



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TÍTULO DEL TRABAJO**

**DISEÑO DE CUADERNILLO LÚDICO PARA EL MEJORAMIENTO DE  
CALIGRAFÍA Y ORTOGRAFÍA DE LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO.**

**AUTORA**

**Lcda. González Domínguez Gladys Dolores**

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN  
COMPLEXIVO**

Previo a la obtención del grado académico en  
**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**TUTORA**

**Mayorga Albán Amalín Ladaysé, Lic. Ph.D**

**Santa Elena, Ecuador**

**Año 2024**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**TRIBUNAL DE GRADO**

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.



Firmado electrónicamente por:  
**FABIAN DAVID  
DOMÍNGUEZ  
PIZARRO**

---

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.  
COORDINADOR DEL  
PROGRAMA**



Firmado electrónicamente por:  
**AMALIN LADAYSE  
MAYORGA ALBÁN**

---

**Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.  
TUTORA**



Firmado electrónicamente por:  
**MARGOT MERCEDES  
GARCÍA ESPINOZA**

---

**Lic. Margot García Espinoza, Ph.D.  
ESPECIALISTA**



Firmado electrónicamente por:  
**ALEX RICARDO LOPEZ  
RAMOS**

---

**Lic. Alex López Ramos, Mgtr.  
ESPECIALISTA**



Firmado electrónicamente por:  
**MARIA MARGARITA  
RIVERA GONZALEZ**

---

**Abg. María Rivera González, Mgtr.  
SECRETARIA GENERAL  
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN:**

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por González Domínguez Gladys Dolores, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:  
**AMALIN LADAYSE  
MAYORGA ALBAN**

---

Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.  
C.I. 0201306065  
**TUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

**Yo, GONZÁLEZ DOMÍNGUEZ GLADYS DOLORES**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de Titulación, Diseño de Cuadernillo Lúdico para el Mejoramiento de Caligrafía y Ortografía de los Estudiantes de Quinto Grado. Previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

**GLADYS DOLORES  
GONZALEZ  
DOMINGUEZ**

Firmado digitalmente por  
GLADYS DOLORES GONZALEZ  
DOMINGUEZ  
Fecha: 2024.04.27 17:05:22  
-05'00'

Lic. González Domínguez Gladys Dolores  
C.I. 0915849202  
**AUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**AUTORIZACIÓN**

**Yo, GONZÁLEZ DOMÍNGUEZ GLADYS DOLORES**

**DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

GLADYS DOLORES  
GONZALEZ DOMINGUEZ

Firmado digitalmente por  
GLADYS DOLORES GONZALEZ  
DOMINGUEZ  
Fecha: 2024.04.27 17:05:40 -05'00'

Lic. González Domínguez Gladys Dolores  
C.I. 0915849202

**AUTORA**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA  
DE SANTA ELENA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS  
INSTITUTO DE POSTGRADO**

**CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO**

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado Diseño de Cuadernillo Lúdico para el Mejoramiento de Caligrafía y Ortografía de los Estudiantes de Quinto Grado, presentado por el estudiante, González Domínguez Gladys fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATION, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al XX%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

Documento	<a href="#">TT_Gonzalez_John.docx</a> (D96390558)
Presentado	2021-02-23 22:35 (-05:00)
Presentado por	T.W.D@hotmail.es
Recibido	luis.alban01.ucsg@analysis.arkund.com
Mensaje	TT_ González John <a href="#">Mostrar el mensaje completo</a>
	2% de estas 42 páginas, se componen de texto presente en 6 fuentes.



firmado electrónicamente con:  
AMALIN LADAYSE  
MAYORGA ALBAN

Lic. Amalin Mayorga Albán, Ph.D.  
C.I. 0201306065  
**TUTORA**



CERTIFICADO DE ANÁLISIS  
magister

P1-COMPONENTE PRÁCTICO BÁSICA -  
EXAMEN COMPLEXIVO-1

< 1%  
Textos  
sospechosos

0% Similitudes  
0% similitudes  
entre comillas  
0% entre las  
fuentes  
mencionadas

< 1% Idiomas no  
reconocidos

## AGRADECIMIENTO

Agradecida con mi creador, por permitirme alcanzar la meta propuesta al iniciar esta maestría, a mis hijos por el apoyo incondicional, a mis docentes que siempre estuvieron predispuestos a dar la mano cuando se necesitaba, al coordinador que fue más que guía para esta travesía. Gracias infinitas a todos aquellos que de una u otra manera se mantuvieron a mi lado para culminar este paso con éxito.

*Gladys Dolores, González Domínguez*

**DEDICATORIA**

Dedicado a mis padres que, a pesar de no estar a mi lado, sé que estarían orgullosos de mis logros, porque siempre tuvieron fe en mi capacidad de lograr lo que me propongo. A mi pequeña familia que creyeron que podía avanzar un paso más en este camino de mi vida profesional.

*Gladys Dolores, González Domínguez*



**ÍNDICE GENERAL**

## CONTENIDO

TÍTULO DEL TRABAJO.....	I
TRIBUNAL DE GRADO .....	II
CERTIFICACIÓN.....	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD .....	IV
AUTORIZACIÓN.....	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO .....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
DEDICATORIA.....	VIII
ÍNDICE GENERAL.....	IX
RESUMEN.....	X
ABSTRACT .....	XI
INTRODUCCIÓN .....	1
DESARROLLO .....	3
CONCLUSIÓN.....	10
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	11

## **RESUMEN**

La propuesta de innovación educativa busca abordar la falta de competencia en caligrafía y ortografía entre los estudiantes de quinto grado mediante la implementación de un cuadernillo lúdico. Este enfoque innovador pretende revitalizar el proceso educativo, mejorar los resultados académicos y aumentar la participación de los estudiantes. Se planea integrar herramientas digitales en las actividades prácticas y dinámicas para hacerlas más atractivas y personalizadas. La evaluación será continua e integral, combinando evaluaciones formativas y sumativas para proporcionar retroalimentación efectiva y adaptar la instrucción a las necesidades individuales de cada estudiante. En conclusión, esta propuesta busca mejorar las habilidades de caligrafía y ortografía de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más activo y efectivo.

**Palabras claves:** Caligrafía, Ortografía, Cuadernillo Ludico

## **ABSTRACT**

The proposal for educational innovation aims to address the lack of competence in handwriting and spelling among fifth-grade students by implementing a playful workbook. This innovative approach seeks to revitalize the educational process, enhance academic outcomes, and increase student engagement. Integrating digital tools into practical and dynamic activities is planned to make them more appealing and personalized. Assessment will be continuous and comprehensive, combining formative and summative evaluations to provide effective feedback and tailor instruction to the individual needs of each student. In conclusion, this proposal aims to enhance students' handwriting and spelling skills, promoting a more active and effective learning experience.

**Keywords:** Handwriting, Spelling, Playful Workbook

## INTRODUCCIÓN

El proyecto se sitúa en el contexto educativo de la educación primaria, específicamente en el quinto grado, una etapa determinante en el desarrollo académico de los estudiantes. En este nivel, se identifica un problema recurrente relacionado con las dificultades que enfrentan muchos estudiantes para mejorar sus habilidades de caligrafía y ortografía. Estas dificultades pueden surgir debido a varios factores, como la falta de interés intrínseco por parte de los estudiantes, la motivación reducida ante las prácticas tradicionales de enseñanza o la inadecuación de los métodos pedagógicos empleados para abordar estas habilidades. Esta problemática es significativa, ya que puede afectar negativamente la capacidad de los estudiantes para comunicarse por escrito de manera efectiva y comprender adecuadamente la información escrita en el contexto académico y cotidiano. Por lo tanto, es crucial abordar este desafío en el entorno educativo del quinto grado para mejorar el desarrollo integral de los estudiantes en estas áreas fundamentales.

La introducción de la innovación educativa, como el desarrollo de un cuadernillo lúdico para mejorar las habilidades de caligrafía y ortografía en estudiantes de quinto grado, resulta fundamental para afrontar de manera eficaz el desafío identificado en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta nueva aproximación ofrece una perspectiva novedosa y atractiva que se ajusta a las necesidades y preferencias de los estudiantes actuales, manteniendo su interés y compromiso con la educación. Al proporcionar un método más dinámico y práctico para fortalecer habilidades fundamentales como la escritura, esta innovación no solo mejora los logros académicos de los estudiantes, sino que también fomenta su motivación y confianza en sí mismos dentro del entorno educativo. Además, esta introducción de innovación es beneficiosa para la comunidad educativa en su totalidad, al inspirar a otros docentes a explorar nuevos enfoques y estrategias pedagógicas que promuevan un ambiente de aprendizaje más inclusivo y efectivo.

El proyecto busca implementar un cuadernillo lúdico dirigido a estudiantes de quinto grado para mejorar sus habilidades de caligrafía y ortografía. No obstante, se anticipan desafíos, como

la disponibilidad de recursos, la diversidad de habilidades entre los estudiantes, la aceptación del enfoque lúdico por parte de educadores y padres, así como la evaluación del impacto del cuadernillo en el progreso de los estudiantes. Estos desafíos requerirán una planificación cuidadosa y estrategias de mitigación para garantizar el éxito del proyecto.

El proyecto ofrece un enfoque innovador para abordar los desafíos en la enseñanza de caligrafía y ortografía en estudiantes de quinto grado. Introduciendo un cuadernillo lúdico, busca revitalizar el proceso de aprendizaje y mejorar las habilidades específicas de manera creativa. Este enfoque promete aumentar la participación, motivación y confianza académica de los estudiantes, ofreciendo una alternativa a los métodos tradicionales que a menudo resultan desmotivadores. Además, al crear un entorno educativo más dinámico, puede inspirar a otros educadores a adoptar estrategias pedagógicas centradas en el compromiso activo de los estudiantes.

#### **Objetivos del Proyecto:**

**Objetivo general:** Diseñar e implementar un cuadernillo lúdico dirigido a estudiantes de quinto grado con el fin de mejorar sus habilidades de caligrafía y ortografía, utilizando actividades interactivas y atractivas para fomentar el aprendizaje efectivo y la participación en el proceso educativo.

#### **Objetivos específicos:**

- Evaluar el impacto del cuadernillo lúdico en el progreso individual de los estudiantes en relación con la caligrafía y la ortografía, mediante la comparación de muestras de escritura antes y después de su implementación.
- Analizar la percepción de los estudiantes sobre la utilidad y el atractivo del cuadernillo lúdico como herramienta de aprendizaje, a través de encuestas y entrevistas que proporcionen retroalimentación cualitativa sobre su experiencia.
- Observar el cambio en la participación y el compromiso de los estudiantes durante las actividades de caligrafía y ortografía, mediante la observación directa en el aula durante la implementación del cuadernillo lúdico, con el objetivo de identificar mejoras en la motivación y el interés por el aprendizaje.

## DESARROLLO

En el contexto educativo actual, las habilidades de caligrafía y ortografía siguen siendo cruciales para el éxito académico y la comunicación efectiva. A pesar de esto, muchos estudiantes enfrentan dificultades con estas destrezas, lo que puede impactar su desempeño escolar en general. La enseñanza tradicional puede no ser suficiente para abordar estas dificultades, especialmente en un mundo saturado de tecnología y entretenimiento digital. Por lo tanto, es vital buscar innovaciones educativas que no solo mejoren estas habilidades, sino que también mantengan el interés y la motivación de los estudiantes. La implementación de cuadernillos lúdicos emerge como una estrategia pedagógica prometedora para transformar la enseñanza de la caligrafía y ortografía, ofreciendo un enfoque interactivo y atractivo que se adapte a las preferencias y necesidades de los estudiantes en la era moderna.

Para poder comprender la relevancia de la innovación de la propuesta es necesario comprender los puntos claves partiendo de una metodología tradicional el artículo (Galván-Cardoso & Siado-Ramos, 2021) examina la educación tradicional, basada en teorías de autores como Morin y Freire, resaltando la necesidad de una metodología más relevante y cercana a la vida real, alejada de la mera acumulación de conocimientos. Se critica el enfoque pasivo en la educación y se defiende la construcción activa del conocimiento. Se busca una gestión educativa centrada en resultados y libertad para los docentes, en línea con la igualdad de acceso. El estudio utiliza una metodología descriptiva basada en revisión bibliográfica para comprender la educación tradicional desde una perspectiva centrada en el estudiante, buscando promover un enfoque educativo más dinámico y relevante.

Además, debemos tener en consideración lo que menciona en la investigación realizada por (Ane Larrañaga Otal, 2012) en la cual nos menciona sobre el estudio analiza varios modelos educativos, incluyendo los de Ken Robinson y John Taylor Gatto, que critican el sistema educativo actual y proponen enfoques centrados en la creatividad, las múltiples inteligencias y la adaptación a las demandas de la sociedad contemporánea. Además, se menciona el enfoque Reggio, que enfatiza la curiosidad y la imaginación de los niños, promoviendo un plan de

estudios basado en sus intereses. La investigación, que combina métodos cuantitativos y cualitativos, se llevó a cabo en tres centros educativos de Gipuzkoa para comprender la percepción del profesorado sobre el sistema educativo actual.

Por otro lado, en la investigación realizada por (García, 2006) donde podemos ver que la tecnología educativa ofrece oportunidades para experiencias de aprendizaje dinámicas y personalizadas mediante herramientas como aplicaciones interactivas y plataformas en línea. Por otro lado, la gamificación, que incorpora elementos de juego en la educación, puede aumentar la motivación de los estudiantes en la práctica de la caligrafía y ortografía. Los sistemas de aprendizaje adaptativo, basados en algoritmos, personalizan el proceso de enseñanza para cada estudiante, lo que puede ser beneficioso para mejorar estas habilidades. Además, el enfoque multisensorial, que estimula diferentes sentidos, y la inclusión de elementos creativos en el diseño del material educativo, pueden favorecer tanto la retención de información como la conexión emocional con el aprendizaje.

Adicional se puede ver como la investigación(Ezpeleta Moyano, 2004) nos dice que la integración de la tecnología educativa, que abarca aplicaciones interactivas y software educativo, representa un valioso recurso para la creación de actividades lúdicas dirigidas a mejorar la caligrafía y ortografía. El aprendizaje personalizado, adaptado a las necesidades individuales, es esencial para un cuadernillo que atienda diferentes capacidades y estilos de aprendizaje. Además, la neuroeducación, que estudia la relación entre el cerebro y el aprendizaje, proporciona información valiosa para diseñar estrategias educativas basadas en la ciencia cognitiva.

Un artículo relevante para el estudio (RIBES-IÑESTA, 2008) es el mismo en el cual podemos ver que abordan teorías clásicas del aprendizaje, como el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, que han moldeado la comprensión del proceso de aprendizaje a lo largo del tiempo. Se analizan diversos enfoques pedagógicos, desde el tradicional hasta los contemporáneos que promueven la participación del estudiante. Se destaca la importancia de la investigación empírica en psicología del aprendizaje para comprender mejor cómo aprenden

las personas. Además, se mencionan avances como la integración tecnológica, el aprendizaje colaborativo y la personalización del proceso educativo, transformando la concepción y práctica de la educación.

Por otro lado, la psicología del aprendizaje es otro punto de vista a tratar, pues como se indica en (RUBÉN ARDILA et al., 2005) donde se exploran teorías y perspectivas relacionadas con el proceso de aprendizaje, como el condicionamiento clásico y el instrumental, junto con la discriminación de estímulos, enfatizando la necesidad de comprender cómo estos mecanismos se manifiestan en diversas especies, desde ratas hasta seres humanos y palomas. Destacando la tradición investigativa en el ámbito operante desde los años 60 y el crecimiento en neurociencias del aprendizaje, particularmente en la Universidad de Sao Paulo, se discute la concentración de investigaciones en psicología del aprendizaje en países hispanohablantes como España, México, Argentina y Colombia. Se observa una tendencia estable o ascendente en la publicación de artículos en español, sugiriendo un desarrollo continuo y la posibilidad de más contribuciones futuras. La diversidad de temas investigados y la persistencia de grupos de investigación reflejan la vitalidad y relevancia continua de este campo.

Se debe considerar lo mencionado en (NATALIA ALONSO ARIJA, 2021) que nos dice que el uso de la tecnología en el entorno educativo, incluyendo aplicaciones educativas, juegos interactivos y plataformas en línea, puede enriquecer la experiencia de aprendizaje de los niños, promoviendo la creatividad, la colaboración y la autonomía. La transición hacia un enfoque centrado en el estudiante, promoviendo la exploración y la resolución de problemas, coincide con la percepción del juego como esencial para el desarrollo infantil. La adaptación de estrategias educativas para atender a la diversidad funcional o cultural destaca la importancia del juego como un medio inclusivo y accesible para todos los estudiantes.

Se menciona en (*El Juego Como Estrategia de Aprendizaje Para La Educación Significativa*, n.d.) que la investigación del uso de juego puede ser un medio de aprendizaje eficaz, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades del siglo XXI como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación. Esta relevancia es aún mayor en un entorno actual que



demanda competencias más allá de la mera memorización de datos. El juego se relaciona con la reducción del estrés y la mejora de la plasticidad cerebral, especialmente durante la infancia, al estimular el neurodesarrollo y fortalecer las funciones cognitivas. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que se centra en el estudiante y utiliza situaciones reales, puede ser mejorado mediante el juego como una herramienta efectiva para adquirir conocimientos, habilidades y actitudes.

Las estrategias de recuperación de información ayudan a los estudiantes a realizar una práctica continua de evaluación con apoyo emocional propio, lo que les permite reconocer sus habilidades y limitaciones, así como buscar formas de abordar sus dudas y desarrollar su autoaprendizaje. Por otro lado, las estrategias de elaboración se centran en establecer conexiones entre lo nuevo y lo conocido, utilizando métodos como resumir, tomar notas, responder preguntas, explicar la relación entre la información y buscar términos similares. Por último, las estrategias de organización implican la agrupación de la información para facilitar su estudio y comprensión, utilizando herramientas como resúmenes, esquemas y subrayado.(Camizán García et al., 2021)

Iniciar la enseñanza vinculando los nuevos conceptos con el conocimiento previo de los estudiantes puede mejorar su comprensión y memoria de la información. Asimismo, clarificar las expectativas y objetivos de aprendizaje puede estimular la participación y el esfuerzo de los estudiantes. Para mantener su atención, se pueden emplear diversas técnicas como preguntas incrustadas, pistas visuales y una estructuración clara del discurso. Además, ayudar a los estudiantes a organizar y estructurar la información que están aprendiendo puede facilitar su comprensión y retención a largo plazo. Finalmente, capacitar a los estudiantes en el uso de estrategias de aprendizaje autónomo promueve su independencia y efectividad en el proceso de aprendizaje.(Herrera, 2005)

El análisis revela diversos enfoques educativos con fortalezas y limitaciones propias. Se destaca la relevancia de métodos educativos realistas y creativos, así como el uso de la tecnología. Se enfatiza el valor del juego para el desarrollo de habilidades del siglo XXI y un aprendizaje socioemocional significativo. La propuesta presentada integra estas perspectivas,

ofreciendo una aproximación equilibrada para mejorar la enseñanza de la caligrafía y ortografía.

La investigación actual carece de exploración detallada en métodos educativos combinados y uso efectivo de la tecnología en la enseñanza de caligrafía y ortografía. Nuestra propuesta innovadora aborda estas lagunas al integrar enfoques tradicionales y modernos, ofreciendo un cuadernillo lúdico con actividades interactivas y adaptativas. Respaldado por la literatura, este enfoque destaca la importancia de la tecnología educativa para mejorar la experiencia de aprendizaje y la necesidad de centrarse en el estudiante. Al proporcionar actividades personalizadas e inclusivas, nuestro cuadernillo lúdico se adapta a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad, cerrando la brecha entre la enseñanza tradicional y las demandas educativas contemporáneas.

El problema de la competencia insuficiente en caligrafía y ortografía entre los estudiantes surge en un entorno educativo influenciado por factores históricos y circunstancias actuales. A pesar de ser habilidades fundamentales para la comunicación y el rendimiento académico, han perdido importancia debido a la creciente tecnología en las aulas. El uso predominante de dispositivos digitales reduce la práctica de la escritura a mano, lo que afecta la legibilidad y precisión. La sobrepoblación de aulas, la falta de recursos y una carga curricular abrumadora complican aún más el desarrollo de estas habilidades básicas. Estos desafíos resaltan la urgencia de abordar el problema de manera efectiva en la educación actual.

El problema educativo radica en la falta de competencia en caligrafía y ortografía, afectando el desarrollo académico y personal de los estudiantes. Esto obstaculiza la comunicación efectiva, la comprensión de textos y la expresión escrita, erosionando la confianza y la motivación. A nivel institucional, afecta la reputación y el rendimiento escolar. Es crucial abordar esta deficiencia para asegurar una educación integral y preparar a los estudiantes para futuros desafíos. La carencia de habilidades en caligrafía y ortografía entre los estudiantes se atribuye a la disminución del énfasis en estas destrezas básicas, dada la creciente preferencia por la tecnología en la comunicación escrita. La falta de práctica en la escritura a mano, junto con

una carga escolar abrumadora y recursos limitados en las aulas, agrava el problema. Además, factores sistémicos, culturales y socioeconómicos influyen en la persistencia de esta deficiencia, como la ausencia de políticas educativas sólidas y la cultura de inmediatez promovida por la tecnología.

La falta de atención personalizada en aulas sobrepobladas y la disparidad socioeconómica también contribuyen al problema. Las políticas educativas carentes de enfoque en la escritura, junto con la subvaloración de esta habilidad en una sociedad dominada por la tecnología, complican aún más la situación. En entornos socioeconómicos desiguales, los recursos limitados pueden acentuar las brechas en las habilidades de caligrafía y ortografía. Estos factores interrelacionados destacan la necesidad de un enfoque colaborativo y amplio para abordar efectivamente esta preocupante tendencia educativa.

La falta de competencias en caligrafía y ortografía entre los estudiantes tiene repercusiones negativas tanto a corto como a largo plazo. A corto plazo, se refleja en una comunicación escrita menos clara y efectiva, generando desmotivación y frustración. A largo plazo, limita las oportunidades educativas y laborales, afectando la autoestima y confianza del estudiante. Esto crea un ambiente escolar desalentador y frustrante tanto para estudiantes como para docentes. En Ecuador, datos recientes del Ministerio de Educación revelan desafíos significativos en el rendimiento estudiantil y la equidad educativa, a pesar de las reformas implementadas. Investigaciones locales respaldan la eficacia de enfoques centrados en el estudiante para mejorar el aprendizaje y la retención de conocimientos, resaltando la urgencia de reformas educativas para promover un aprendizaje más efectivo y equitativo.

Es fundamental reconocer la urgencia de abordar la deficiencia en caligrafía y ortografía en el contexto educativo actual, donde el avance tecnológico ha llevado a una creciente negligencia de estas habilidades básicas. Esta carencia no solo compromete la comunicación efectiva y el rendimiento académico de los estudiantes a corto plazo, sino que también limita sus oportunidades educativas y profesionales a largo plazo, socavando su autoestima y confianza en sí mismos. Ante esta realidad, es imprescindible encontrar soluciones innovadoras y

efectivas que integren la tecnología de manera significativa y motiven a los estudiantes a desarrollar estas habilidades de manera activa. Dada la complejidad y la importancia de este problema, se requiere una colaboración entre educadores, investigadores y profesionales del campo educativo para implementar estrategias pedagógicas novedosas que preparen a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo moderno con éxito.

La educación, crucial para la sociedad, preocupa a distintos grupos, como estudiantes, docentes, directivos, padres y la comunidad. Los estudiantes valoran contenido relevante y un ambiente emocionalmente seguro; los docentes buscan autonomía, mejores condiciones laborales y habilidades pedagógicas; los directivos se enfocan en la gestión eficaz de recursos y una cultura escolar positiva; los padres priorizan la calidad educativa y la seguridad de sus hijos; y la comunidad ve en la educación un motor para el desarrollo y la equidad. Estas perspectivas enriquecen la implementación del cuadernillo educativo, promoviendo una mejora continua en el aprendizaje de los estudiantes.

La meta principal del proyecto es fortalecer las habilidades de caligrafía y ortografía de los estudiantes de manera efectiva y sostenible. Se propone un enfoque innovador centrado en la práctica deliberada y el feedback continuo para fomentar la precisión en la escritura y la ortografía, así como mejorar la confianza y motivación de los estudiantes en la comunicación escrita. Se busca desarrollar competencias clave como la atención al detalle, la concentración y la autoevaluación. La propuesta se integrará al plan de estudios mediante actividades prácticas y dinámicas, utilizando estrategias como la enseñanza directa y la retroalimentación formativa. Se necesitarán materiales de escritura y acceso a herramientas digitales, y se requerirá la colaboración de los docentes y el apoyo de la dirección escolar. El cronograma incluirá una fase de planificación y capacitación, seguida de la implementación gradual en el aula con evaluaciones regulares para ajustes.

- **Recursos y actividades de aprendizaje**

Recursos:

- ✓ Lápices, bolígrafos y papel.
- ✓ Cuadernos de práctica de caligrafía y ortografía.

- ✓ Pizarras y marcadores.
- ✓ Libros de texto y material educativo complementario.
- ✓ Acceso a herramientas digitales para prácticas interactivas y evaluaciones en línea.

#### Actividades de Aprendizaje:

1. Sesiones de enseñanza directa para presentar conceptos clave de caligrafía y ortografía.
2. Ejercicios prácticos de escritura a mano para mejorar la fluidez y la legibilidad.
3. Dictados de palabras y oraciones para practicar la ortografía.
4. Juegos de palabras y rompecabezas de ortografía para hacer el aprendizaje más interactivo y divertido.
5. Prácticas de escritura creativa para aplicar los conceptos aprendidos en situaciones de la vida real.
6. Actividades colaborativas de revisión y edición de textos entre compañeros.
7. Evaluaciones formativas y sumativas para monitorear el progreso y la comprensión de los estudiantes.
8. Uso de herramientas digitales como aplicaciones educativas y plataformas en línea para prácticas adicionales y evaluaciones autoadministradas.

El proceso de evaluación será completo y continuo, combinando evaluaciones formativas y sumativas para brindar retroalimentación efectiva. Se usarán actividades prácticas y pruebas escritas para monitorear el progreso regularmente, fomentando la reflexión y estableciendo metas de aprendizaje individual. Este enfoque garantizará una retroalimentación significativa y adaptará la instrucción a las necesidades específicas de cada estudiante, mejorando su competencia en caligrafía y ortografía.

### CONCLUSIÓN

- La introducción de un cuadernillo lúdico para mejorar las habilidades de caligrafía y ortografía en estudiantes de quinto grado es una innovación necesaria que aborda desafíos persistentes en la enseñanza y aprendizaje, revitalizando el proceso educativo y mejorando los resultados académicos.

- Integrar herramientas digitales en el cuadernillo lúdico se alinea con la importancia de la tecnología educativa, ofreciendo actividades dinámicas y personalizadas que aumentan la participación y el compromiso de los estudiantes.
- La propuesta de actividades prácticas y dinámicas refleja un enfoque centrado en el estudiante, alejándose de la transmisión tradicional de conocimientos y adaptándose a las necesidades individuales, lo que promueve el autoaprendizaje y la participación.
- La urgencia de abordar la deficiencia en caligrafía y ortografía entre los estudiantes destaca la necesidad de actuar rápidamente, dado el impacto adverso a corto y largo plazo en el desarrollo académico y personal de los alumnos, así como en el clima escolar en general.

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ane Larrañaga Otal. (2012). *Universidad Internacional de La Rioja Facultad de Educación*.  
Camizán García, H., Benites Seguí, L. A., & Damián Ponte, I. F. (2021). Estrategias de aprendizaje. *Tecnohumanismo*, 1(8), 1–20. <https://doi.org/10.53673/th.v1i8.40>
- El juego como estrategia de aprendizaje para la educación significativa*. (n.d.). Retrieved February 20, 2024, from <https://www.lucaedu.com/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-significativa/>.
- Ezpeleta Moyano, A. (2004). *Innovaciones educativas. Reflexiones sobre los contextos en su implementación*. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?Id=14002106>
- Galván-Cardoso, A. P., & Siado-Ramos, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *CIENCIAMATRIA*, 7(12), 962–975. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.457>
- García, L. M. (2006). ¿QUÉ ENTENDEMOS POR INNOVACIÓN EDUCATIVA? In *Perspectiva Educativa N°47. I Semestre*.
- Herrera, J. K. (2005). *IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y EL PLAN CURRICULAR*.
- NATALIA ALONSO ARIJA. (2021). *EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO: TEORÍAS Y AUTORES DE RENOVACIÓN PEDAGÓGICA TRABAJO FIN DE GRADO*.
- RIBES-IÑESTA, E. (2008). EDUCACIÓN BÁSICA, DESARROLLO PSICOLÓGICO Y PLANEACIÓN DE COMPETENCIAS. *Revista Mexicana de Psicología*, 25(2), 193–207. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?Id=243016308001>
- RUBÉN ARDILA, ANDRÉS M. PÉREZ-ACOSTA, & GERMÁN GUTIÉRREZ. (2005). *PSICOLOGÍA DEL APRENDIZAJE*.