Lino, Ph.D.

DOCENTE TUTOR

DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA

En mi calidad de Docente Especialista del trabajo de integración curricular, “**JUEGOS DIGITALES PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA**”, elaborado por **GONZÁLEZ PANCHANA DANIELA VANESSA Y QUIJIJE FIGUEROA MELANY ADAMARIS** estudiantes de la **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de licenciadas en **EDUCACIÓN BÁSICA**, me permito declarar que luego de haber evaluado el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por la cual, declaro que se encuentra apto para su sustentación.

Atentamente,



C.I. 1712895182

M.Sc. Juan Pablo Corral Fierro

DOCENTE ESPECIALISTA

DECLARACIÓN AUTORÍA DE LAS ESTUDIANTES

Nosotras, **GONZÁLEZ PANCHANA DANIELA VANESSA**, portadora de la cédula N° 0928075902; y, **QUIJIJE FIGUEROA MELANY ADAMARIS**, portadora de la cédula N° 2400106155, egresadas de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS, CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**, en calidad de autoras del trabajo de integración curricular titulado, **“JUEGOS DIGITALES PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA”**, nos permitimos declarar y certificar libre y voluntariamente que la redacción realizada en este trabajo investigativo es de nuestra autoría a excepción de las citas bibliográficas utilizadas y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Atentamente,



Daniela Vanessa González Panchana

C.I. 0928075902



Melany Adamaris Quijije Figueroa

C.I. 2400106155

TRIBUNAL DE GRADO



Lic. Margot García Espinoza, PhD.

DIRECTORA DE CARRERA



M.Sc. Juan Pablo Corral Fierro

DOCENTE ESPECIALISTA



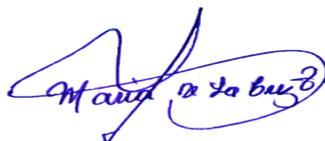
Lic. Aníbal Javier Puya Lino, PhD.

DOCENTE TUTOR



Lic. Yuri Ruiz Rabasco, PhD.

DOCENTE GUÍA UIC



M. Sc. María De la Cruz Tigrero

ASISTENTE ADMINISTRATIVA

DEDICATORIA

Este triunfo se lo dedico a Dios, por ser mi guía en cada paso del camino, dándome la fortaleza, la sabiduría y las bendiciones necesarias para llegar hasta aquí.

A mis padres **Marina Panchana Muñoz y José González Reyes**, por su amor incondicional, su apoyo constante y sus sacrificios. Gracias por enseñarme con su ejemplo la importancia del esfuerzo y la dedicación.

A mi familia, González Reyes y Panchana Muñoz por estar siempre a mi lado, brindándome su cariño y motivándome a seguir adelante. Este logro también es para ustedes, por el amor y el respaldo que me han brindado en cada etapa de mi vida.

González Panchana Daniela Vanessa

Esta tesis se la dedico, en primer lugar, a mi abuelita Juana, aunque ya no está conmigo, sigue iluminando mi camino desde el cielo, gracias por todo tu amor y tu enseñanza, siempre vivirás en mi corazón.

También se la dedico a mis padres, quienes, con su esfuerzo y amor, me han brindado el apoyo necesario para llegar hasta aquí.

A mis hermanos, por su constante ánimo y por estar siempre a mi lado, les agradezco por compartir conmigo cada paso en este viaje.

Finalmente, a todas las personas que de una u otra forma nos acompañaron y apoyaron en este proceso, les dedicamos este trabajo con todo el cariño y agradecimiento.

Quijije Figueroa Melany Adamaris

AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestro agradecimiento:

En primer lugar, a la **Universidad Estatal Península de Santa Elena**, por brindarnos un entorno académico para nuestro desarrollo, crecimiento y formación profesional. Su continuo apoyo y los recursos que nos proporcionaron nos permitieron llevar a cabo este trabajo con el respaldo y guía necesaria.

En segundo lugar, a nuestro tutor Lic. Aníbal Puya Lino, PhD, por su paciencia, tiempo, guía y conocimientos, siendo nuestro compañero en cada proceso, brindándonos su gran apoyo y colaboración con su experiencia para ayudarnos a lograr nuestros objetivos.

También queremos agradecer y reconocer al especialista asignado, que con sus aportaciones y observaciones fueron determinantes para fortalecer nuestro proyecto de investigación y darle la orientación adecuada. Su dedicación y sabiduría aportaron significativamente nuestro trabajo.

Por último, agradecemos a la **Escuela de Educación Básica Paquisha** por recibirnos y facilitarnos utilizar sus instalaciones para aplicar nuestros instrumentos de investigación. Su apoyo y confianza fueron cruciales para la ejecución de nuestro estudio.

González Panchana Daniela Vanessa

Quijije Figueroa Melany Adamaris

ÍNDICE GENERAL

Portada	i
Carátula	ii
DECLARACIÓN DE DOCENTE TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE DOCENTE ESPECIALISTA	iv
DECLARACIÓN AUTORÍA DE LAS ESTUDIANTES	v
TRIBUNAL DE GRADO.....	vi
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
ÍNDICE GENERAL	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICES DE GRÁFICOS.....	xiii
ÍNDICE DE ANEXOS	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xv
RESUMEN	xvi
ABSTRACT.....	xvii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
1. EL PROBLEMA.....	3
1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.3. Formulación y sistematización del problema	4

1.3.1. Pregunta principal	4
1.3.2. Preguntas secundarias	4
1.4. Objetivos de la Investigación.....	4
1.4.1. Objetivo General	4
1.4.2. Objetivos específicos	4
1.5. Justificación	5
1.6. Alcances.....	6
1.7 Delimitación y Limitaciones.....	7
CAPÍTULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO.....	8
2.1. Antecedentes.....	8
2.1.1 Antecedentes internacionales	8
2.1.2 Antecedentes nacionales	9
2.1.3 Antecedentes locales	12
2.2. Bases teóricas.....	13
2.2.1 Plataforma Genially.....	13
2.2.2 Los juegos digitales.....	16
2.2.3 La importancia de los juegos digitales	16
2.2.4 ¿Qué son las plataformas digitales?	16
2.2.5 ¿Cuál es la importancia de las plataformas digitales?.....	17
2.2.6 La ortografía.....	17

2.2.7	Las estrategias lúdicas	19
2.2.8	Signos de puntuación	20
2.2.9	El deletreo	23
2.2.10	El dictado.....	23
2.2.11	El juego y su relación con la ortografía.....	24
2.3.	Sistemas de Variable o Hipótesis	24
CAPÍTULO III.....		25
3.	MARCO METODOLÓGICO.....	25
3.1.	Tipo de Investigación	25
3.2.	Investigación exploratoria	25
3.3.	Nivel descriptivo.....	25
3.4.	Diseño no experimental	25
3.5.	Diseño de investigación.....	26
3.6.	Población y Muestra	26
3.6.1.	Procedimiento	27
3.6.2.	Validación.....	27
3.6.3.	Confiabilidad.....	28
CAPÍTULO IV.....		29
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS		29
JUEGOS DISEÑADOS		42
Discusión de resultados.....		72
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		73
Conclusiones.....		73

Recomendaciones	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	76
ANEXOS	82
ANEXO A CERTIFICADO Y EVIDENCIA DEL ANTIPLAGIO.....	82

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Población</i>	27
Tabla 2 Uso de la tilde	29
Tabla 3 Acento ortográfico	31
Tabla 4 Signos de puntuación	33
Tabla 5 Uso correcto de la v	34
Tabla 6 Uso correcto de la b	36
Tabla 7 Conjugación correcta del verbo ir.....	38
Tabla 8 Uso correcto del verbo haber	39
Tabla 9 Juegos digitales	52
Tabla 10 Videojuegos educativos en el tiempo libre	54
Tabla 11 Interés por aprender con la tecnología	55
Tabla 12 Motivación por aprender con un recurso diferente	57
Tabla 13 Motivación por mejorar la ortografía de manera dinámica y dinámica.....	58
Tabla 14 Juegos educativos.....	60
Tabla 15 Implementación de videojuegos educativos en las clases de Lengua y Literatura	61

Tabla 16 Competencia entre estudiantes.....	63
Tabla 17 Motivación por jugar en equipo juegos educativos	65
Tabla 18 Juegos educativos con niveles de dificultad	66

ÍNDICES DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Uso de la tilde	30
Gráfico 2 Acento ortográfico	32
Gráfico 3 Signos de puntuación	33
Gráfico 4 Uso correcto de la v	35
Gráfico 5 Uso correcto de la b	36
Gráfico 6 Conjugación correcta del verbo ir.....	38
Gráfico 7 Uso correcto del verbo haber	39
Gráfico 8 Resultados del Test aplicado a los estudiantes de Octavo grado paralelos A y B	41
Gráfico 9 Resultado de porcentaje	42
Gráfico 10 Juegos Digitales	52
Gráfico 11 Juegos educativos en tu tiempo libre	54
Gráfico 12 <i>Interés por aprender con la tecnología</i>	55
Gráfico 13 Motivación por aprender con un recurso diferente	57
Gráfico 14 Motivación por mejorar la ortografía de manera dinámica y dinámica.....	58
Gráfico 15 Juegos educativos	60

Gráfico 16 Implementación de videojuegos educativos en las clases de Lengua y Literatura.....	62
Gráfico 17 Competencia entre estudiantes.....	63
Gráfico 18 Motivación por jugar en equipo juegos educativos	65
Gráfico 19 Juegos educativos con niveles de dificultad	67

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Antiplagio.....	83
Anexo 2 Presentación y socialización	84
Anexo 3 Encuesta a estudiantes de Octavo A	85
Anexo 4 Encuesta a estudiantes de Octavo B.....	86
Anexo 5 Entrevista al docente	87
Anexo 6 Test a los estudiantes.....	88
Anexo 7 Test a los estudiantes.....	89
Anexo 8 Cuadro de matriz de consistencia.....	90
Anexo 9 Variable Independiente: Juegos digitales	90
Anexo 10 Variable dependiente: La ortografía	95
Anexo 11 Formato de encuesta a los estudiantes de Octavo	98
Anexo 12 Formato de entrevista al docente de Lengua y Literatura.....	99
Anexo 13 Formato de test para la encuesta de los estudiantes de Octavo grado.....	100

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ortografía- Jumps.....	43
Figura 2 Bomba explosiva.....	44
Figura 3 Ejercicios de ortografía	46
Figura 4 Adivinanza: Descubre los signos de puntuación.....	47
Figura 5 Mejorando tu ortografía.....	49
Figura 6 Palabras homófonas.....	50

Juegos digitales para mejorar la ortografía en el área de Lengua y Literatura. Universidad Estatal Península de Santa Elena, Carrera de Educación Básica, La Libertad, 2024

Autoras: González Panchana Daniela Vanessa

Quijije Figueroa Melany Adamaris

Tutor: Lic. Aníbal Javier Puya Lino. PhD.

RESUMEN

La presente investigación se realizó con el objetivo de diseñar juegos digitales basados en las dificultades ortográficas identificadas en los estudiantes de Octavo grado paralelos A y B, en la Escuela de Educación Básica Paquisha, ubicada en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena. La investigación es de enfoque cuantitativo, utilizando técnicas como la entrevista al docente, un test y una encuesta a los 42 estudiantes. La investigación es exploratoria y de campo con un nivel descriptivo, basado en un diseño no experimental, con el propósito de identificar estrategias que podrían implementarse más adelante para mejorar las competencias ortográficas, a través de métodos interactivos y atractivos. Los resultados del test revelaron un bajo nivel de competencia en la ortografía, indicando una necesidad de mejora en esta área. A su vez, la encuesta mostró que la mayor parte de los estudiantes, se sienten interesados y motivados por utilizar los juegos digitales. Los datos obtenidos muestran que los juegos digitales desarrollados presentan un interés en el aprendizaje, proponiendo que su implementación futura podría ayudar al desarrollo de habilidades ortográficas en los estudiantes. Cabe recalcar que estos juegos educativos son una herramienta pedagógica innovadora que promueven mejoran el rendimiento académico de los discentes.

Palabras Clave: Juegos digitales, ortografía, Lengua y Literatura, aprendizaje, estrategias.

ABSTRACT

Our research was carried out with the aim of designing digital games based on the spelling difficulties identified in parallel eighth grade students A and B, at the Paquisha Educational Unit, located in the La Libertad canton, Santa Elena province. The research has a quantitative approach, using techniques such as an interview with the teacher, a test and a survey of the 42 students. The research is exploratory and field-based with a descriptive level, based on a non-experimental design, with the purpose of identifying strategies that could be implemented later to improve spelling skills, through interactive and attractive methods. The test results revealed a low level of competence in spelling, indicating a need for improvement in this area. In turn, the second instrument, the survey, showed that most students are interested and motivated to use digital games. The data obtained show that the developed digital games have a interest on learning, suggesting that their future implementation could help develop spelling skills in students. It should be noted that these educational games are an innovative pedagogical tool that promote interest and improve the academic performance of students.

Keywords: Digital games, spelling, Language and Literature, learning, strategies.

INTRODUCCIÓN

El uso de juegos digitales en la actualidad se presenta como una estrategia innovadora y creativa para la educación, en el siguiente trabajo de investigación se usa con la finalidad de desarrollar juegos digitales que mejoren la ortografía de los estudiantes de Octavo grado paralelos A y B, de la Escuela de Educación Básica Paquisha en el área Lengua y Literatura, debido a que se ha evidenciado un déficit significativo mediante una evaluación diagnóstica, lo que respecta a la ortografía de los estudiantes del año lectivo 2024-2025, cuya institución se encuentra ubicada en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

Capítulo I: Es este capítulo se redacta el planteamiento del problema, también se detalla la formulación y sistematización del problema mediante la pregunta principal y las preguntas secundarias que se buscan responder, se define cual es el objetivo general y con qué objetivos específicos se lo busca lograr el estudio. Por último, se presenta la justificación y el alcance que tiene nuestro proyecto.

Capítulo II: En el siguiente capítulo se muestra el marco teórico, donde se encuentran los antecedentes internacionales, nacionales y locales relacionados con los juegos digitales, así como su incidencia en la ortografía en los estudiantes. También, están los principales conceptos y definiciones que serán relacionados con los resultados que obtengamos de nuestra investigación.

Capítulo III: El tercer capítulo se enfoca en el marco metodológico, que se usará en el estudio, se explica el tipo de investigación y mediante que enfoque se llevará a cabo, los instrumentos de recolección de datos como la entrevista, la encuesta y el test previo.

Capítulo IV: En el último capítulo se detalla las respuestas obtenidas, mediante los instrumentos implementados, analizando cada respuesta que se recopiló de los estudiantes de

Octavo grado paralelos A y B, de la Escuela de Educación Básica Paquisha, de igual manera se muestra la discusión de los resultados. Finalmente se redacta las conclusiones y recomendaciones que ofrecemos a través del proyecto de investigación que se realizó en la institución antes mencionada.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Tema

Juegos digitales para mejorar la ortografía en el área de Lengua y Literatura.

1.2. Planteamiento del Problema

En Latinoamérica, la ortografía ha sido un desafío para los estudiantes, debido a que se les dificulta tener una buena escritura. Según el informe de la UNESCO (2022) ocho palabras escritas por los estudiantes, una o dos tienen errores ortográficos. Esto también se ve reflejado en las clases hoy en la actualidad, ya que son muy monótonas y poco motivadoras, para los estudiantes que prefieren un aprendizaje más interactivo y entretenido.

Diagn (2014) menciona que una de las causas es la falta de interés en la lectura debido a la influencia de la tecnología o entretenimiento, la falta de conocimiento de las reglas ortográficas desde los primeros años de su vida escolar. Además, la poca práctica de la escritura, como el uso frecuente de abreviaturas en mensajes de texto, esto puede traer consecuencias en su rendimiento académico. La influencia del entorno con quienes conviven es otra de las causas, debido a que se utilizan incorrectamente las palabras, esto también juega un papel muy importante en la buena escritura de los alumnos.

Rodríguez Pérez (2021) Nos indica que el desempeño de los estudiantes en la ortografía y el aprendizaje también fue influenciado mucho durante el COVID 19, donde las clases fueron virtuales. Por otro lado, muchos niños pertenecientes a familias con bajos recursos, no tuvieron el aprendizaje indicado por sus condiciones económicas, a causa de no tener acceso a dispositivos electrónicos que les permitiera seguir con su educación de forma remota.

1.3. Formulación y sistematización del problema

1.3.1. Pregunta principal

¿Cuál es el potencial del diseño de juegos digitales para reforzar la ortografía en el área de Lengua y Literatura, en estudiantes de Octavo grado paralelos A y B, de la Escuela de Educación Básica Paquisha, ubicada en la provincia de Santa Elena, cantón la Libertad, año lectivo 2024-2025?

1.3.2. Preguntas secundarias

- ¿Cuáles son las fuentes teóricas que justifican el uso de los juegos digitales para mejorar la ortografía?
- ¿Cuáles son los problemas ortográficos que dificultan la buena escritura?
- ¿Qué percepción tuvieron los estudiantes de Octavo grado paralelos A y B de la Escuela de Educación Básica Paquisha sobre juegos digitales?

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

Diseñar juegos digitales para reforzar la ortografía en el área de Lengua y Literatura, en estudiantes de Octavo grado paralelos A y B, de la Escuela de Educación Básica Paquisha.

1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar fundamentos teóricos que justifiquen el uso de los juegos digitales para mejorar la ortografía.
- Diagnosticar en los estudiantes los problemas ortográficos que dificultan la buena escritura.

- Analizar el interés de los estudiantes de Octavo grado y percepción del docente de Lengua y Literatura sobre los juegos digitales para fortalecer el desempeño de la ortografía, mediante la aplicación de una encuesta y una entrevista respectiva.

1.5. Justificación

El presente proyecto de investigación es importante porque busca fomentar el diseño de juegos digitales para reforzar aspectos esenciales de la ortografía, en los estudiantes de Octavo grado paralelos A y B. Estas herramientas digitales no solo responden a las necesidades específicas de ellos, sino que fomentan un mayor interés en el aula. Al incorporar estas actividades los docentes pueden incentivar a los discentes a aprender de manera dinámica, los juegos virtuales educativos favorecen a que los alumnos conviertan diferentes circunstancias en retos. Para superar aquello se necesita de creatividad y destrezas, lo que le permitirá obtener nuevas competencias en el aprendizaje.

El trabajo de investigación es novedoso a nivel institucional debido a que en la Escuela de Educación Básica Paquisha no se han podido ejecutar investigaciones previas sobre los juegos digitales para mejorar la ortografía en el área de Lengua y Literatura, donde los recursos didácticos serán los juegos digitales, estos serán prácticos e interesantes, no solo llamará la atención de nuestros estudiantes sino también del docente de Octavo grado, de dicha asignatura puesto que será una manera de aprender mucho más rápida y recalca la importancia de escribir correctamente.

No podemos negar que el estudiar distintos temas de la asignatura de Lengua y Literatura nos ayuda a desarrollar el dominio por nuestro idioma el español y lo más fundamental que a través de juegos también podemos enriquecer nuestro vocabulario, podemos mencionar que esta investigación es viable, práctica y ejecutable, dado que, contamos con aspectos sustanciales como es la disponibilidad de nuestro tiempo, que será suficiente para llevar a cabo este objetivo, el acceso

a la institución donde se hará el estudio, recursos económicos, tecnológicos y recursos humanos, tutor de tesis, artículos científicos, páginas web y trabajo en equipo.

Este proyecto será de gran utilización tanto para los estudiantes como para los docentes mencionado anteriormente. Los juegos digitales proporcionan un medio interactivo y entretenido para mejorar la ortografía, lo cual puede aumentar la motivación y despertar el interés de los alumnos por aprender, incluso para quienes no les gusta leer o escribir.

Para los docentes esta herramienta ofrece nuevos métodos para reforzar el aprendizaje, permitiendo una enseñanza más personalizada, dinámica, divertida y efectiva, también el uso de estos juegos digitales ayuda a identificar y atender de manera temprana las dificultades.

Los beneficiarios directos de este proyecto son los estudiantes y el docente de Octavo grado paralelos A y B, de la Escuela de Educación Básica Paquisha. Los alumnos podrán mejorar sus habilidades ortográficas a través de juegos interactivos, esto hará el aprendizaje más entretenido. Los profesores, por su parte, dispondrán de herramientas innovadoras que les permitirán dar sus clases de manera exitosa, por eso es esencial que exista esta herramienta de enseñanza en las instituciones para ayudar aquellos discentes que lo necesitan, y poder eliminar las falencias.

1.6. Alcances

El presente trabajo tiene como alcance impulsar a los educadores el uso de los juegos digitales como un recurso didáctico para mejorar la ortografía en el área de Lengua y Literatura, en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Paquisha, permitiendo que los estudiantes mejoren sus destrezas y habilidades de manera atractiva e interactiva, facilitando la retención de conocimientos en las clases dirigidas por los docentes de esta asignatura en la institución educativa.

1.7 Delimitación y Limitaciones

Unidad de Estudio: Educación Básica Paquisha.

Objeto de estudio: Juegos digitales para mejorar el desempeño de la ortografía en el área de Lengua y Literatura en los alumnos de Octavo grado paralelos A y B.

Sujetos de Estudio: Estudiantes de Octavo grado paralelos A y B.

Universo de estudio: 42.

Enfoque de investigación: Cuantitativo

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacionales

Vera y Silva (2021) en su artículo titulado *“Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje”*, menciona que tiene como objetivo, establecer las ventajas y los beneficios que implica el uso de nuevas estrategias dentro de la didáctica de la ortografía, entre las cuales se encuentra la ludificación de la enseñanza en las aulas, siendo la gamificación una de las más adecuadas, puesto que, constituye una vía privilegiada para conseguir los propósitos determinados. Se considera la gamificación como la vía más eficaz para abordar la didáctica de la ortografía, enfocándose en nociones constructivistas y en el desarrollo de un aprendizaje significativo, lo que beneficia el proceso de enseñanza-aprendizaje, para docentes como para estudiantes, resignificando así este sistema normativo que por años ha sido considerado difícil o tedioso de impartir y de comprender.

En conclusión, es indispensable aplicar nuevas estrategias didácticas que hagan de su estudio una experiencia educativa interesante, eficaz y sencilla. Por ende, se propone que la gamificación constituye una herramienta pertinente y completa, debido a que las actividades gamificadas envuelven estrategias que, a pesar de requerir un esfuerzo adicional de planificación, tienen una metodología simple de aplicar y fácil de comprender.

En la Tesis de Sarmiento y Niño (2021) con el tema *“Los juegos digitales y no digitales (Wordwall y Educaplay) Como estrategia para fortalecer la comprensión lectora de estudiantes de tercer grado”*, tuvo como objetivo fortalecer la comprensión lectora a través de una estrategia

pedagógica apoyada en los juegos digitales y no digitales Wordwall y Educaplay en los estudiantes de tercer grado de la Escuela Normal Superior Sor Josefa del Castillo y Guevara del Municipio de Chiquinquirá, Boyacá. Se aplicó un enfoque cualitativo, y tipo de investigación de Acción Participativa, con una población del grado tercero paralelo A con 39 estudiantes de primaria. Pudo afirmarse que el objetivo principal se cumplió y, en consecuencia, cada uno de los procedimientos desarrollados fueron oportunos y adecuados. Gracias al desarrollo de la estrategia pedagógica apoyada en los juegos digitales de Wordwall y Educaplay diseñada y ejecutada con los estudiantes de tercer grado de la Escuela Normal Superior Sor Josefa del Castillo y Guevara del Municipio de Chiquinquirá, Boyacá, se fortaleció la comprensión lectora y el cambio en la práctica pedagógica afectó la percepción de los estudiantes frente a lo que la actividad lectora puede ofrecer.

Villacob y Salcedo (2021) en su artículo *“Las Tic en el proceso de enseñanza y aprendizaje: Ortografía en el aula mediante juegos”*, nos menciona que tiene como propósito desarrollar estrategias didácticas, que contribuyan a mejorar la ortografía a través de la implementación de juegos, en los procesos de enseñanza, haciendo el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramientas didácticas, la investigación fue de campo de carácter descriptiva, y con un diseño no experimental.

Se pudo afirmar que las nuevas tecnologías brindan instrumentos para optimizar los procesos de enseñanza y pueden posibilitar la superación de las desigualdades de aprendizaje, pero su uso a favor o en contra de una educación más equitativa dependerá de los recursos, de los conocimientos y la capacidad de uso de los involucrados.

2.1.2 Antecedentes nacionales

En la ciudad de Cuenca, Guamán y Álvarez (2022) en su investigación *“Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de Educación básica”*, tenía como

objetivo evaluar el impacto de la gamificación en la enseñanza de la ortografía entre los estudiantes de sexto grado de la escuela Carolina de Febres Cordero.

En la metodología empleó un enfoque cuantitativo que le permitió analizar los datos con relación a la disminución de faltas ortográficas en los estudiantes, con un diseño cuasi experimental, de cohorte longitudinal ya que los datos fueron recolectados en dos momentos de tiempo.

La técnica que se utilizó fue una prueba escrita, mientras que el instrumento de evaluación fue un test aplicado en dos partes: la primera para medir conocimientos previos y la segunda para comprobar resultados de la indagación. La muestra fueron 21 estudiantes del sexto año de básica.

Como resultado tuvo que la implementación de juegos tecnológicos para aprender y mejorar la ortografía en la media del pretest es de 3,48 y en el posttest de 4,71 aquí se puede verificar que los alumnos si manejan juegos tecnológicos en el proceso de aprendizaje.

Como conclusión se determinó que la gamificación a lo largo de los años se ha convertido en un instrumento muy importante para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, puesto que se lo puede implementar para adquirir, reforzar los conocimientos de una manera lúdica, siendo esta de forma individual o colectiva, con esto permite que los alumnos alcancen dominio de los conceptos impartidos por la docente y ponerlos en práctica durante su vida estudiantil.

Para Vélez (2023) en su artículo realizado en la provincia de Manabí, *“Juegos ortográficos en plataformas digitales educativas para mejorar la escritura creativa”*, presenta como objetivo el determinar como con los juegos ortográficos en plataformas digitales educativas se puede mejorar la escritura creativa en alumnos de décimo año de Educación General Básica.

La metodología de esta investigación utilizó los enfoques cualitativos y cuantitativos, combinándolos esto debido a su naturaleza educativa. Es de nivel descriptivo, ya que se basó en la observación. Se empleó el método dialéctico para encontrar soluciones a través de la búsqueda, utilizando juegos ortográficos en plataformas digitales para mejorar la escritura creativa de los estudiantes.

Se usó el método sintético, basado en el razonamiento científico, con el propósito de condensar los aspectos más significativos de un proceso. Este método busca condensar todo lo analizado. Además, se utilizó el método analítico, que se basa en la experimentación directa y la lógica empírica, descomponiendo el fenómeno estudiado en sus elementos básicos.

La población fueron los estudiantes de décimo año de la institución, y el tamaño de la muestra fue de 33 estudiantes. El resultado mostró que la mayoría de los alumnos emplean plataformas digitales en su proceso educativo, tanto en la escuela como en casa para realizar sus tareas y mejorar su rendimiento académico.

Dándonos como conclusión que los alumnos no presentan ninguna dificultad al momento de realizar las actividades en plataformas digitales educativas, facilitando el proceso de enseñanza.

En el trabajo de titulación de Jimbo (2023) "*Gamificación en el aprendizaje de la escritura en niños de básica media*", pretende evaluar la relevancia de la gamificación en el aprendizaje de la escritura en niños de educación básica media.

Esta investigación es de tipo no experimental con un enfoque cuantitativo. Se utilizó estadística descriptiva a través del programa JASP y fue de corte transversal, ya que los datos se recolectaron en un solo período. Se empleó un muestreo mixto concurrente para validar el estudio, con una muestra de 16 docentes de tres unidades educativas diferentes. La técnica utilizada fue la

encuesta y el instrumento, un cuestionario digital en Google Forms, con 16 preguntas en escala Likert.

Los resultados muestran que el 87,50% de los docentes casi siempre o siempre utilizan métodos adecuados para obtener buenos resultados en la enseñanza de la escritura. La gamificación se destaca como una estrategia innovadora en el proceso de interaprendizaje, contribuyendo significativamente al desarrollo de habilidades en los estudiantes. Esto ha permitido una notable evolución en la cognición de los estudiantes, especialmente en el aprendizaje de la escritura de manera divertida y motivadora, facilitando una asimilación más ligera del conocimiento.

2.1.3 Antecedentes locales

En la tesis de Orrala M. (2020) *“Recurso didáctico interactivo para la enseñanza de la ortografía, en estudiantes de Básica media”*, nos da a conocer de qué manera se relaciona los recursos didácticos interactivos, para la enseñanza de la ortografía en los alumnos de Básica media. La metodología que emplearon para el estudio fue de un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo). Los instrumentos que se utilizaron fueron: entrevista al directivo, encuesta con escala de Likert a 18 docentes con su respectivo análisis de tipo estadístico y ficha de observación a 117 alumnos de quinto, sexto y séptimo grado. En la investigación se concluye que los docentes deberían utilizar el recurso de los tics para mejorar la ortografía en los estudiantes. El uso de herramientas tecnológicas tiene un impacto positivo para el desarrollo de la ortografía en los alumnos del nivel Básica Media. Por esta razón, es necesario para los docentes dominar el uso de las tecnologías e integrarlas en el proceso de aprendizaje.

Vera (2024) en su trabajo de titulación tiene como tema *“Los juegos digitales educativos y su incidencia en la ortografía de los niños de Segundo grado”*, tiene como propósito diagnosticar

cómo inciden los juegos digitales educativos en la ortografía de los niños. Menciona que utilizó la metodología que se fundamenta en el paradigma constructivista, con un enfoque cualitativo y tipo de investigación descriptiva, con una población de 20 estudiantes, de los cuales se obtuvo como muestra a cuatro. Se consiguió como resultado que cuatro niños de la Escuela de Educación Básica anónima tienen problemas en la ortografía, debido a la poca utilización de las tecnologías de información y comunicación dentro de la clase. Con la investigación se concluye que los juegos digitales educativos influyen de forma positiva en la ortografía de los niños por medio de la interactividad, la práctica repetitiva y la retroalimentación.

Según Rocafuerte (2024) en su proyecto de investigación *“Estrategias didácticas para fortalecer la ortografía en el área de lengua y literatura”*, propone diseñar, implementar y evaluar estrategias didácticas innovadoras para fortalecer las habilidades ortográficas de los estudiantes de Lengua y Literatura, a través de un análisis de textos escritos y evaluaciones diagnósticas. el estudio se realizó a 40 estudiantes de décimo grado de Educación básica, en la Escuela de Educación básica 11 de diciembre. Se destaca la importancia de que se puede mejorar la comunicación y el éxito profesional si se refuerzan las habilidades ortográficas. En este proceso influye mucho la participación de los educadores al diseñar e implementar estrategias, así como la integración de recursos tecnológicos para hacer el aprendizaje más interactivo.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Plataforma Genially

Según Mejía-Tigre et al. (2020) la plataforma “Genially” está compuesta por tres pilares esenciales: Primer pilar, el usuario: Aquellos destinados a la educación por su gran utilidad, así también para comercios y empresas de diseño, se usan dentro de los medios de comunicación para su contenido.

Segundo pilar, la competencia: Tiene algunas estrategias que ayudan a sus presentaciones, debido a esto “Genially” se actualiza de manera continua para tener mejor acceso a su plataforma.

El tercer pilar, la visión de socios: Tiene como compromiso ir mejorando continuamente, para poder cumplir la meta de diseño, de este elemento virtual de aprendizaje para el que fue creado.

Sus componentes:

Editor de contenido: Nos permite diseñar y crear contenido interactivo y visual, como recursos educativos, infografías, presentaciones, herramientas para añadir imágenes, efectos animados y texto.

Plantillas prediseñadas: La plataforma Genially brinda plantillas que nos ayudan al desarrollo de material visual atractivo, sin la necesidad que crear desde cero.

Animación e interactividad: Integra opciones para añadir interacciones, como enlaces, botones, efectos al pasar el cursor, lo que facilita el contenido atractivo.

Integración multimedia: Permite incluir audios, GIFs, videos, y otro contenido multimedia, permitiendo mejorar la experiencia educativa.

Herramientas de colaboración: Brinda funciones a que varias personas trabajen en el mismo proyecto, promoviendo el trabajo colaborativo.

Opciones de publicación: Los diseños pueden ser compartidos mediante enlaces o en sitios web, y se puede compartir en diferentes formatos.

2.2.1 Plataforma Educaplay

Jurado (2022) nos da a conocer que Educaplay es una aplicación educativa con acceso gratuito, que facilita la creación de actividades escolares, de carácter formativo, didácticas, interactivas y en línea. Está dirigida a toda la sociedad que tenga la intención y se interese en aprender de forma dinámica. Los docentes pueden usarlo en sus horas de clases, como también en actividades individuales o grupales con sus estudiantes. También las diversas funciones que brindan, para aumentar el proceso de evaluación de aprendizajes, especialmente en el campo de la evaluación formativa. Esto permite realizar una realimentación constante y reforzar el progreso educativo de los estudiantes.

Sus componentes:

Actividades interactivas: La plataforma Educaplay nos permite diseñar variedad de actividades educativas, como juegos de memoria, crucigramas, mapas interactivos, sopa de letra, etc.

Herramientas personalizadas: Los diseños se pueden personalizar para adaptarse acorde a las necesidades educativas, ajustando al tipo de contenido y el nivel de dificultad.

Integración: Las actividades pueden ser añadidas en diferentes plataformas o ser compartidas mediante enlaces, esto nos ayuda a acceder desde distintos dispositivos, a un sinnúmero de usuarios.

Sistema de evaluación: Nos permite evaluar las actividades, también mostrando puntuaciones, lo cual nos ayuda a revisar el aprendizaje.

Perfil de usuario: Los usuarios pueden crear un perfil y unirse, permitiendo acceder a contenidos educativos realizados por otros usuarios.

2.2.2 Los juegos digitales

Para Ocampo (2016) los juegos digitales son definidos como juegos formativos que favorecen a la educación, entrenan e informan. Estos juegos son diseñados para un propósito fundamental, además del entretenimiento y diversión. El principal objetivo es combinar los aspectos serios (aprendizaje, instrucción) con el aspecto de juegos virtuales.

2.2.3 La importancia de los juegos digitales

Los juegos digitales hoy en día cumplen un papel fundamental en el ámbito educativo, transformándose en un instrumento sumamente poderoso que puede complementar las metodologías de enseñanza tradicionales.

El juego estimula la creación de sentimientos y diversas sensaciones, lo que provoca que el estudiante se interese aún más por aprender; sin embargo, estos deben tener fines educativos y se utiliza para dirigir mejor el proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de la motivación y el descubrimiento (Fernández y Henríquez, 2016).

2.2.4 ¿Qué son las plataformas digitales?

Según Yépez-Ormaza et al. (2020) las plataformas digitales son herramientas educativas que tienen aplicaciones informáticas y cuentan con características propias, que permiten facilitar el proceso de enseñanza y son implementadas en distintos dispositivos tecnológicos que facilitan la rapidez del desarrollo, herramientas como los mensajes, Gmail, trabajos en Google drive, la Web, ayudan a hacer los contenidos más dinámicos, esto facilita que el aprendizaje sea mucho más eficaz.

2.2.5 ¿Cuál es la importancia de las plataformas digitales?

Según Paucar Ñacata et al. (2023) las plataformas digitales en la actualidad se han transformado en uno de los instrumentos poderosos en la educación, siendo calificadas para desarrollar la autonomía del aprendizaje en los educandos, creando también un ambiente virtual en donde el profesor y el estudiante socialicen mucho más. El EdTech (Tecnología educativa) como representación pedagógica se focaliza en la función psicológica del enfoque conductista y se estima el aprendizaje fundamentalmente en respuestas y estímulos, generando como resultado la enseñanza racionalizada.

Las plataformas virtuales educativas a distancia, hallan que el aprendizaje programado cumple como condición para satisfacer a los docentes como también a los discentes, lo que genera en ellos la obtención de un aprendizaje individualizado fuera de un aula de clases , donde también se crea un aprendizaje autónomo, aquellos estudiantes alcanzan una enseñanza deseada al ritmo que se aspira , desarrollando el pensamiento crítico, la memoria reproductiva, según el estímulo que se obtenga en las indicaciones de estrategias del docente y de igual modo de actividades (Barrera y Guapi, 2018).

2.2.6 La ortografía

Ríos (2012) define la ortografía como una parte importante de la gramática de cada idioma. Cada lengua tiene su forma específica de expresar significados y sonidos. En el caso del español, existe una gran cantidad de parónimos y homónimos que necesitan una ortografía correcta para su comprensión en la producción escrita. No obstante, estos no son los únicos, un texto escrito debe tener una buena ortografía para no distorsionar el significado ni dar la impresión de que el autor carece de conocimientos sobre el idioma, especialmente cuando se trata de nuestra lengua nativa.

Cornejo (2011) nos indica que la ortografía se comienza a aprender desde los primeros años de la educación escolar. ¿Qué sucedería si la maestra de primer grado enseñara a sus alumnos a escribir “vaca” y “baca” sin explicarle la diferencia entre ellas? El niño crecería pensando que ambas palabras son intercambiables, cuando en realidad vaca se refiere al animal y baca a la estructura del techo de un vehículo. Por esta razón es fundamental que los niños comprendan que escribir correcta o incorrectamente puede cambiar el significado de las palabras o mensajes que desean enviar. Por lo tanto, es necesario darle la necesidad adecuada a la ortografía para garantizar una producción escrita de calidad.

Según Martínez (2021) es esencial enseñar y promover habilidades de ortografía que sean adecuadas y relevantes tanto para el nivel escolar del estudiante como para sus capacidades y necesidades individuales. No se puede esperar que un niño de primer grado conozca todas las reglas ortográficas, pero tampoco se puede permitir que un estudiante de décimo grado carezca de conocimientos básicos de ortografía. Desde un punto de vista metodológico, estos textos presentaban un problema que persiste en la actualidad, aunque se pretende enseñar ortografía, no se especifica claramente cómo hacerlo. En las últimas décadas, se han publicado muy pocos manuales de didáctica centrados en la enseñanza de la competencia ortográfica. Uno de los pocos trabajos destacables en este sentido es el "Tratado de didáctica de la ortografía de la lengua española de Carratalá Teruel. Este vacío bibliográfico contrasta con la gravedad de los errores ortográficos en la universidad, donde las faltas de ortotipografía son una realidad omnipresente que deja a los profesores con frecuencia sin saber cómo actuar.

Gándara (2021) menciona que la lectura es de vital importancia debido a que a los estudiantes les sirve para desarrollar su competencia lingüística, además de eso también les

beneficia mejorando su ortografía y adquisición de palabras nuevas en su vocabulario. Por medio de la lectura, el estudiante:

1. Se fija en la ortografía de las palabras que estén escritas en un texto.
2. Asimila el significado que tiene una palabra según lo que quiera dar a entender el texto.
3. Adquiere un conocimiento profundo del léxico de las palabras.
4. Usa las palabras con mayor precisión y propiedad según como las quiera expresar.

Aparte de estos puntos específicos, se debe tener en cuenta que para que se trabaje la ortografía por medio de la lectura, los docentes tienen que usar textos que sean adecuados a los intereses y dependiendo de qué nivel de madurez intelectual tengan los estudiantes.

2.2.7 Las estrategias lúdicas

Ávila et al. (2021) señalan que las estrategias lúdicas son métodos que promueven el aprendizaje a través del juego, con la participación de los estudiantes. Estas estrategias se centran en que el maestro diseñe escenarios estimulantes para desarrollar habilidades creativas y sociales. Utilizando estrategias lúdicas, el docente guía acciones que llevan a alcanzar los objetivos de aprendizaje, fomentando así una enseñanza motivadora e interactiva. Las actividades lúdicas para la ortografía estimulan un pensamiento competitivo, dinámico y agradable para los estudiantes, facilitando la construcción del conocimiento de manera afectiva, rompiendo con métodos tradicionales y fortaleciendo la formación integral del alumno. Algunos de los procedimientos lúdicos para aprender ortografía incluyen crucigramas, sopas de letras y juegos de palabras. Estas actividades transforman la dinámica de la clase en un entorno de aprendizaje más activo, generando resultados significativos en el aprendizaje de la ortografía.

2.2.8 Signos de puntuación

Real Academia Española (n.d.) indica que los signos de puntuación son símbolos utilizados en la escritura para estructurar textos, donde separamos oraciones, palabras y frases, a hacer pausas, entonaciones, evitando ambigüedades y recalcando el carácter particular de fragmentos.

En el idioma español, actualmente este grupo está constituido por los siguientes signos:

El punto

Es un signo de la ortografía que tiene forma circular, en el transcurso de la historia tuvo distintos lugares en la caja de renglón, pero hoy en día se escribe en la parte baja y junto a la palabra o cantidad que se escriba. Podemos agrupar su uso en dos categorías importantes como el uso lingüístico y el uso no lingüístico. El punto es utilizado para concluir una oración o una idea completa antes de continuar otra, también es usado en la abreviación y en los números decimales, igualmente nos ayuda a organizar y aclarar nuestro texto.

Los dos puntos

Rodríguez Muñoz & Rida Rodríguez (2013) lo definen como una herramienta fundamental en la escritura ya que nos permite organizar la información de una manera clara y estructurada. Sirven para enlistar cualquier tipo de elementos de una forma ordenada, con esto facilita la comprensión del lector, una de sus funciones principales es detener el discurso para que de cierta forma llame la atención del lector sobre lo que se va a escribir a continuación.

La coma

El uso de la coma en la escritura es fundamental porque sirve para clarificar las ideas de un texto y mejora la fluidez de la lectura. Se la puede utilizar de diferentes maneras como puede

ser para enumerar, dar explicaciones adicionales, marcar pausas en un discurso y separar elementos de alguna lista. Según las principales normas después de una coma se debe escribir con minúscula con la excepción de los nombres propios (Rodríguez Muñoz y Ridao Rodrigo, 2013).

El punto y coma

Muñoz (2018) nos menciona que el punto y coma permite al escritor relacionar ideas que; sin embargo, podrían ser oraciones completas por sí mismas, están tan relacionadas que se benefician de estar unidas. Con esto no solo se mejora la fluidez del contenido, sino que también ayuda a evitar la descomposición excesiva de las ideas, lo que puede dificultar en la comprensión del texto.

Los puntos suspensivos

Esta herramienta se emplea cuando se quiere dejar una oración incompleta, con el fin de expresar expectativa, incertidumbre, duda, temor, ironía, entre otros sentimientos o situaciones dependiendo del texto. Los puntos suspensivos se los escribe al lado de la palabra que los precede y separados por un pequeño espacio de la siguiente palabra o signo (Fuentes, 2013).

Las comillas

Soto Ramírez y Cevallos Cadena (2013) mencionan que las comillas son los signos de puntuación que se ponen al principio y al final de las frases, palabras escritas como citas, ejemplos, aquello que se quiere destacar, ya sea por importancia que le dé el autor o por su carácter irónico, vulgar, extranjero e impropio de la lengua que se está usando. Mencionaremos algunos ejemplos:

Para citar textualmente: Román manifestó que “llegaría temprano” o “No fue él, fue su hermano”

Para denotar palabras usadas en un sentido diferente al común, con el fin de indicar que se han seleccionado de manera intencional y no por equivocación. Demuestra la intención irónica o sarcástica del empleo de una palabra.

Los signos de interrogación

Como se indicó anteriormente por la Real Academia Española (n.d.) el signo de pregunta es el signo de puntuación que se usa para dar a conocer que una palabra u oración es una interrogante. En la mayoría de los idiomas se usa solo un signo como en el inglés, se muestra un ejemplo a continuación:

- What 's your surname?

Sin embargo, en el idioma español, se utilizan obligatoriamente los dos signos de interrogación al principio y cuando termina la oración, por ejemplo:

- ¿Te gustaría ir a comer? ¿Viajarías por todo el mundo?

Los signos de exclamación

Según Real Academia Española (n.d.) son símbolos que se usan para expresar distintos sentimientos y emociones, señalando el carácter exclamativo, estos signos deben escribirse en pares, uno al principio y otro al final de la expresión, mensaje u oración, sin importar la longitud del fragmento que encierran. Además, en las interjecciones también se incluyen estos signos, como en: ¡Cuidado te caes! ¡Felicitaciones! ¡Qué susto! ¡Ay, que lindo!

Los paréntesis

Según el diccionario “Océano ortografía práctica”, los paréntesis se utilizan para incluir, fragmentos, palabras, cifras, etc., que sirven como aclaraciones sin estar obligatoriamente

vinculados con el resto de la oración. Se emplean paréntesis para interrumpir el texto con especificaciones que tienen cierta relación con el mismo, dicho de otro modo, para insertar incisos (información adicional). Para comprender mejor, tenemos el siguiente ejemplo: Si creyeras en mí (como dices creer) estuvieras de mi lado, no en contra.

Además, los paréntesis se usan para incluir datos explicativos como el tiempo, referencias, explicaciones de abreviaturas, provincia y país de una comunidad o ciudad, etc (Soto Ramírez y Cevallos Cadena, 2013).

2.2.9 El deletreo

Ávila et al. (2021) define el deletreo como una actividad en la que se descomponen las palabras en sílabas y luego en letras, pronunciando las consonantes solo si están acompañadas de una vocal. Al deletrear, se dividen las palabras en sílabas, lo que permite contar sus grafemas y obtener una comprensión más detallada de su pronunciación. Esta estrategia se usa habitualmente para enseñar la lectura a estudiantes de nivel básico. La aplicación del deletreo en la enseñanza de la ortografía permite al estudiante comprender la estructura de las palabras, su significado y relacionarlas correctamente con su vocabulario. Por lo tanto, el uso adecuado de esta estrategia producirá resultados óptimos en el aprendizaje. Es crucial considerar el uso del deletreo en la enseñanza de la ortografía, ya que, a partir del principio de separación de las palabras, se pueden crear diversas actividades y recursos que promuevan el desarrollo creativo del estudiante.

2.2.10 El dictado

El dictado, es una herramienta educativa, implica la transcripción escrita de un texto oral mientras se pronuncia. Es una actividad compleja que facilita el enriquecimiento del vocabulario y el conocimiento de las palabras, esto a su vez mejora la expresión escrita. Se utiliza para adquirir reglas ortográficas y como método de evaluación del dominio ortográfico (Ávila et al., 2021).

2.2.11 El juego y su relación con la ortografía

Tovar Rúa et al. (2024) nos dan a conocer que los juegos son instrumentos esenciales para el aprendizaje, dado que, ayuda a los alumnos a repetir y practicar constantemente el uso correcto de las palabras y a percatarse de los errores que tienen. Mediante los juegos digitales, los estudiantes pueden reforzar sus habilidades ortográficas, puesto que, estos proporcionan un entorno participativo, divertido y dinámico, muy diferente a las evaluaciones escritas que normalmente se hacen en el aula de clases.

Según Ruiz (2017) con ayuda de los juegos virtuales, los educandos tienden a ser mucho más comprometidos y su motivación por aprender como, por ejemplo, cuando compiten por puntos, hacen un gran esfuerzo para no equivocarse y acertar correctamente, lo cual los métodos tradicionales no generan, porque muchas veces suelen ser un poco aburrido.

2.3. Sistemas de Variable o Hipótesis

Se plantea que el diseño de juegos digitales interactivos mediante las plataformas tecnológicas Genially y Educaplay mejoraría considerablemente las habilidades ortográficas de los estudiantes de Octavo grado paralelos A y B, de la Escuela de Educación Básica Paquisha. A través de estas plataformas, lograríamos un ambiente con fines recreativos y atractivos, donde los discentes practicarían reglas ortográficas a través de actividades como juegos de asociación, acertijos, arrastrar y soltar palabras. Esto facilitará que los alumnos reciban el feedback al instante reforzando su aprendizaje de manera motivante. Se desea que los resultados sean positivos en el aumento del uso correcto de la ortografía.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de Investigación

En la presente investigación se empleó el enfoque cuantitativo que se fundamenta en la recopilación de datos, para indicar deducciones con métodos de cálculos numéricos, y también una mejor investigación, para comprender los diferentes patrones de actividades y que con esto podamos comprobar la hipótesis planteada (Monje, 2011).

3.2. Investigación exploratoria

La investigación exploratoria busca analizar fenómenos poco estudiados para formar ideas y comprender cada una de sus características principales. Nos permite determinar las causas y patrones detrás de los errores en la ortografía de dichos estudiantes, como también posibilita evaluar la efectividad de los juegos digitales como una herramienta de mejora.

3.3. Nivel descriptivo

En el presente estudio se desarrolla el nivel descriptivo, cuya finalidad es observar y detallar características de los problemas ortográficos a estudiar en los estudiantes de Octavo grado, facilitando información que servirá para relacionarlo con otras fuentes.

3.4. Diseño no experimental

Esta metodología se basa mediante la observación, lo cual nos permite conseguir datos de manera detallada, permitiendo analizar y evaluar las variables en su entorno natural, la investigación se ejecutará en el momento adecuado y sin influencia directa del investigador en las variables.

Además, la investigación no experimental nos permite realizar una evaluación más objetiva de las variables, donde se minimiza la influencia externa. Esto facilita la recolección de datos en situaciones reales, puede resultar en hallazgos más representativos y aplicables. Al no manipular las variables, el investigador puede observar cómo se desarrollan los eventos y cómo interactúan los participantes en su entorno habitual, lo cual proporciona una perspectiva más completa.

3.5. Diseño de investigación

Arias (2012) menciona que las investigaciones de campo son aquellas que se encargan de recolectar datos específicamente de los elementos investigados o de las realidades en que ocurren los hechos, sin controlar o manipular, es decir, con esto el investigador obtiene datos sin cambiar los resultados. Conforme a lo mencionado la modalidad básica a utilizar es de campo, dichos datos serán recolectados directamente de la institución “Escuela de Educación Básica Paquisha.”, para detectar y comprobar el problema de la ortografía que tienen los niños de este establecimiento y conseguir la población con la que se trabajará.

Nuestra indagación se llevó a cabo por medio de la modalidad de campo, nos presentamos en la Unidad Educativa donde realizamos la respectiva encuesta y test, para obtener los datos e información de forma precisa y adecuada, lo que nos favorecería para poder llegar a nuestra meta planteada.

3.6. Población y Muestra

Para Arias (2012) autor ya mencionado nos indica que la población es como un conjunto finito o infinito de varios elementos que tienen características similares para las cuales las conclusiones serán extensivas. Esta herramienta es utilizada por los objetos de estudio y por el problema.

La investigación será ejecutada en la Escuela de Educación Básica Paquisha., ubicada en la provincia Santa Elena, del cantón La Libertad, cuenta con un total de 42 alumnos de Octavo año jornada vespertina, el paralelo A con 21 estudiantes y el paralelo B con 21, detallado en el siguiente cuadro

Tabla 1

Población

Descripción	Cantidad
Docentes	1
Alumnos octavos A	21
Alumnos octavo B	21
Total	43

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha

3.6.1. Procedimiento

Se dio lugar en la Escuela de Educación Básica “Paquisha” con la autorización del director MSc. Ángel Villao que nos concedió la apertura, para poder dirigirnos a los alumnos de Octavo año paralelos A y B de Educación Básica que corresponde a las edades de doce años, de esta manera se consiguieron los resultados de la implementación de los instrumentos desde el inicio y comenzando con una breve introducción sobre las reglas ortográficas.

3.6.2. Validación

Para confirmar la relevancia y efectividad de nuestra propuesta sobre el uso de los juegos digitales como herramientas para mejorar la ortografía, se llevó a cabo un proceso de validación,

además de recibir orientación y modificación por parte del tutor, también contamos con la revisión de tres docentes que fueron sugeridos por su experiencia y conocimiento en el área, para asegurar que los instrumentos sean efectivos y pertinentes. Los maestros evaluaron y aprobaron las encuestas sin ninguna complicación de inicio hasta el final, lo cual nos facilitó recoger datos correctamente para el estudiante de cada una de las preguntas, garantizando la confiabilidad a nuestra indagación.

3.6.3. Confiabilidad

Al finalizar la ejecución de los instrumentos de investigación a los alumnos de la Escuela de Educación Básica “Paquisha” y al docente de Lengua y Literatura de Octavo grado, paralelos A y B, se obtuvieron los resultados para realizar, cada uno de los análisis, de este modo se alcanzó un nivel de precisión y confianza en los datos obtenidos por los investigadores, lo que permitió desarrollar todo el proceso de forma confiable y eficiente.

Para determinar la consistencia interna del cuestionario implementado en este estudio de investigación, se empleó el alfa de Cronbach, debido a que es ampliamente utilizada para evaluar la fiabilidad de una escala, esto permite examinar si los ítems planteados están correlacionando efectivamente entre sí, y si estos miden de manera coherente el mismo constructo. Utilizamos en esta investigación esta medida para garantizar la confiabilidad de los datos y estabilidad del análisis.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los resultados que a continuación se exponen, fueron recopilados a través de un test compuesta por siete enunciados, una encuesta formada por diez interrogantes contestadas por los alumnos de Octavo año paralelos A y B de la Escuela de Educación Básica “Paquisha” y una entrevista al docente de Lengua y Literatura. El propósito del sondeo fue determinar las necesidades, las percepciones y el interés de los estudiantes como también del docente, sobre el uso de los juegos digitales para el aprendizaje.

ANÁLISIS DEL TEST A LOS ESTUDIANTES

La evaluación diagnóstica fue aplicada a 42 alumnos de Octavo grado paralelos A y B, en la Escuela de Educación Básica Paquisha. Se tabularon los datos utilizando gráficos y tablas para cada ítem, esto permitió detallar los resultados de cada enunciado para el respectivo análisis.

1. Seleccione la oración con el uso correcto de la tilde

Tabla 2

Uso de la tilde

Opciones	Respuestas	Estudiantes	Porcentajes
a) A mí me gusta el café sin azúcar.	Correcta	13	31%
b) A mí me gusta			

el café sin azúcar.	Incorrecta	12	28.6%
c) A mi me gustá			
el cafe sin Azúcar.	Incorrecta	17	40.5%
Total		42	100%

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) **Fuente:** Escuela de Educación Básica Paquisha.

Gráfico 1

Uso de la tilde



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) **Fuente:** Escuela de Educación Básica Paquisha.

Análisis e interpretación.

En el primer ítem los resultados muestran que la opción correcta del literal (a) fue seleccionada por el 31% de los estudiantes. En cuanto a las opciones incorrectas, literales (b y c) fueron elegidas por el 28.6% y 40.5%, respectivamente.

La mayoría de los estudiantes seleccionó opciones incorrectas, esto indica una dificultad en el uso adecuado de las tildes en palabras monosílabas como "mí" y palabras de acentuación regular como "café" y "azúcar". Estos resultados sugieren la necesidad de reforzar las reglas de acentuación en palabras comunes, para mejorar la precisión ortográfica de los estudiantes.

2. Escoja la frase que este escrita correctamente

Tabla 3

Acento ortográfico

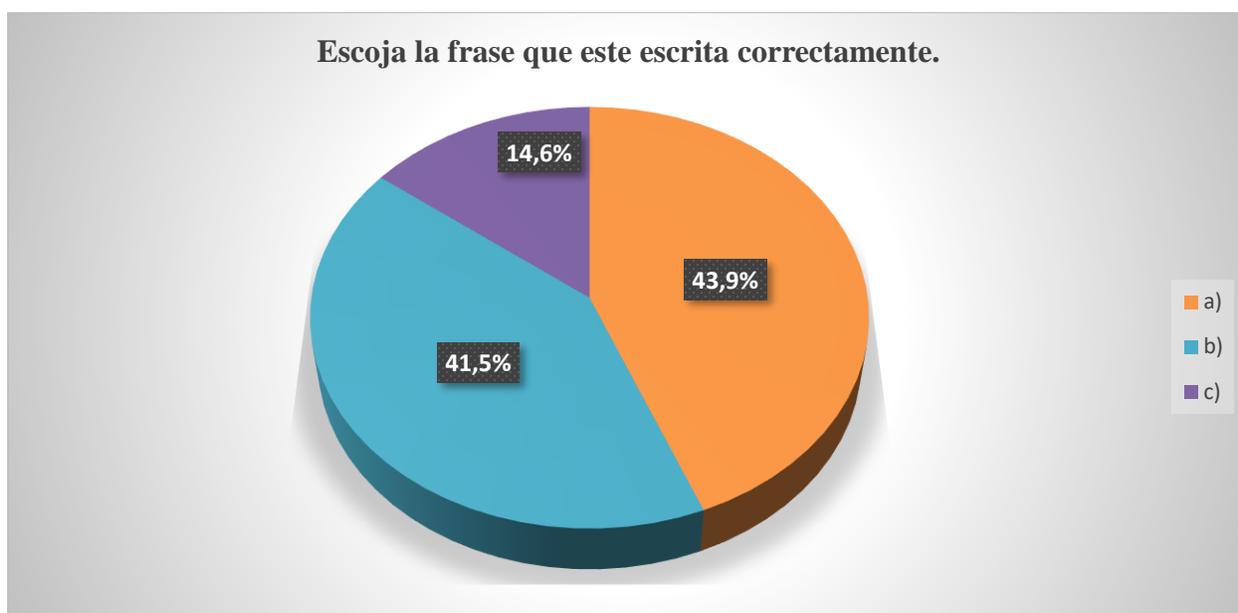
Opciones	Respuestas	Estudiantes	Porcentajes
a) La televisión estuvo en mi casa por sinco años.	Incorrecta	18	43.9%
b) La televisión estuvo en mi casa por cinco años.	Correcta	17	41.5%
c)La telebición estuvo en mi casa por cinco años.	Incorrecta	6	14.6%

Total	42	100%
-------	----	------

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Gráfico 2

Acento ortográfico



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Análisis e interpretación.

Los resultados que se obtuvieron en el segundo ítem sobre la escritura correcta de la frase "La televisión estuvo en mi casa por cinco años," los resultados indican que el 41.5% de los estudiantes eligieron la opción b) que es la correcta. Mientras que las opciones incorrectas de los literales (a y c) fueron seleccionadas por un 43.9% y 14.6% de los estudiantes evaluados.

La mayoría de los estudiantes seleccionó las opciones incorrectas, lo cual indica una confusión común en la ortografía de palabras con v y c, así como en el uso de palabras que comúnmente se utilizan como televisión y cinco. Esto sugiere la necesidad de reforzar la ortografía básica para mejorar la precisión en la escritura de los estudiantes.

3. Selecciona la oración con los signos de puntuación donde corresponden.

Tabla 4

Signos de puntuación

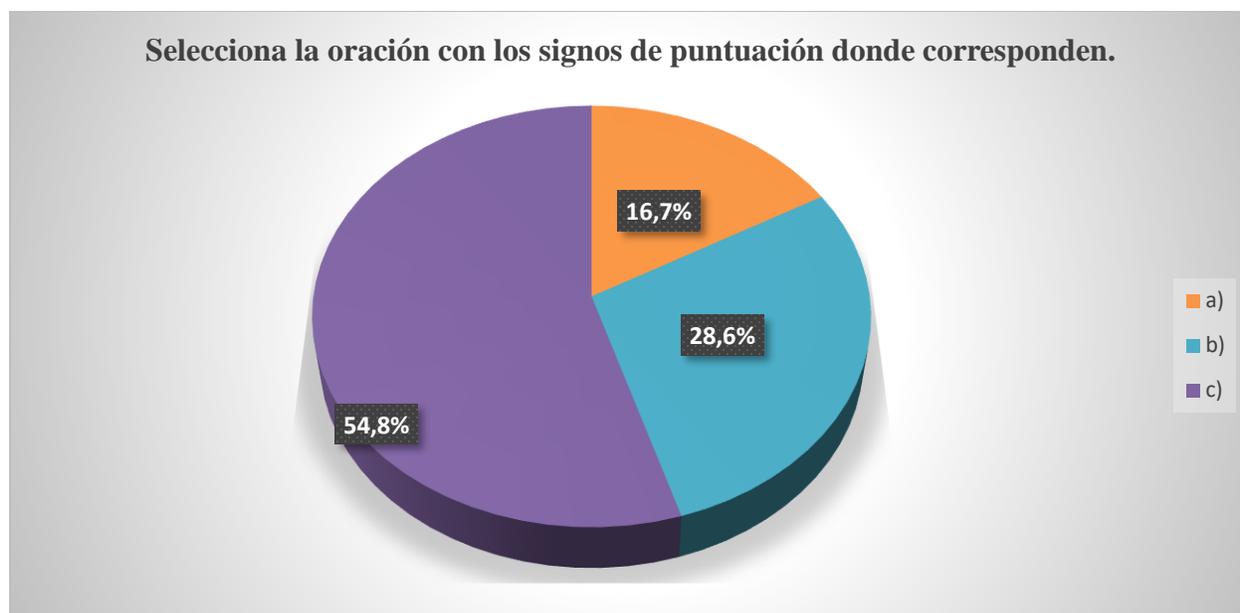
Opciones	Respuestas	Estudiantes	Porcentajes
a) Me voy a la tienda a comprar pan lechuga y tomate. Ah ¿Mi mamá querrá pan? Le voy a preguntar.	Incorrecta	7	16.7%
b) Me voy a la tienda a comprar pan, lechuga y tomate. ¡Ah! ¿Mi mamá querrá pan? Le voy a preguntar.	Correcta	12	28.6%
c) Me voy a la tienda a comprar pan, lechuga y tomate. ¡Ah! Mi mamá querrá pan? Le voy a preguntar.	Incorrecto	23	54.8 %
Total		42	100%

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación

Básica Paquisha.

Gráfico 3

Signos de puntuación



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Análisis e interpretación.

En el tercer enunciado se muestra el uso correcto de los signos de puntuación en las frases planteadas donde el 28.6% de los estudiantes respondió correctamente. Sin embargo; la mayoría de los evaluados eligió las opciones incorrectas con un 16.7% del literal A y 54.8% del literal C.

La alta selección de respuestas incorrectas demuestra una dificultad significativa en el uso adecuado de los signos de puntuación. Lo cual indica que los estudiantes necesitan un refuerzo en el uso de signos de puntuación, para mejorar la claridad y precisión en su escritura.

4. Escoja el literal correcto para completar las siguientes oraciones.

Se me quebró el de la cocina.

Tabla 5

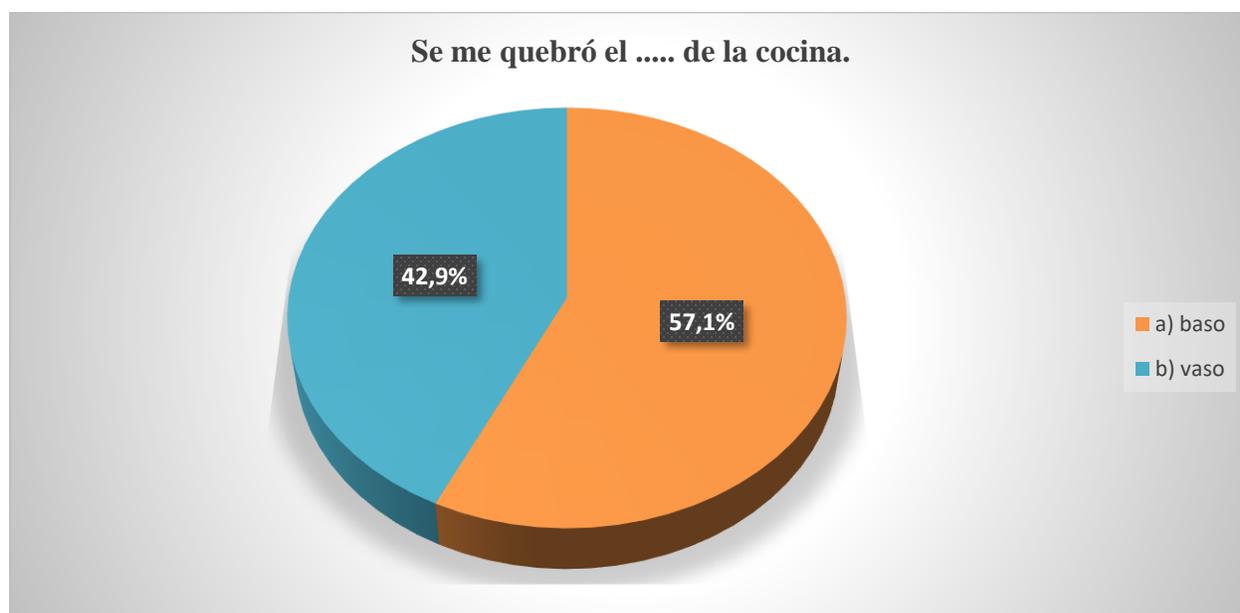
Uso correcto de la v

Opciones	Respuestas	Estudiantes	Porcentajes
-Baso	Incorrecta	24	57.1%
-vaso	Correcto	18	42.9%
Total		42	100%

Elaborado por González y Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Gráfico 4

Uso correcto de la v



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Análisis e interpretación.

Los resultados obtenidos en el enunciado número cuatro muestran que el 42.9% de los estudiantes eligió la opción correcta (vaso). En cuanto el 57.1% de los alumnos escogió es incorrecta (baso).

La mayor parte de los evaluados eligieron la opción incorrecta, esto refleja una confusión en la escritura de palabras entre v y b, debido a su similitud fonética. Los resultados indican la necesidad de reforzar la ortografía en palabras de uso común, para ayudar a los estudiantes a diferenciar estos sonidos.

5. Mi hermana me mandó a ...otar la basura.

Tabla 6

Uso correcto de la b

Opciones	Respuestas	Estudiantes	Porcentajes
-votar	Incorrecta	25	59.5%
-botar	Correcto	17	40.5%
Total		42	100%

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Gráfico 5

Uso correcto de la b



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) **Fuente:** Escuela de Educación Básica Paquisha.

Análisis e interpretación.

Los resultados que se obtuvieron en este enunciado sobre el uso correcto del verbo, en la frase mencionada anteriormente los resultados muestran: la opción correcta (botar) fue seleccionada por el 40.5% de los estudiantes. Mientras que (votar), que es incorrecta, fue elegida por la mayoría, con un 59.5%.

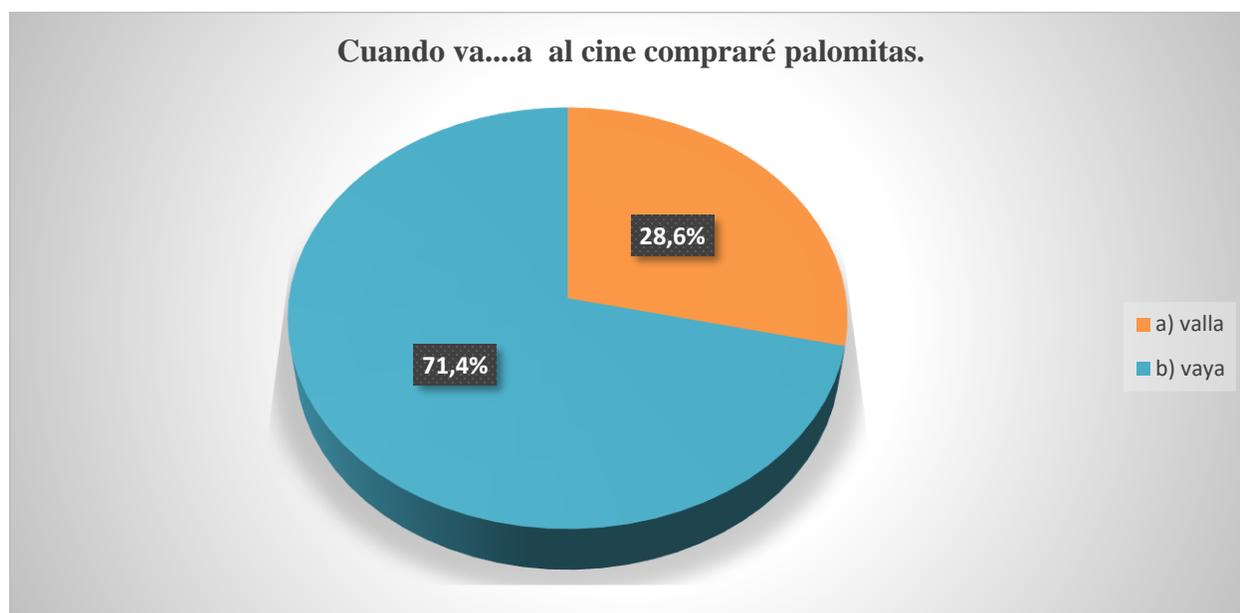
Los estudiantes eligieron incorrectamente (votar), lo cual manifiesta una confusión común entre palabras homófonas (botar/votar). Este resultado sugiere la necesidad de reforzar el aprendizaje ortográfico en palabras que suenan igual, pero tienen significados distintos, para que los estudiantes mejoren la precisión en su escritura y comprendan el contexto adecuado de cada término.

6. Cuando va....a al cine compraré palomitas.

Tabla 7*Conjugación correcta del verbo ir*

Opciones	Respuestas	Estudiantes	Porcentajes
-vaya	Correcta	12	28.6%
-valla	Incorrecto	30	71.4%
Total		42	100%

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Gráfico 6*Conjugación correcta del verbo ir*

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Análisis e interpretación.

En el sexto literal acerca del uso correcto del verbo en la frase, los resultados demostraron que 28.6% de los estudiantes seleccionó la opción correcta. Sin embargo; la mayoría de los evaluados con un 71.4%, eligieron la incorrecta.

La alta selección de la opción incorrecta (valla) muestra una confusión frecuente entre palabras homófonas (vaya/valla), posiblemente debido a la falta de diferenciación en el habla cotidiana.

7. Espero que tu mamá h.... llegado a tiempo al aeropuerto

Tabla 8

Uso correcto del verbo haber

Opciones	Respuestas	Estudiantes	Porcentajes
-Haya	Correcta	12	28.6%
-Haiga	Incorrecta	25	59.5%
-Halla	Incorrecta	5	11.9%
Total		42	100%

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Gráfico 7

Uso correcto del verbo haber



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Análisis e interpretación.

Los datos obtenidos en este último enunciado indicaron que el 28.6% de los estudiantes escogió la opción (haya) que es correcto. En cuanto, un 59.5% eligió (haiga) y (halla) un 11.9% de los estudiantes, lo cual estas dos respuestas son incorrectas.

Estos resultados reflejan una dificultad generalizada en el dominio de la conjugación correcta del verbo (haber). La alta elección de (haiga) sugiere una influencia de errores comunes de lenguaje o falta de exposición a la forma correcta. Este resultado indica la necesidad de reforzar el aprendizaje de gramática y conjugación verbal, enfocándose en identificar y corregir errores comunes en el habla.

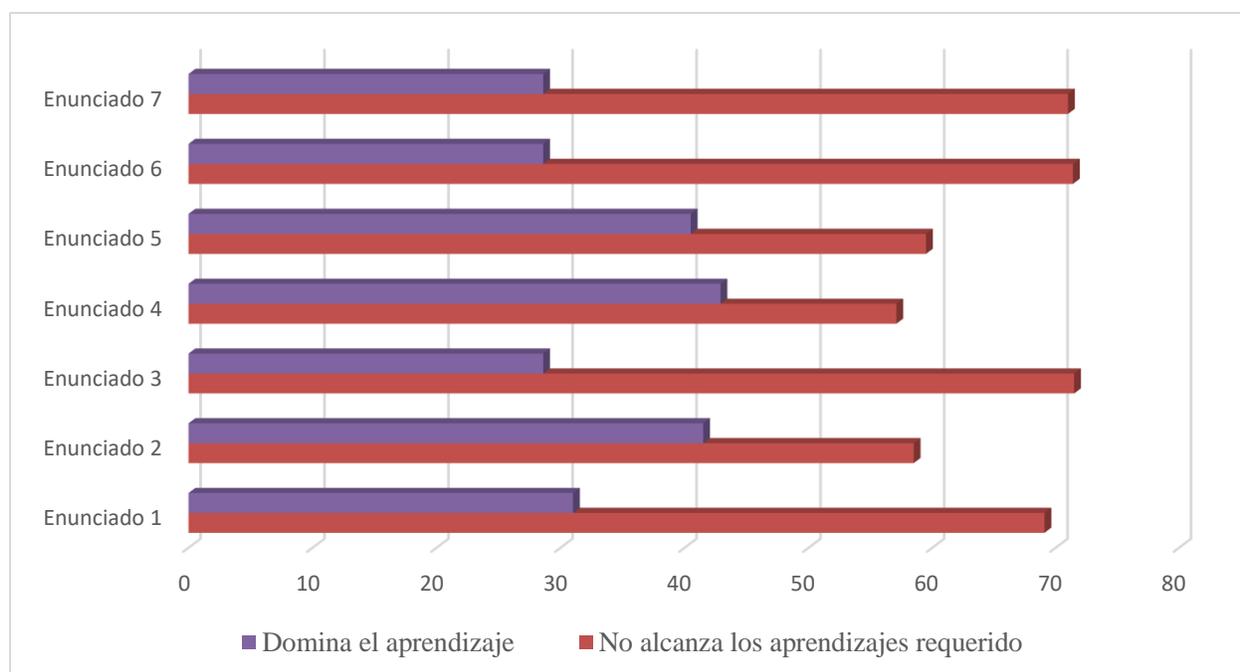
Descripción de los resultados del test aplicado a los estudiantes

En este gráfico se reflejan los niveles de dominio de aprendizaje que se obtuvieron en el test a los estudiantes de Octavo grado paralelos A y B. Se observa que, en todos los enunciados, la proporción de estudiantes que no alcanzan los aprendizajes requeridos es considerablemente mayor con un 65,5%, que aquellos que los dominan con un 34,5%.

La baja proporción de dominio representada en morado frente al alto porcentaje de no dominio en rojo, indica que los estudiantes tienen dificultades para cumplir con los objetivos de aprendizaje en cada uno de los ítems evaluados.

Gráfico 8

Resultados del Test aplicado a los estudiantes de Octavo grado paralelos A y B

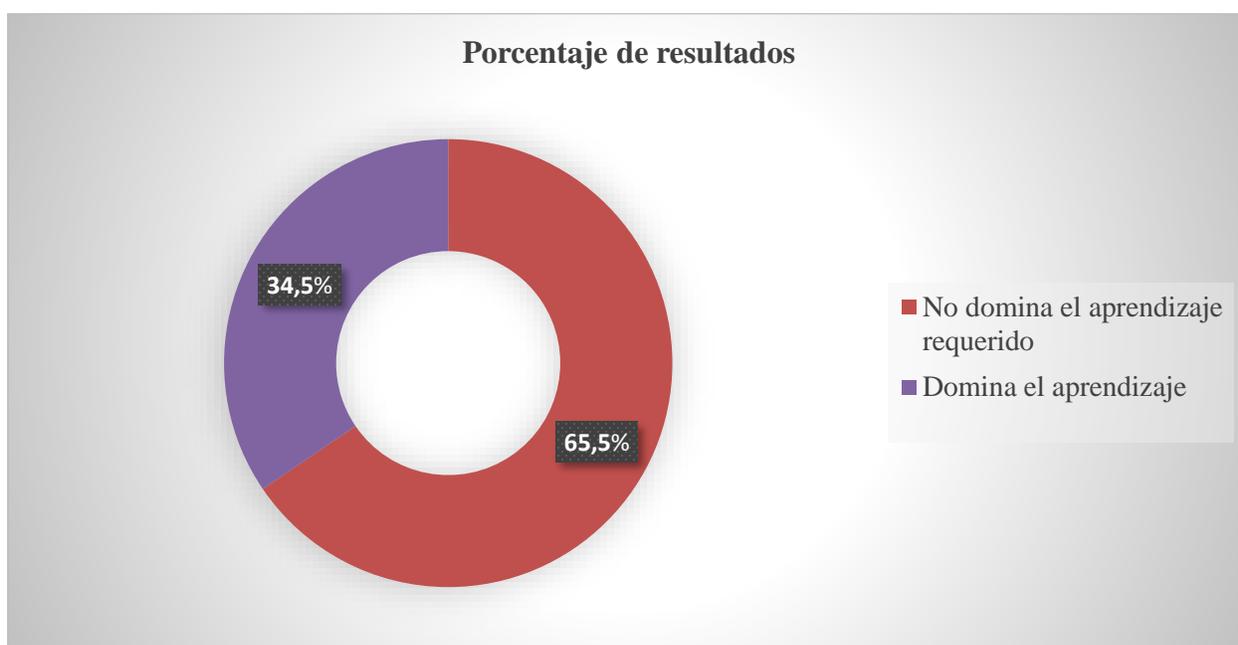


Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) **Fuente:** Escuela de Educación Básica Paquisha.

Esta representación porcentual confirma la tendencia observada en el gráfico de barras, enfatizando que una mayoría significativa de los estudiantes no ha alcanzado los aprendizajes esperados.

Gráfico 9

Resultado de porcentaje



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

JUEGOS DISEÑADOS

En este apartado se describen de forma detallada los juegos educativos digitales que hemos desarrollado para mejorar la ortografía en los alumnos de Octavo grado paralelos A y B.

Juego Numero # 1

Figura 1*Ortografía- Jumps*

Elaborado por González y Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha

Recurso: Usamos la plataforma virtual “Educaplay”.

Objetivo del juego: Usar las palabras que estén escritas de manera correcta para completar la oración.

Descripción del juego: El estudiante tendrá 3 opciones de respuesta para completar la oración, de estas opciones una es la correcta, son 3 palabras y una está escrita de manera correcta para completar la oración, si respondes correctamente el sapo saltará y pasará a una nueva oración dónde se debe realizar el mismo procedimiento hasta llegar a la meta.

Desarrollo del juego:

Identificación del usuario que va a jugar.

Leer las oraciones.

Completar las oraciones con la palabra correcta.

Enlace del juego virtual:

<https://www.educaplay.com/learning-resources/20253528-ortografia.html>

Juego Numero # 2

Figura 2

Bomba explosiva



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha

Recurso: Utilizamos la plataforma virtual “Genially”.

Objetivo del juego: Evitar que la bomba explote usando las palabras correctas para completar la oración.

Descripción del juego: El estudiante deberá evitar que la bomba explote, se puede evitar si completa las oraciones con las palabras que estén escritas de manera correcta, si eliges una palabra mal escrita para completar la oración la bomba explotará y tendrás que intentarlo de nuevo desde el comienzo.

Desarrollo del juego:

Explicación de las instrucciones del juego.

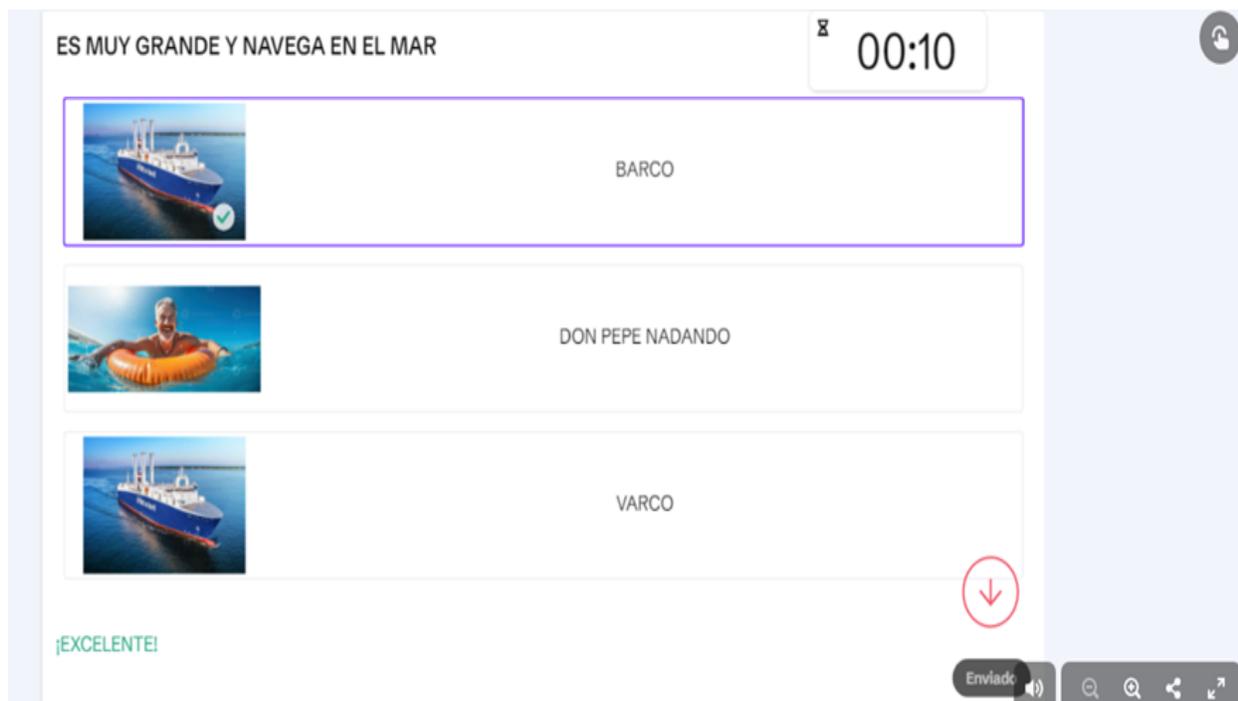
Lectura de las oraciones.

Completar las oraciones con la palabra correcta.

Enlace del juego virtual:

<https://view.genially.com/66d9071c0214552e547e1991/interactive-content-quiz-bomba>

Juego Numero # 3

Figura 3*Ejercicios de ortografía*

Elaborado por González y Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha

Recurso: Se utilizó la plataforma virtual “Genially”.

Objetivo del juego: Elegir correctamente las palabras o frases que estén bien escritas para poder avanzar.

Descripción del juego: En este juego de ortografía, los estudiantes deben elegir entre 2 o 3 opciones para completar correctamente frases o palabras, siguiendo las indicaciones dadas. Si eligen la opción correcta, avanzan al siguiente nivel. Si seleccionan una opción incorrecta, tienen la oportunidad de corregir y elegir la opción correcta. Este enfoque ayuda a reforzar las reglas

ortográficas a través de ensayo y error, proporcionando una experiencia de aprendizaje dinámica y participativa.

Desarrollo del juego:

Identificar al o los alumnos que van a participar en este videojuego educativo.

Leer las directrices.

Seleccionar las respuestas correctas.

Enlace del juego virtual:

<https://view.genially.com/66d907a0d71f70922c0a030a/interactive-content-juegos-de-ortografia>

Juego Numero # 4

Figura 4

Adivinanza: Descubre los signos de puntuación.



Elaborado por González y Quijije (2024) **Fuente:** Escuela de Educación Básica Paquisha

Recurso: Utilizamos como medio la plataforma digital educativa “Educaplay”.

Objetivo del juego: Descubrir el signo de puntuación oculto antes de que el tiempo se agote, logrando adivinar la respuesta correcta.

Descripción del juego: El jugador(estudiante) deberá leer las frases de cada acertijo y descifrar la palabra misteriosa. La respuesta correcta será el nombre de uno de los signos de puntuación, según corresponda a la frase presentada.

Desarrollo del juego:

Breves pautas a todos los jugadores sobre en qué consiste el juego digital educativo.

Elegir al estudiante que participará o competirá con otro compañero y leer el acertijo en voz alta.

Seleccionar al jugador que resolvió el acertijo y escribir la palabra para verificar si es correcta. Si no lo es, el siguiente jugador tendrá la oportunidad de proponer su respuesta, hasta obtener la correcta.

Enlace del juego virtual:

https://www.educaplay.com/learning-resources/20623044-descubre_los_simbolos_ocultos.html

Juego Numero # 5

Figura 5

Mejorando tu ortografía



Elaborado por González y Quijije (2024) **Fuente:** Escuela de Educación Básica Paquisha

Recurso: Como recurso usamos la plataforma virtual “genially”.

Objetivo del juego: Elegir el significado correcto de las palabras que se presenten en el juego, relacionarlas correctamente con las respuestas que se presenten.

Descripción del juego: El estudiante tendrá varios niveles, con cinco preguntas en el primer nivel, si responde correctamente las cinco preguntas pasa al siguiente nivel, en el segundo nivel se tiene que relacionar las palabras que se presenten en el juego con dos opciones de imágenes, hay que elegir correctamente y por último en el tercer nivel se debe encontrar a respuesta de una pregunta presentada en el juego.

Desarrollo del juego:

Instrucciones del juego.

Contestar las preguntas.

Elegir las opciones correctas.

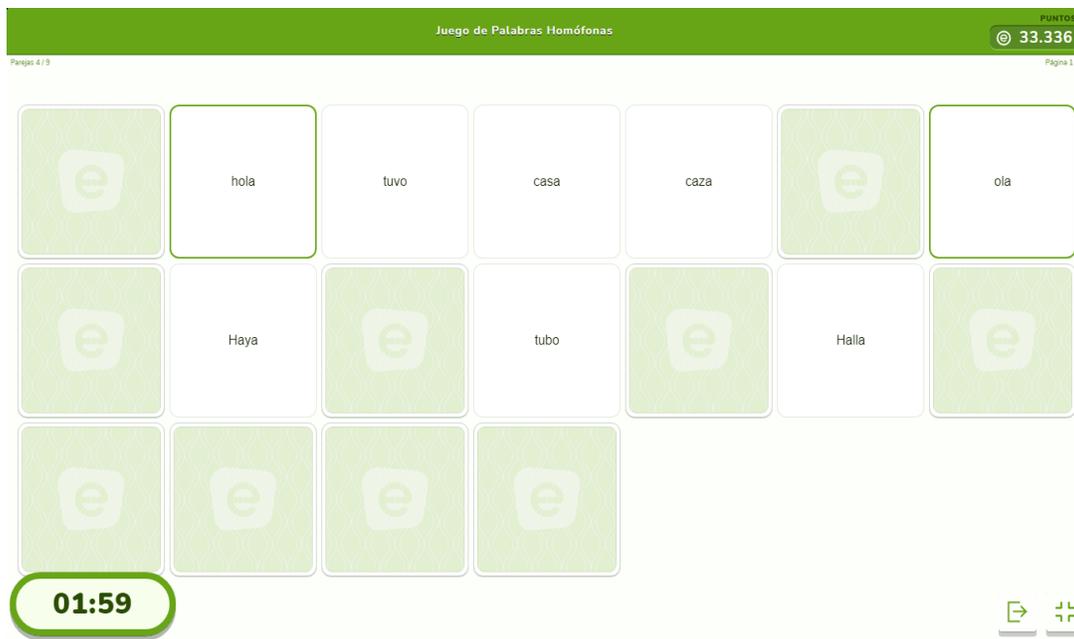
Enlace del juego virtual:

<https://view.genially.com/672283f6f24aa056805a6082/interactive-content-breakout-geniallyland>

Juego Numero # 6

Figura 6

Palabras homófonas



Elaborado por González y Quijije (2024) **Fuente:** Escuela de Educación Básica Paquisha

Recurso: Como recurso usamos la plataforma virtual “Educaplay”.

Objetivo del juego: Reconocer y asociar palabras homófonas, mejorando la ortografía y la memoria de forma divertida e interesante.

Descripción del juego: El juego consiste en un conjunto de cartas que se colocan boca abajo sobre una superficie. En cada carta, hay una palabra que tiene un par homófono, es decir, palabras que suenan igual, pero tienen significados diferentes y se escriben distinto. Los jugadores deben girar dos cartas, intentando encontrar los pares correctos. Si los dos términos seleccionados son un par homófono, el jugador se queda con las cartas y puede seguir jugando. El objetivo es memorizar las posiciones de las palabras y hacer la mayor cantidad de pares homófonos posibles hasta que todas las cartas se hayan girado.

Desarrollo del juego:

Identificación del estudiante que va a participar.

Reconocer las cartas.

Encontrar los pares de las palabras homófonas.

Enlace del juego virtual:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21212355-juego_de_palabras_homofonas.html

Resultados de la encuesta dirigida a los estudiantes

1. ¿Te gustaría mejorar tu ortografía mediante juegos digitales?

Tabla 9

Juegos digitales

Respuestas	Estudiantes	Porcentajes
Si	40	95.2%
No	1	2.4%
Tal vez	1	2.4%
Total	42	100%

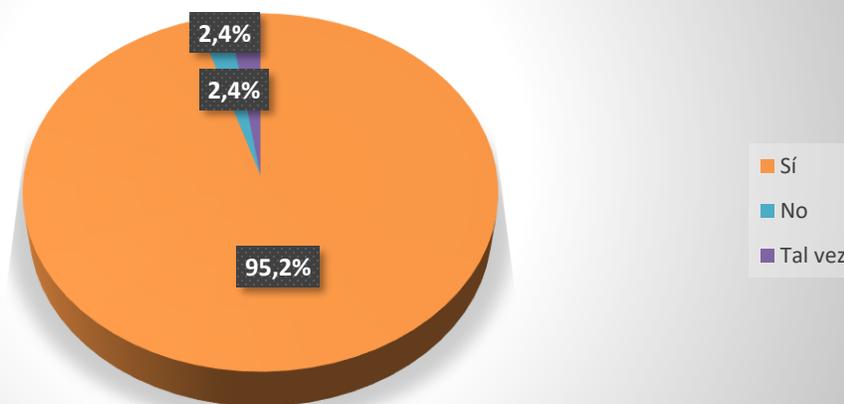
Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) **Fuente:** Escuela de Educación

Básica Paquisha

Gráfico 10

Juegos Digitales

1. ¿Te gustaría mejorar tu ortografía mediante juegos digitales?



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha

Análisis e interpretación.

En la primera pregunta se tuvo como resultado que un 95.2% de los estudiantes encuestados eligieron que, si les gustaría mejorar su ortografía con ayuda de los juegos digitales, mientras que el 2.4% de estudiantes encuestados no están interesados en mejorar su ortografía, por último, un porcentaje de 2.4% respondió tal vez dudando de si les parece una buena idea.

Casi todos los estudiantes quieren mejorar su ortografía con ayuda de los juegos digitales, solo hay una pequeña minoría que no quiere o duda en mejorar su ortografía con estos juegos. Seguramente esto responde al interés que hoy en día los jóvenes tienen por los dispositivos tecnológicos que forman parte de su cotidianidad.

2. ¿Jugarías en tu tiempo libre videojuegos educativos para mejorar tu ortografía?

Tabla 10*Videojuegos educativos en el tiempo libre*

Respuestas	Estudiantes	Porcentajes
Si	33	78.6%
No	0	0%
Tal vez	9	21.4%
Total	42	100%

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) **Fuente:** Escuela de Educación

Básica Paquisha

Gráfico 11*Juegos educativos en tu tiempo libre*

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) **Fuente:** Escuela de Educación

Básica Paquisha

Análisis e interpretación.

En la segunda pregunta se dio como resultado que un 78.6 % de los estudiantes encuestados votaron que sí jugarían en su tiempo libre juegos digitales que le ayuden a mejorar su ortografía, mientras que el 21.4% voto que “tal vez”, dudando si jugarían en sus tiempos libres estos juegos educativos.

La mayor parte de estudiantes que fueron encuestados si quieren jugar en su tiempo libre para mejorar su ortografía, pero también hay alumnos que dudan en jugar. Esto podría explicarse ya sea por falta de tiempo o porque quieran dedicar ese tiempo a otras actividades. La ortografía, después de todo, no ha estado relacionada con una actividad lúdica, y esto podría hacerles dudar sobre si sería posible un aprendizaje lúdico de este componente de la escritura.

3. ¿Te resulta más interesante aprender a mejorar tu ortografía con la tecnología que con los libros?

Tabla 11

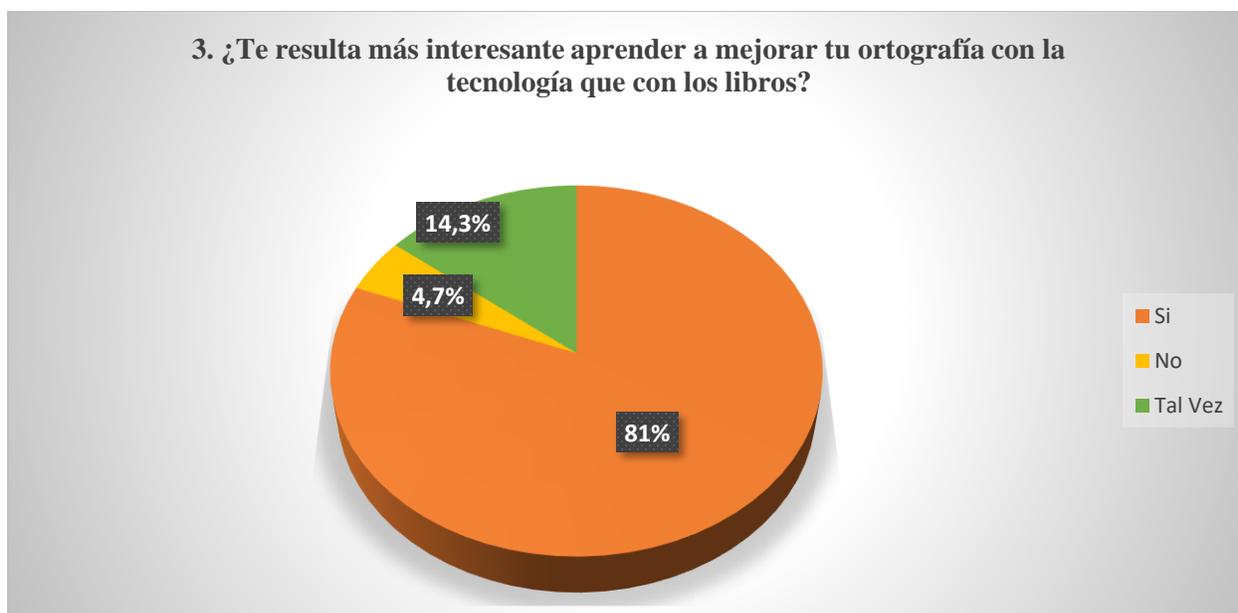
Interés por aprender con la tecnología

Respuestas	Estudiantes	Porcentaje
Si	34	81%
No	2	4.1%
Tal vez	6	14.3%
Total	42	100%

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha

Gráfico 12

Interés por aprender con la tecnología



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha

Análisis e interpretación.

En la tercera pregunta se tuvo como resultado que un 81% de los estudiantes encuestados, voto que sí les resulta más interesante mejorar su ortografía con ayuda de la tecnología, mientras que un 14.3% votó tal vez, les resulta o no interesante y el 4.7% no le parece interesante aprender con la tecnología.

La mayoría de los estudiantes si les parece que con ayuda de la tecnología resulta más interesante el mejorar su ortografía, aunque un 14.3% no se decide si le resulta o no más interesante y cierto porcentaje no les resulta interesante, puede ser que amen la lectura y por eso prefieren los libros.

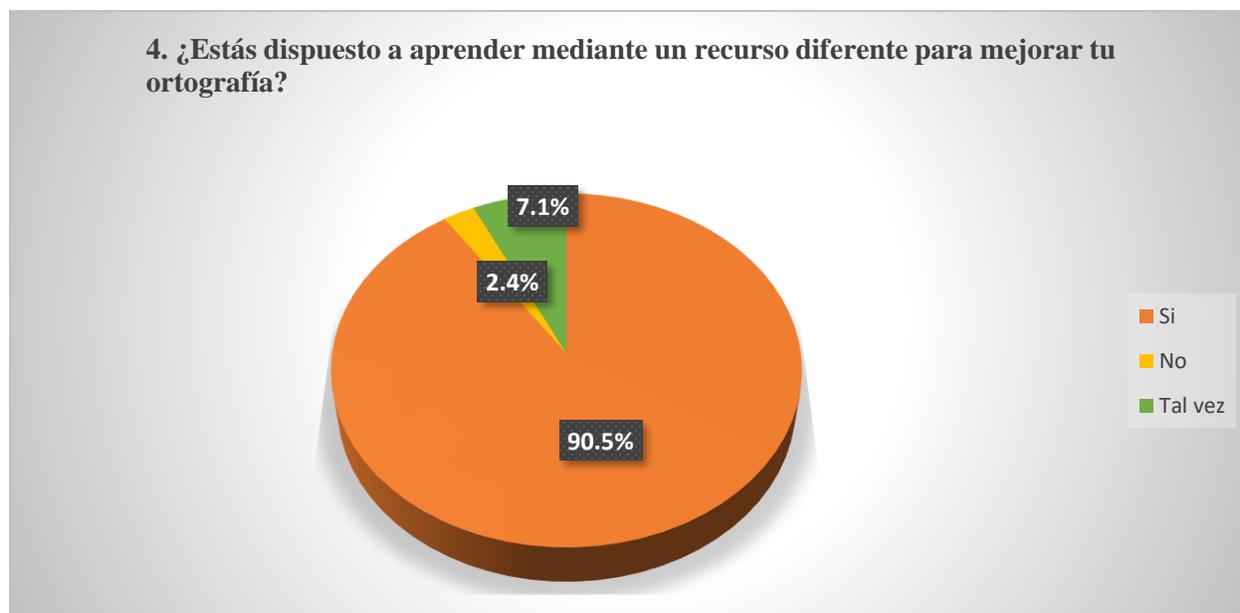
4. ¿Estás dispuesto a aprender mediante un recurso diferente para mejorar tu ortografía?

Tabla 12*Motivación por aprender con un recurso diferente*

Respuesta	Estudiantes	Porcentajes
Si	38	90.5%
No	1	2.4%
Tal vez	3	7.1%
Total	42	100%

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación

Básica Paquisha

Gráfico 13*Motivación por aprender con un recurso diferente**Elaborado por* Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación

Básica Paquisha

Análisis e interpretación.

En la cuarta pregunta el 90.5% de los estudiantes encuestados votaron que, si están dispuestos a utilizar un recurso diferente para mejorar la ortografía, el 7.1 % duda en si estarían dispuestos, y el 2.4% siente que no estarían dispuestos a utilizar este recurso.

La mayoría de los estudiantes encuestados si quieren utilizar nuevos recursos diferentes para mejorar su escritura, solo una pequeña parte no se siente dispuesto o duda en usar un recurso diferente como lo son los juegos digitales.

5. ¿Te motiva más saber que puedes mejorar tu ortografía de una manera más dinámica y divertida?

Tabla 13

Motivación por mejorar la ortografía de manera dinámica y dinámica

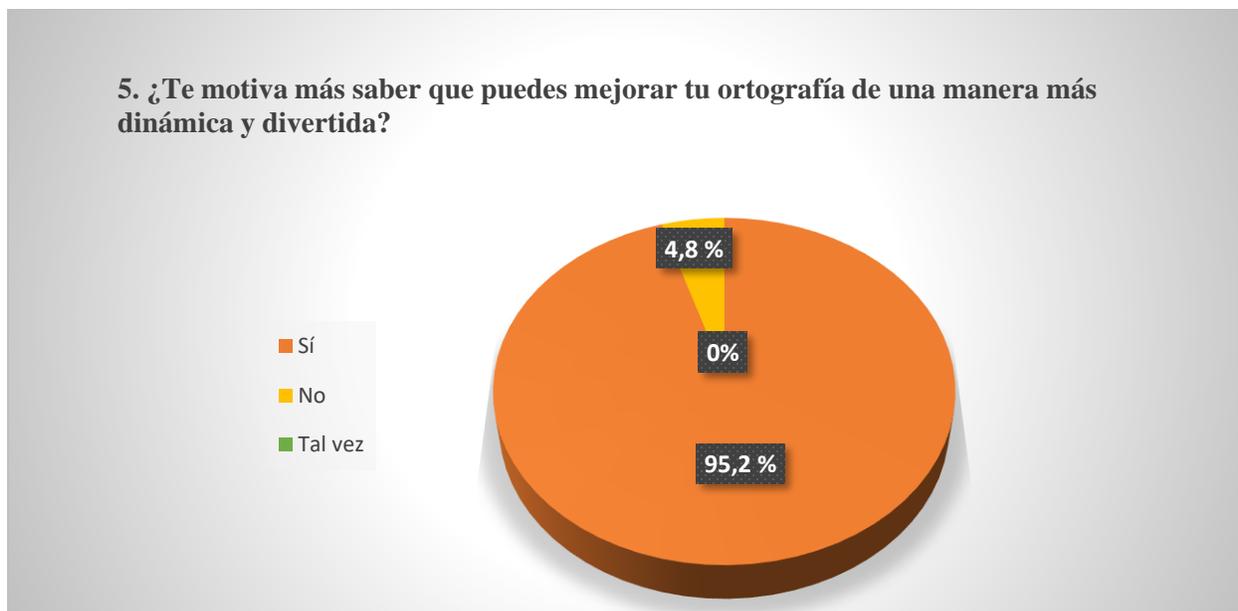
Respuestas	Estudiantes	Porcentajes
Si	40	95.2%
No	2	4.8%
Tal vez	0	0%
Total	42	100%

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) **Fuente:** Escuela de Educación

Básica Paquisha

Gráfico 14

Motivación por mejorar la ortografía de manera dinámica y dinámica



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha

Análisis e interpretación.

Los resultados que se obtuvieron de la pregunta número 5 demuestran que 95.2% de los encuestados (40estudiantes) respondieron que sí les motiva mejorar su ortografía de una manera dinámica y divertida, mientras que un pequeño porcentaje de 4.8% (2 personas) señaló que no.

La mayoría de los alumnos se sienten motivados por la idea de mejorar su ortografía por medio de métodos dinámicos y muy divertidos. Esto propone que herramientas interactivas, como los juegos digitales educativos, podrían ser bien recibidos en este contexto.

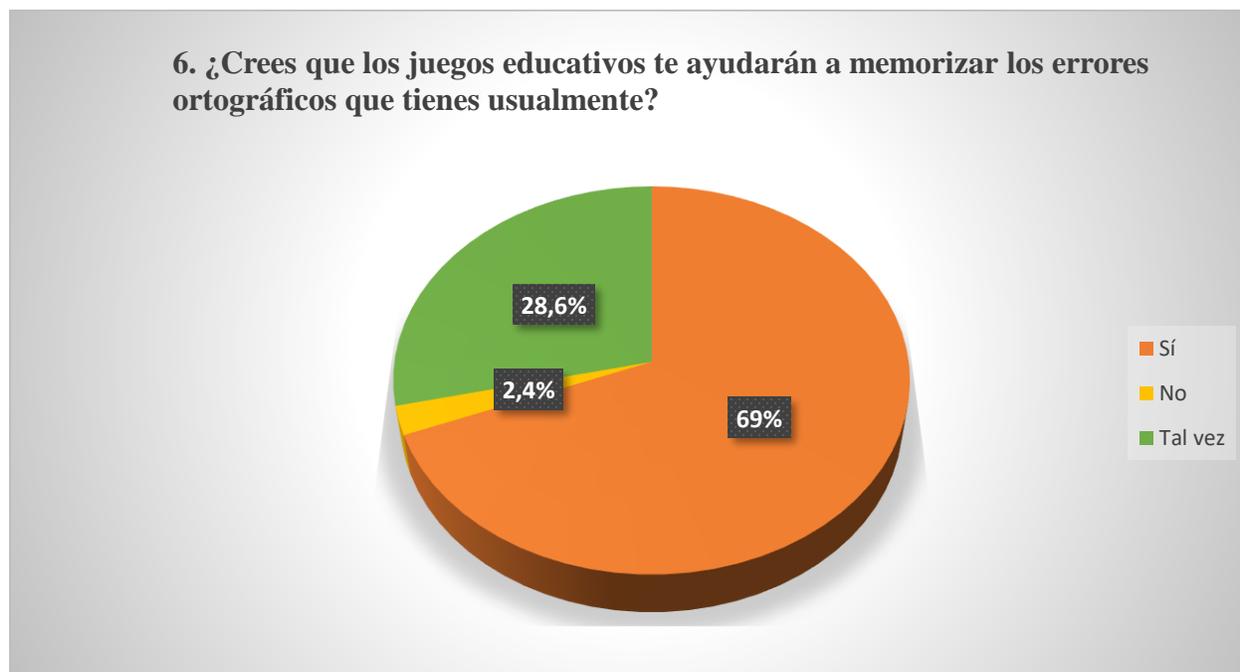
6. ¿Crees que los juegos educativos te ayudarán a memorizar los errores ortográficos que tienes usualmente?

Tabla 14*Juegos educativos*

Resultados	Estudiantes	Porcentajes
Si	29	69%
No	1	2.4%
Tal vez	12	28.6%
Total	42	100%

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación

Básica Paquisha.

Gráfico 15*Juegos educativos*

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Análisis e interpretación.

Los resultados que se obtuvieron en la interrogante número 6, reveló que el 69% de los estudiantes indicaron que los juegos educativos sí les ayudarán a memorizar y corregir errores ortográficos. Este porcentaje elevado refleja la percepción positiva hacia el uso de estas herramientas tecnológicas educativas. El 2,4% indicó que los juegos educativos no son útiles para memorizar sus errores ortográficos. A diferencia del 28,6% de los encuestados señalaron que tal vez, lo cual demuestra que no están totalmente seguros de la efectividad que podrían tener los juegos educativos. Esto podría ser la falta de experiencia previa con esta metodología, dudas o información.

Esto propone que implementar juegos digitales en el aula puede ser una estrategia bien recibida por los estudiantes.

7. ¿Te gustaría que tu maestro/a implemente videojuegos educativos en tus clases de Lengua y Literatura?

Tabla 15

Implementación de videojuegos educativos en las clases de Lengua y Literatura

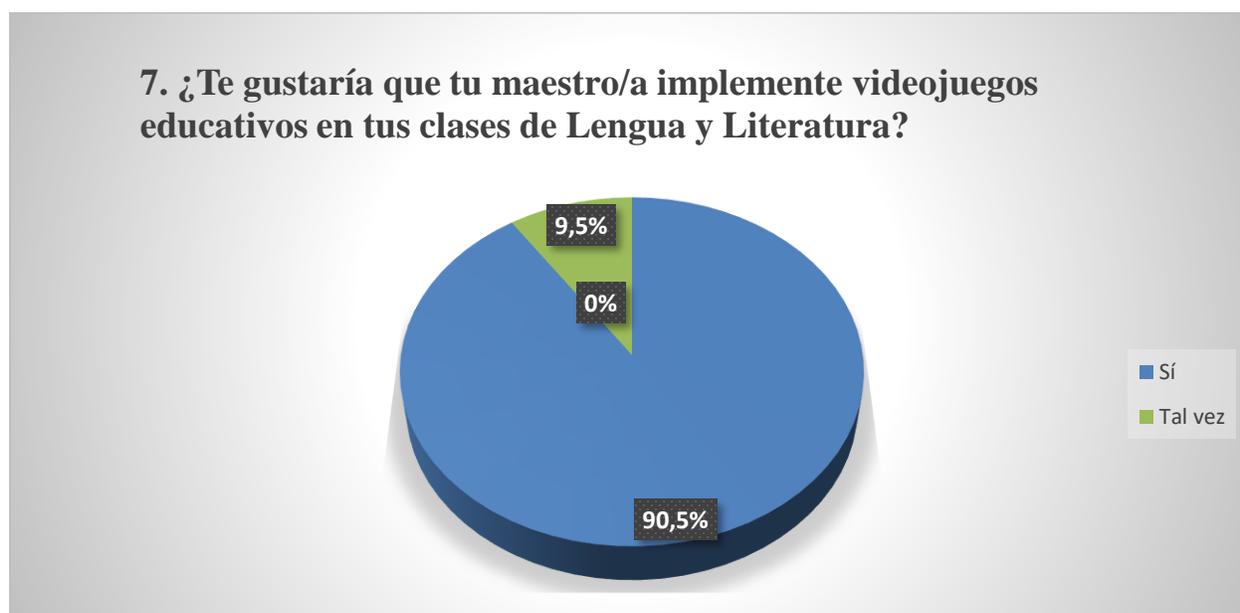
Resultados	Estudiantes	Porcentajes
Si	38	90,5%
No	0	0%

Tal vez	4	9,5%
Total	42	100%

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Gráfico 16

Implementación de videojuegos educativos en las clases de Lengua y Literatura



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Análisis e interpretación.

Los resultados de la pregunta número 7, indica que el 90,5% sí están a favor de implementar videojuegos educativos en el aula de clases. Esto plantea que la mayoría de los estudiantes ven el uso de videojuegos como un instrumento positivo que podría hacer que el aprendizaje sea más atractivo e interesante. En cuanto al 9,5% de los estudiantes están indecisos. Esto se debe a la falta

de información o experiencia con los juegos educativos, por lo que podrían requerir detalles o pruebas para poder decidirse.

La aceptación por parte de los alumnos es muy alta, lo que indica el interés por las metodologías innovadoras que combinen el aprendizaje con herramientas lúdicas, a su vez, mejorarían la motivación y la participación en las clases de la asignatura. Además, ningún estudiante se opone lo que es favorable, porque que demuestra que esta estrategia de enseñanza tiene un gran potencial de ser aceptada si se aplica de manera adecuada.

8. ¿Disfrutarías competir con tus compañeros para demostrar quién tiene mejor ortografía?

Tabla 16

Competencia entre estudiantes

Resultados	Estudiantes	Porcentajes
Si	28	66,7%
No	10	23,8%
Tal vez	4	9,5%
Total	42	100%

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Gráfico 17

Competencia entre estudiantes



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Análisis e interpretación.

Las respuestas que se lograron obtener en la interrogante número 8, muestra que un 66,7% de los alumnos están dispuestos a competir en clases con otros compañeros para demostrar quién tiene una buena ortografía. Esto indica que un considerable grupo de estudiantes se siente animado por los desafíos y quizás confía en sus habilidades, aquello podría ser una forma efectiva de mejorar su rendimiento y su atención. El 23,8% respondió que no disfrutaría competir, podría deberse a que no les gusta la idea de competir en este ámbito. Mientras que el 9,5% de los encuestados no están completamente seguros de si disfrutarían de los enfrentamientos con sus compañeros de clases. Esto resalta que el numeroso grupo de estudiantes podrían no haber realizado este tipo de actividades.

El alto porcentaje de tal vez demuestra una gran oportunidad para probar este tipo de actividades en el aula, pero con una elaboración adecuada podría garantizarse que se haga en un

entorno de apoyo. Además, es fundamental atender a la minoría que no disfrutaría de la competencia, ofreciendo otras alternativas que se adapten a los diversos estilos de aprendizaje.

9. ¿Consideras que jugar en equipo te motivaría más a participar en juegos digitales educativos?

Tabla 17

Motivación por jugar en equipo juegos educativos

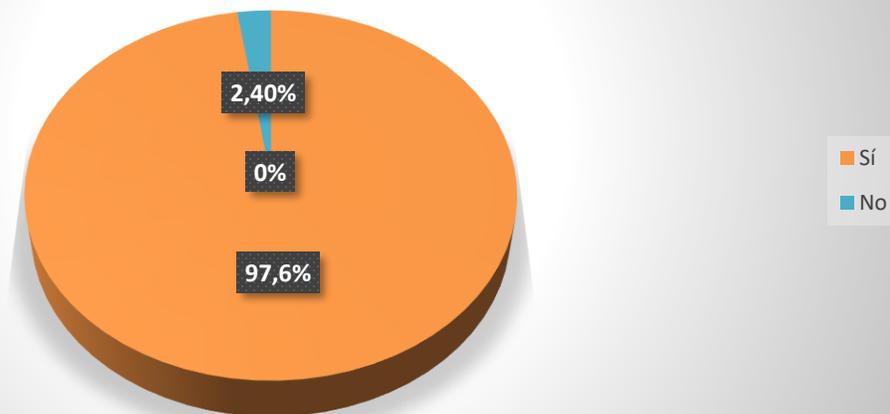
Resultados	Estudiantes	Porcentajes
Si	41	97,6%
No	1	2,4 %
Tal vez	0	0%
Total	42	100%

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) **Fuente:** Escuela de Educación Básica Paquisha.

Gráfico 18

Motivación por jugar en equipo juegos educativos

9. ¿Consideras que jugar en equipo te motivaría más a participar en juegos digitales educativos?



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Análisis e interpretación.

En esta pregunta se tuvo como resultado que el 97.6 % de estudiantes si considera que jugar en equipo los motiva a participar más en juegos digitales educativos, mientras que el 2.4% voto que no los motivaría.

La mayoría de los estudiantes consideran que sí sería más motivador el jugar en equipo para participar en los juegos digitales educativos, mientras que la minoría considera que no, puede ser que a estos estudiantes les gustaría más trabajar de manera individual.

10. ¿Prefieres que los juegos educativos tengan niveles de dificultad?

Tabla 18

Juegos educativos con niveles de dificultad

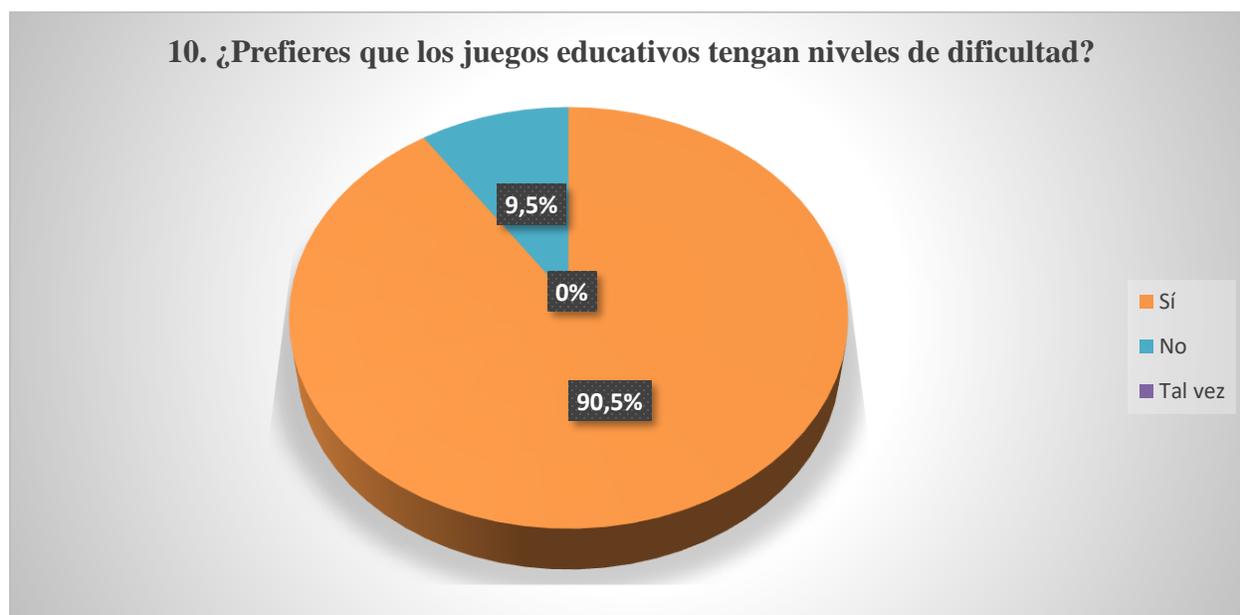
Resultados	Estudiantes	Porcentajes
------------	-------------	-------------

Si	38	90.5%
No	4	9,5 %
Tal vez	0	0%
Total	42	100%

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) **Fuente:** Escuela de Educación Básica Paquisha.

Gráfico 19

Juegos educativos con niveles de dificultad



Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) **Fuente:** Escuela de Educación Básica Paquisha.

Análisis e interpretación.

El análisis de los datos de la última interrogante señala que, de un total de 42 estudiantes encuestados, el 90.5% de estudiantes respondió que sí prefiere que los juegos educativos incluyan niveles de dificultad, esto refleja que consideran valiosa la posibilidad de adaptar los retos a sus habilidades y

estilos de aprendizaje, lo que puede aumentar su compromiso. El 9.5% se opuso a esta idea. Podemos definir que la mayoría se siente cómoda con la idea de enfrentarse a desafíos variados, lo cual es positivo.

Resultado de la entrevista al docente

Pregunta 1: ¿Considera que los juegos virtuales pueden influir en la mejora de la ortografía en los estudiantes?

Respuesta del docente: Los juegos virtuales ayudan a mejorar la ortografía de los estudiantes dependiendo cómo el docente utilice las fichas con las respectivas palabras y preguntas, además de los juegos y ejercicios de ortografía.

Análisis e interpretación.

El docente considera que los juegos virtuales sí sirven para mejorar la ortografía en los estudiantes, pero estos sirven dependiendo de cómo el docente utilice este recurso, dependerá mucho de que palabras usar y que preguntas realizar.

Pregunta 2: ¿Utiliza métodos para enseñar la ortografía en sus clases? ¿Cuáles?

Respuesta del profesor: Los métodos más utilizados en la enseñanza de la ortografía en nuestros estudiantes son métodos de carácter sensorial que comprende la vista y la mano, la vista, el oído y la mano.

El método de carácter reproductivo que comprende las reglas ortográficas.

El método de análisis lingüístico que comprende: el deletreo y la demarcación de palabras

Todos estos métodos son muy importantes en la enseñanza de la ortografía además de las estrategias que todo docente debe aplicar en cada clase.

Análisis e interpretación.

El docente utiliza varios métodos para enseñar la ortografía en sus estudiantes, algunos de los métodos que nos explicó suelen ser de carácter sensorial que comprende tanto la vista, el oído y la mano, también utiliza otras estrategias como la comprensión de reglas ortográficas, el deletreo y la identificación de palabras claves.

Para el docente estos métodos que aplica son de bastante importancia, debido a que ayuda en la enseñanza de la ortografía y recomienda que todo docente debe aplicar en sus respectivas clases.

Pregunta 3: ¿Qué ventajas y desventajas cree que tienen los videojuegos educativos en la enseñanza de la ortografía?

Respuesta del profesor: Las ventajas son que desarrollan en los estudiantes la motivación, la concentración, la creatividad e ingenio y las desventajas son que provocan un aislamiento y pueden crear adicción en los estudiantes.

Análisis e interpretación de resultados

Para el docente hay ventajas y desventajas de utilizar videojuegos educativos para la enseñanza de la ortografía, pues considera como ventaja que los estudiantes se van a motivar aprender y mejorar por sí mismos, también que mejoraría la concentración y creatividad de los estudiantes en el aspecto de mejorar su ortografía.

Por otro lado, también nos explica que se podría presentar como desventaja el solo depender de estos juegos digitales, al punto que crear una adicción a estos juegos.

Pregunta 4: ¿Considera que los juegos digitales motivarían a sus estudiantes a prestar más atención a las reglas ortográficas? ¿Por qué?

Respuesta del profesor: Sí, porque ofrecen un entorno interactivo que fomenta la participación de los estudiantes, además, proporcionan retroalimentación instantánea sobre errores ortográficos y ayudan a los estudiantes a aprender de sus errores.

Análisis e interpretación.

La respuesta del docente de Lengua y Literatura refleja una visión positiva para la integración de juegos digitales educativos en el proceso de enseñanza, exclusivamente en el área de ortografía.

Implementar estos juegos pueden ser una estrategia sumamente importante y eficaz para que los estudiantes presten más atención a las reglas ortográficas, se sientan mucho más motivados, porque los discentes hoy en día disfrutan aprender jugando, es una manera más divertida, más entretenida, donde se combinen también la participación activa y oportunidades para corregir errores en ese instante, sin que ellos se sientan desanimados si no escriben de manera adecuada.

Pregunta 5: ¿Suele corregir los errores ortográficos en la escritura de sus estudiantes?

Respuesta del docente: Por supuesto que sí, porque es una parte muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje de nuestros estudiantes.

Análisis e interpretación.

La contestación demuestra un claro compromiso y la importancia que tiene el maestro con la enseñanza ortográfica, realizando las respectivas correcciones de errores como parte del proceso de aprendizaje.

Corregir los errores que tiene cada alumno es una de las prácticas fundamentales que deberían tener todo el cuerpo docente, no solo los del área de Lengua y Literatura, sino todos en general.

Se evidencia que el maestro toma el control ante estos casos, tanto a través de elementos tecnológicos como también interviene directamente. Muestra un modelo equilibrado entre los métodos tradicionales que es la corrección de errores y la innovación los juegos digitales que refleja una visión integral del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Encuesta

En la encuesta que se les realizó a los estudiantes se pudo distinguir que la gran mayoría sí está interesada en aprender a mejorar su ortografía mediante los juegos digitales, se demuestra claramente que desearían saber más de cómo utilizar este recurso y sobre todo les gustaría que sus docentes aplicarían los videojuegos educativos en las clases de Lengua y Literatura.

Estos resultados sirven para que el docente vea que la mayoría de los estudiantes quieren que utilice este recurso en sus clases de Lengua y Literatura, dado que es una manera innovadora de promover un aprendizaje práctico y autónomo por parte de los estudiantes.

Entrevista

La entrevista nos demuestra un enfoque reflexivo por parte del docente sobre la enseñanza de la ortografía, resaltando los métodos tradicionales como también la tecnología, específicamente los juegos virtuales en el proceso de aprendizaje.

El docente resalta las ventajas que tienen los juegos tecnológicos para motivar y captar el interés del estudiante, también destaca lo esencial que es implementar una aplicación apropiada y

contextualizada de aquellos recursos. A la vez, muestra y recalca el valor de los métodos clásicos de enseñanza, como la corrección de errores y el uso de reglas ortográficas, lo que genera una visión global del proceso educativo. Esta postura señala el compromiso del educador con la mejora continua de los estudiantes, adaptando las estrategias de enseñanza a las necesidades presentes actualmente sin abandonar los fundamentos pedagógicos esenciales.

Discusión de resultados

El proyecto de investigación se efectuó en la Escuela de Educación Básica Paquisha, provincia de Santa Elena del cantón La Libertad, en base a los resultados obtenidos, se revela que el uso de los juegos digitales para mejorar la ortografía en el área de Lengua y literatura, tuvo una percepción positiva. Estos juegos educativos proporcionarían una retroalimentación constante muy importante para su aprendizaje, lo cual permitirá la corrección de errores que tienen usualmente, como el uso correcto de los signos de puntuación, el acento ortográfico, el uso correcto de las consonantes y palabras homófonas.

Estos resultados corroboran con lo que otras investigaciones han señalado, como el estudio ejecutado por Orrala (2020) donde concluye que los docentes deberían utilizar el recurso de los tics para mejorar la ortografía en los estudiantes. Es fundamental y necesario para los docentes dominar el uso de las tecnologías e integrarlas en el proceso de aprendizaje.

En comparación con métodos tradicionales de enseñanza de la ortografía, la percepción de los estudiantes sobre los juegos digitales educativos, demostró un mayor interés por mejorar sus habilidades ortográficas por medio de una estrategia innovadora. Este hallazgo resalta la necesidad de incorporar la tecnología en la educación, tal como sugieren estudios anteriores, como los de Rodríguez (2024) señala que las estrategias didácticas innovadoras, entre ellas, los juegos

interactivos y aplicaciones educativas, no solo mejoran los resultados académicos, sino que también fomentan la curiosidad y el interés en el aprendizaje.

Los resultados de esta indagación apoyan nuestro proyecto de investigación de que los juegos digitales son una herramienta eficaz e innovadora para mejorar la ortografía en los estudiantes. Sin embargo, para maximizar su impacto, es esencial asegurar la capacitación adecuada de los docentes y proporcionar los recursos necesarios para implementar estas tecnologías de manera efectiva en el aula.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

De acuerdo con los datos que se obtuvieron en el proyecto de investigación se alcanzó el objetivo general expuesto, en otras palabras, se diseñaron los juegos digitales a través de las plataformas Genially y Educaplay. La encuesta realizada demostró un interés alto por parte de los estudiantes sobre utilizar estas herramientas digitales como apoyo en el aprendizaje de la ortografía. Estos juegos podrían crear un ambiente de aprendizaje más dinámico, interesante y motivador, en el que tendrían la oportunidad de practicar reglas ortográficas a través de actividades interactivas.

Gracias a la indagación realizada de las diversas referencias, se consiguió identificar que la aplicación de juegos digitales en la educación, aún más en el área de Lengua y Literatura es sumamente importante, en especial hoy en la actualidad, pues permite que el alumno aprenda de una manera más dinámica, usando herramientas novedosas y atractivas.

Los diagnósticos realizados evidencian falencias específicas en la escritura de los estudiantes, lo que resalta la necesidad de estrategias educativas efectivas. La propuesta de juegos

educativos diseñados para mejorar la ortografía, demuestra ser una opción prometedora, debido a que podría contribuir a la reducción de errores ortográficos y al uso correcto de las reglas gramaticales. Su diseño y desarrollo pueden servir como un modelo para futuras iniciativas que busquen incluir la tecnología en el proceso de aprendizaje, enfatizando la importancia de métodos innovadores para abordar las dificultades en la escritura.

El análisis de la evaluación inicial revela áreas específicas de mejora en el desempeño ortográfico de los alumnos de Octavo grado paralelos A y B, de la Escuela de Educación Básica Paquisha. En este sentido, el proyecto se propuso a partir del diagnóstico, el diseño de los juegos digitales que permitan fortalecer las debilidades encontradas. La implementación de los juegos digitales en el futuro podría contribuir significativamente a mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje mucho más efectivo.

Recomendaciones

Se recomienda que las instituciones educativas implementen juegos digitales diseñados específicamente para mejorar la ortografía de los estudiantes. Estas herramientas interactivas no solo hacen el aprendizaje más atractivo, sino que también permiten a los estudiantes practicar de manera lúdica, lo que puede resultar en una mayor retención de conocimientos.

Además, es esencial capacitar a los docentes en el uso eficaz de estos recursos digitales, la formación permitirá a los educadores integrar los juegos en sus metodologías de enseñanza, maximizar su impacto y asegurarse de que se utilicen de manera pedagógica. Esta preparación también incluye la evaluación del progreso de los estudiantes, esto ayudará a ajustar las actividades y enfocarse en áreas específicas que necesiten mayor atención.

Por último, se sugiere fomentar la participación de los padres de familia en el proceso de aprendizaje, mediante la recomendación de juegos digitales que los estudiantes puedan utilizar en casa. Esto no solo refuerza el aprendizaje, sino también crea un ambiente de apoyo y motivación. Es importante realizar investigaciones sobre el impacto de estos juegos en el aprendizaje ortográfico para contribuir al desarrollo de estrategias educativas basadas en evidencia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias. (2012). El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica 6a Edición. In *Editorial Episteme*.
https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION
- Ávila, B., Salguero, S., & Calva, D. (2021). Estrategias metodológicas activas para el aprendizaje de la ortografía en la Educación General Básica. *Revista Científica Ciencia y Sociedad, 1*(1).
<https://cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/5>
- Barrera ; Guapi. (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior”, *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo. Atlante*.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html>
- Cornejo. (2011). Escribir en el aire. *Revista Proyecto, Progreso, Arquitectura, 5*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3111761/mod_resource/content/1/Escribir-en-El-Aire-Antonio-Cornejo-Polar.pdf
- Diagn, E. L. (2014). Disgrafía. *Caustuera*.
- Fernández & Henrique. (2016). *Utilización de los juegos digitales en la educación*.
<https://fatec.edu.br/revista/index.php/RTecFatecAM/issue/view/8>
- Fuentes. (2013). *Gramatica Moderna de La Lengua Espanola*.
<https://es.scribd.com/document/542606728/Gramatica-Moderna-de-La-Lengua-Espanola-Juan-Luis-Fuentes-de-La-Corte>

Gándara. (2021). *Nuevos caminos para la lectura, la literatura y la comunicación*.

file:///C:/Users/user/Downloads/NuevosCaminosParaLaLecturaLaLiteraturaYLaComunicac_f634.pdf

Guamán ; Álvarez. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. *ConcienciaDigital*, 5(4).

<https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353>

Jimbo. (2023). *UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN*. <https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/054bb993-c022-47dd-a449-a3a3b4a1f2b1/content>

Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2).

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012

Martínez. (2021). *Nuevos caminos para la lectura, la literatura y la comunicación*.

file:///C:/Users/user/Downloads/NuevosCaminosParaLaLecturaLaLiteraturaYLaComunicac_f634.pdf

Mejía-Tigre, N. I., García-Herrera, D. G., Erazo-Álvarez, J. C., & Narváez-Zurita, C. I.

(2020). Genially como estrategia para mejorar la comprensión lectora en educación básica. *CIENCIAMATRIA*, 6(3). <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.413>

Monje, C. (2011). Metodología de la investigación. In *UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO NEIVA*.

<http://carmonje.wikispaces.com/file/view/Monje+Carlos+Arturo+-+Guía+didáctica+Metodología+de+la+investigación.pdf>

Muñoz. (2018). *Punto y coma: ¿Cómo se utiliza y para qué sirve?*

<https://www.upb.edu.co/es/central-blogs/ortografia/como-se-usa-punto-y-coma>

Ocampo. (2016). Aplicación de juegos digitales en educación superior. *Revista San*

Gregorio, 11. file:///C:/Users/user/Downloads/81-

Texto%20del%20art%C3%ADculo-938-1-10-20160713.pdf

Orrala M., I. M. (2020). RECURSO DIDÁCTICO INTERACTIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LA ORTOGRAFÍA, EN ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA, CANTÓN SANTA ELENA, AÑO 2020. PREVIO. *Bussiness Law Binus*, 7(2).

<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6192/1/UPSE-MET-2021-0013.pdf>

Paucar Ñacata, V. P., Chalco López, C. L., Birmania Piedad, M. L., & Arizala Campo, R. E.

(2023). Impacto de las plataformas digitales en el aprendizaje colaborativo: análisis de casos y prácticas exitosas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*,

7(3). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6316

Real Academia Española. (n.d.). *Signos de puntuación* .

Ríos. (2012). *LA ORTOGRAFÍA EN EL AULA*.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44249253012>

Rocafuerte. (2024). *UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA*.

<https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/11457/1/UPSE-MEB-2024-0123.pdf>

- Rodríguez. (2024). *UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS INSTITUTO DE POSTGRADO*. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11287>
- Rodríguez Muñoz, F., & Ridao Rodrigo, S. (2013). Los signos de puntuación en español: cuestiones de uso y errores frecuentes. *Boletín de Filología*, 48(1), 147–169. <https://doi.org/10.4067/s0718-93032013000100007>
- Rodríguez Pérez, N. (2021). *Writing alterations in patients with persistent COVID Trabajo empírico*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/64276/TFG_NoeliaRodriguezPerez.pdf?sequence=5
- Ruiz. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Sarmiento ; Niño. (2021). Los juegos digitales y no digitales (Wordwall y Educaplay) como estrategia para fortalecer la comprensión lectora de estudiantes de tercer grado. *Universidad de Santander de Colombia*, 3(2). <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/3eca3a9c-6cc5-40d7-9232-322d21a41eb5/content>
- Soto Ramírez ;Cevallos Cadena. (2013). *UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA TEMA: ESCRITURA Y LECTURA COMPRENSIVA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEXTOS Y SÉPTIMOS*

*AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA-HORACIO DROUET
CALDERÓN DE LA PROVINCIA DE ESMERALDAS Y-NUEVE DE OCTUBRE
DE LA PROVINCIA DEL.*

<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/3342/1/05%20FECYT%201671%20TESIS.pdf>

Tovar Rua, D. C., Gómez Muñoz, J. P., Getial Narváez, C. A., Caballero Acosta, Y. K., & Banquez Montejo, Y. (2024). La Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto de Básica Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6).

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9174

UNESCO. (2022). El estudio ERCE 2019 y los niveles de aprendizaje en matemática.

Organización de Las Naciones Unidas Para La Educación, Ciencia y La Cultura.

Vélez. (2023). *UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ.*

<https://repositorio.ulead.edu.ec/bitstream/123456789/4853/1/ULEAM-PLL-019.pdf>

Vera. (2024). *UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS INSTITUTO DE POSTGRADO*

AUTOR (A). <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/11349/1/UPSE-MEB-2024-0137.pdf>

Vera ; Silva. (2021). Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje. *Documentos Lingüísticos y Literarios*, 40.

[file:///C:/Users/user/Downloads/La+gamificaci%C3%B3n+como+herramienta+pedag%C3%B3gica+para+el+desarrollo%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/La+gamificaci%C3%B3n+como+herramienta+pedag%C3%B3gica+para+el+desarrollo%20(1).pdf)

Villacob ; Salcedo. (2021). THE TIC IN THE LEARNING AND TEACHING PROCESS:

ORTHOGRAPHY IN THE CLASSROOM THROUGH GAMES. In *Revista*

Actividad Física y Ciencias Año (Vol. 13).

<https://revistas.upel.edu.ve/index.php/actividadfisicayciencias/article/view/1452/137>

8

Yépez-Ormaza, P. R., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo Álvarez, J.

C. (2020). Plataformas digitales: Mundo primario como estrategia para el desarrollo del lenguaje en niños. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(5).

<https://doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1048>

ANEXOS**ANEXO A CERTIFICADO Y EVIDENCIA DEL ANTIPLAGIO****CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO**

La Libertad, 25 noviembre de 2024.

En calidad de tutor del Proyecto de Investigación , **“JUEGOS DIGITALES PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA”**, elaborado por las estudiantes GONZALEZ PANCHANA DANIELA VANESSA Y QUIJIJE FIGUEROA MELANY ADAMARIS, de la CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del Título de Licenciada en EDUCACIÓN BÁSICA, me permito declarar que una vez analizado en el sistema anti plagio, luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado, se encuentra con el 5% de la valoración permitida, por consiguiente se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,



M.Sc. Aníbal Puya Lino

C.I.: 1305299172

DOCENTE TUTOR

EVIDENCIA DEL ANTIPLAGIO

Anexo 1

Antiplagio



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

TESIS DE GONZÁLEZ PANCHANA DANIELA Y QUIIJE FIGUEROA MELANY

< 1% Similitudes

- < 1% similitudes entre comillas
- 0% entre las fuentes mencionadas
- < 1% Idiomas no reconocidos
- 4% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: TESIS DE GONZÁLEZ PANCHANA DANIELA Y QUIIJE FIGUEROA MELANY.docx

ID del documento: 535283ee0a6212de395d17041b0eb28ce6427316

Tamaño del documento original: 1,35 MB

Autores: []

Depositante: ANIBAL JAVIER PUYA LINO

Fecha de depósito: 21/11/2024

Tipo de carga: interface

fecha de fin de análisis: 21/11/2024

Número de palabras: 11.731

Número de caracteres: 80.467

Ubicación de las similitudes en el documento:

Fuente principal detectada

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 repositorio.uleam.edu.ec https://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/123456789/4853/1/ULEAM-PLL-019.pdf	< 1%	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ccc; position: relative;"><div style="width: 2%; background-color: #0070c0; position: absolute; left: 0;"></div></div>	Palabras idénticas: < 1% (34 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	 VERA ROCAFUERTE TATIANA.docx VERA ROCAFUERTE TATIANA #858ee8 El documento proviene de mi grupo	< 1%	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ccc; position: relative;"><div style="width: 2%; background-color: #0070c0; position: absolute; left: 0;"></div></div>	Palabras idénticas: < 1% (22 palabras)
2	 repositorio.uleam.edu.ec UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABI: Juegos... https://repositorio.uleam.edu.ec/handle/123456789/4853	< 1%	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ccc; position: relative;"><div style="width: 2%; background-color: #0070c0; position: absolute; left: 0;"></div></div>	Palabras idénticas: < 1% (13 palabras)

Presentación y socialización con el director y subdirectora de la Escuela de Educación Básica Paquisha.

Anexo 2

Presentación y socialización



En la imagen podemos observar al director, M.Sc. Ángel Villon Tomalá, a la subdirectora M.Sc. Maribel Lavayen Orrala y al M.Sc. Adalberto Franklin De la Cruz Silvestre, docente de la asignatura de Lengua y Literatura, junto a Daniela González y Melany Quijije, en la bienvenida a la institución y recibiendo las respectivas indicaciones para realizar el proyecto de investigación en la Escuela de Educación Básica Paquisha.

Encuesta realizada a los estudiantes de Octavo A en la clase de Lengua y literatura

Anexo 3

Encuesta a estudiantes de Octavo A



La siguiente imagen muestra a las investigadoras González y Quijije, realizando la respectiva encuesta a los estudiantes de Octavo paralelo A, donde fue notable el interés de cada uno de ellos al mencionar juegos digitales para mejorar su ortografía.

Anexo 4

Encuesta a estudiantes de Octavo B



En la fotografía se puede apreciar, a los estudiantes de Octavo paralelo B, realizando la encuesta que es parte fundamental de la investigación. Los alumnos respondieron con interés y con motivación, debido a que les pareció muy atractivo el poder aprender con juegos digitales.

Anexo 5

Entrevista al docente



En la imagen observamos al docente M.Sc. Adalberto de la Cruz quien imparte la materia de Lengua y Literatura en Octavo grado paralelos A y B en el momento de la entrevista. Instrumento que se utilizó para recopilar datos importantes y analizar las estrategias de enseñanza.

Anexo 6

Test a los estudiantes



La fotografía muestra a los alumnos de Octavo paralelo A durante la aplicación del test, el cual fue diseñado para medir sus habilidades ortográficas.

Anexo 7

Test a los estudiantes



En la imagen visualizamos a los estudiantes de Octavo paralelo B ejecutando el test, que nos permitirá analizar su nivel actual de dominio ortográfico.

Anexo 8

Cuadro de matriz de consistencia

Título: Juegos digitales para mejorar la ortografía en el área de Lengua y Literatura

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Cómo influyen el diseño de los juegos digitales para reforzar la ortografía en el área de Lengua y Literatura, en estudiantes de Octavo grado paralelos A y B, de la Escuela de Educación Básica Paquisha, ubicada en la provincia de Santa Elena,</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Diseñar juegos digitales para reforzar la ortografía en el área de Lengua y Literatura, en estudiantes de Octavo grado paralelo A y B, de la Escuela de Educación Básica Paquisha.</p>	<p>Se plantea que el diseño de juegos digitales interactivos mediante las plataformas tecnológicas Genially y Educaplay mejoraría considerablemente las habilidades ortográficas de los estudiantes de</p>	<p>Variable 1</p> <p>Juegos digitales</p> <p>D1: Controles y jugabilidad.</p> <p>D2: Accesibilidad</p> <p>D3: Aprendizaje dinámico.</p> <p>Variable 2</p> <p>La ortografía</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo.</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Modalidad y tipo de investigación: investigación de campo, exploratoria</p> <p>Población: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Paquisha.</p> <p>Muestra: 42 alumnos y 1 docente.</p>

cantón la Libertad, año lectivo 2024-2025?	Octavo grado paralelos A y B, de la Escuela de Educación Básica Paquisha. A través de estas plataformas, lograríamos un ambiente con fines recreativos y atractivos, donde los discentes practicarían reglas ortográficas a través de actividades como juegos de asociación, acertijos, arrastrar y soltar palabras. Esto facilitará que los alumnos reciban	D1: Mejora en la escritura de palabras. D2. Reglas ortográficas D3. Uso correcto de los signos de puntuación	Instrumento: Cuestionario test. Técnica: Entrevista.
---	--	--	---

el feedback al instante reforzando su aprendizaje de manera motivante. Se desea que los resultados sean positivos en el aumento del uso correcto de la ortografía.

PROBLEMAS

OBJETIVOS

ESPECIFICOS

ESPECIFICOS

1- ¿Cuáles son las fuentes teóricas que justifiquen el uso de los juegos digitales para mejorar la ortografía?

1- Identificar fundamentos teóricos que justifiquen el uso de los juegos digitales para mejorar la ortografía.

2- ¿Cuáles son los problemas ortográficos que dificultan la buena escritura?	2-Diagnosticar en los estudiantes los problemas ortográficos que dificultan la buena escritura.
3- ¿Qué juegos digitales mejoran la ortografía en los estudiantes de Octavo grado paralelos A y B de la Escuela de Educación Básica Paquisha?	3- Analizar el interés de los estudiantes de Octavo grado y percepción del docente de Lengua y Literatura sobre los juegos digitales para fortalecer el desempeño de la ortografía, mediante la aplicación de una encuesta y una entrevista respectiva.

Cuadro de operacionalización de variables

Anexo 9

Variable Independiente: Juegos digitales

Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Instrumentos
Los juegos digitales son elementos que combinan el aprendizaje con la motivación y el entretenimiento, ayudando a que los estudiantes interactúen de forma más divertida.	Controles y jugabilidad Accesibilidad Aprendizaje dinámico	Juegos Recursos Desarrollo Aprendizaje	1. ¿Te gustaría mejorar tu ortografía mediante juegos digitales? 2. ¿Jugarías en tu tiempo libre videojuegos educativos para mejorar tu ortografía?	Encuesta a los estudiantes

3. ¿Te resulta más interesante aprender a mejorar tu ortografía con la tecnología que con libros?

4. ¿Estás dispuesto a aprender mediante un recurso diferente para mejorar tu ortografía?

5. ¿Te motiva más saber que puedes

mejorar tu ortografía

de una manera más

dinámica y divertida?

6. ¿Crees que los

juegos educativos te

ayudarán a

memorizar los

errores ortográficos

que tienes

usualmente?

7. ¿Te gustaría que tu

maestro/a

implemente

videojuegos

educativos en tus
clases de Lengua y
Literatura?

8. ¿Disfrutarías
competir con tus
compañeros para
demostrar quién tiene
mejor ortografía?

9. ¿Consideras que
jugar en equipo te
motivaría más a
participar en juegos
digitales educativos?

10. ¿Prefieres que los
juegos educativos
tengan niveles de
dificultad?

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Anexo 10*Variable dependiente: La ortografía*

Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Instrumentos
La ortografía es el conjunto de reglas que nos indica cómo debemos escribir de manera correcta las palabras de nuestro idioma u otro, respetando y aplicando dichas normas. Nos ayuda a comunicarnos	Mejora en la escritura de palabras Reglas ortográficas Uso correcto de signos de puntuación	Corrección de palabras mal escrita Mejora el reconocimiento de las palabras	1. ¿Considera que los juegos virtuales pueden influir en la mejora de la ortografía de los estudiantes? 2. ¿Cuáles son los métodos que utiliza para enseñar la ortografía en sus clases? 3. ¿Qué ventaja y desventaja cree que	Cuestionario a docentes

de manera clara y efectiva. Escribir correctamente no solo evita confusión o malos entendidos, sino que mejora la calidad del texto que se vaya a realizar. Nos permite también expresarnos y dar a conocer nuestras ideas de manera más precisa. Es por esta razón que, practicar la ortografía a temprana edad es sumamente importante para el

tienen los videojuegos educativos en la enseñanza de la ortografía?

4. ¿Considera que los juegos digitales motivarían a sus estudiantes a prestar más atención a las reglas ortográficas? ¿por qué?

5. ¿Suele corregir los errores ortográficos en la escritura de sus estudiantes?

desarrollo personal del

alumno.

Elaborado por Daniela González y Melany Quijije (2024) *Fuente:* Escuela de Educación Básica Paquisha.

Encuesta a los estudiantes

Anexo 11

Formato de encuesta a los estudiantes de Octavo



UNIVERSIDAD ESTADAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR			
CRITERIOS GENERALES	SI	No	Tal vez
1. ¿Te gustaría mejorar tu ortografía mediante juegos digitales?			
2. ¿Jugarías en tu tiempo libre videojuegos educativos para mejorar tu ortografía?			
3. ¿Te resulta más interesante aprender a mejorar tu ortografía con la tecnología que con libros?			
4. ¿Estás dispuesto a aprender mediante un recurso diferente para mejorar tu ortografía?			
5. ¿Te motiva más saber que puedes mejorar tu ortografía de una manera más dinámica y divertida?			
6. ¿Crees que los juegos educativos te ayudarán a memorizar los errores ortográficos que tienes usualmente?			
7. ¿Te gustaría que tu maestro/a implemente videojuegos educativos en tus clases de lengua y literatura?			
8. ¿Disfrutarías competir con tus compañeros para demostrar quién tiene mejor ortografía?			
9. ¿Consideras que jugar en equipo te motivaría más a participar en juegos digitales educativos?			
10. ¿Prefieres que los juegos educativos tengan niveles de dificultad?			

Entrevista al docente

Anexo 12

Formato de entrevista al docente de Lengua y Literatura



UNIVERSIDAD ESTADAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA
ENTREVISTA REALIZADA AL DOCENTE DE OCTAVO GRADO

1. ¿Considera que los juegos virtuales pueden influir en la mejora de la ortografía de los estudiantes?
2. ¿Utiliza métodos para enseñar la ortografía en sus clases? ¿cuales?
3. ¿Qué ventaja y desventaja cree que tienen los videojuegos educativos en la enseñanza de la ortografía?
4. ¿Considera que los juegos digitales motivarían a sus estudiantes a prestar más atención a las reglas ortográficas? ¿por qué?
5. ¿Suele corregir los errores ortográficos en la escritura de sus estudiantes?

Test a los estudiantes

Anexo 13

Formato de test para la encuesta de los estudiantes de Octavo grado



UNIVERSIDAD ESTADAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Test a los estudiantes:

1. Seleccione la oración con el uso correcto de la tilde.

- A) A mí me gusta el café sin azúcar.
- B) A mi me gusta el café sin azucar.
- C) A mi me gustá el cafe sin Azúcar.

2. Escoja la frase que este escrita correctamente.

- A) La televisión estuvo en mi casa por cinco años.
- B) La televisión estuvo en mi casa por cinco años.
- C) La telebición estuvo en mi casa por cinco años

3. Selecciona la oración con los signos de puntuación donde corresponden.

- A) Me voy a la tienda a comprar pan lechuga y tomate. Ah ¿Mi mamá querrá pan?
- B) Me voy a la tienda a comprar pan, lechuga y tomate. ¡Ah! ¿Mi mamá querrá pan?
- C) Mo vay a la tienda a comprar pan, lechuga y tomate. Ah! Mi mamá querrá pan?

4. Escoja el literal correcto para completar las siguientes oraciones.

a. Se me quebró el ...aso de la cocina.

- A) baso
- B) vaso

b. Mi hermana me mandó a ...otar la basura.

A) votar

B) botar

c. Cuando va...a al cine compraré palomitas.

A) valla

B) vaya

d. Espero que tu mamá h.... llegado a tiempo al aeropuerto.

A) haya

B) haiga

C) halla