

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI

ESCUELA DE POSGRADOS

MAESTRÍA TECNOLÓGICA EN ENTORNOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN

**Trabajo de titulación previo a la obtención del Título en Magister Tecnológico en Entornos
Digitales para la Educación**

Tema: Implementación de un MOOC lúdico para la enseñanza de ortografía en estudiantes de básica media de la escuela de Educación Básica “Simón Bolívar”.

Autor/s: Sandra de los Ángeles Chuquimarca Quisaguano

Director: MSc. Carlos Esteban Gómez Avilés

Fecha: 8 de septiembre del 2024

Sangolquí - Ecuador

Autor:

Chuquimarca Quisaguano Sandra de los Ángeles



Título a obtener: Maestría en Entornos Digitales para la
Educación

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: sandrydelosangeles@gmail.com

Dirigido por:

Carlos Esteban Gómez Avilés



Título: MSc.

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: carlos.gomez@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

@2024 Tecnológico Universitario Rumiñahui

Sangolquí – Ecuador

Chuquimarca Quisaguano Sandra de los Ángeles

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO TITULACIÓN

Sangolquí, 8 de septiembre del 2024

MSc. Elizabeth Aldás
Directora de Posgrados
Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui
Presente

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Titulación denominado: Implementación de un MOOC lúdico para la enseñanza de ortografía en estudiantes de básica media de la escuela de educación básica Simón Bolívar, realizado por Sandra de los Ángeles Chuquimarca Quisaguano ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la institución, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Carlos Esteban Gómez Avilés
Director del Trabajo de Titulación
C.I.: 1721719696
Correo electrónico: carlos.gomez@ister.edu.ec

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Sangolquí, 8 de septiembre del 2024

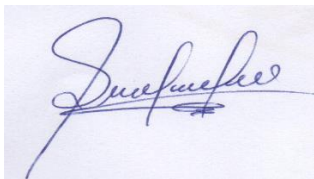
MSc. Elizabeth Aldás
Directora de Posgrados
Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui
Presente

Por medio de la presente, yo, Sandra de los Ángeles Chuquimarca Quisaguano, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: ser autor del trabajo de titulación denominado " Implementación de un MOOC lúdico para la enseñanza de ortografía en estudiantes de básica media de la escuela de educación básica Simón Bolívar.", de la Maestría Tecnológica Entornos Digitales para la Educación; manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,
Firma electrónica



Sandra de los Ángeles Chuquimarca Quisaguano
CI: 1713990404

**FORMULARIO PARA ENTREGA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN EN
BIBLIOTECA DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI**

MAESTRÍA TECNOLÓGICA: Entornos Digitales para la Educación

AUTOR /ES:

Sandra de los Ángeles Chuquimarca Quisaguano

TUTOR:

Carlos Esteban Gómez Avilés

CONTACTO ESTUDIANTE:

0984197542

CORREO ELECTRÓNICO:

sandrydelosangeles@gmail.com

TEMA:

Implementación de un MOOC lúdico para la enseñanza de ortografía en estudiantes de básica media de la Escuela de Educación Básica Simón Bolívar

RESUMEN EN ESPAÑOL:

El presente proyecto de investigación, surgió ante la necesidad de mejorar la forma de escribir en los estudiantes, sobre todo conseguir desarrollar la competencia de escribir de una manera eficaz, que se vea reflejado en aplicaciones cotidianas en su entorno, la presencia de recurrentes faltas ortográficas dentro de un texto escrito, llevó a plantearse el siguiente problema ¿Cómo mejorar la ortografía en los estudiantes séptimo grado? del cual se desprendió el siguiente objetivo: Implementar un Curso Online Masivo y Abierto (MOOC) diseñado para mejorar la ortografía en estudiantes de educación media, sabiendo que hoy en día el uso de la tecnología puede contribuir de manera positiva en la educación ya que es una nueva forma de aprendizaje, llamativa, de fácil acceso y que utilizada eficazmente puede ser una herramienta valiosa. La metodología utilizada, la investigación de campo con la cual se pudo conocer los posibles problemas de manera directa y extraer muestras con un propósito determinado. Aplicada la encuesta se pudo verificar que 69,1% de estudiante indica que el uso regular de juegos de ortografía online, ha tenido un impacto positivo en su habilidad de escribir correctamente y se visualiza una notable mejora en clase. En conclusión, el presente proyecto aplicado ha beneficiado en el mejoramiento gradual de la ortografía en los estudiantes.

PALABRAS CLAVE:

MOOC, escribir, ortografía, juegos online, competencia

ABSTRACT:

This research project arose from the need to improve the way students write, especially to develop the ability to write in an effective way, which is reflected in everyday applications in their environment, the presence of recurrent spelling mistakes in a written text, led to the following problem: How to improve spelling in seventh grade students? from which the following objective was derived: To implement a Massive Open Online Course (MOOC) designed to improve spelling in high school students, knowing that nowadays the use of technology can contribute positively in education since it is a new way of learning, eye-catching, easy to access and used effectively can be a valuable tool. The methodology used was the field research with which it was possible to know the possible problems in a direct way and to extract samples with a determined purpose. The survey showed that 69.1% of the students indicated that the regular use of online spelling games has had a positive impact on their ability to write correctly and a notable improvement in class. In conclusion, this project has benefited the gradual improvement of students' spelling skills.

PALABRAS CLAVE:

MOOC, writing, spelling, online games, competition

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

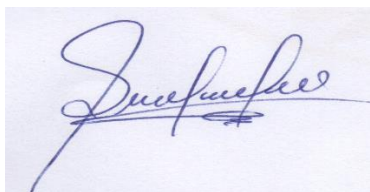
Sangolquí, 8 de septiembre del 2024

MSc. Elizabeth Aldás
Directora de Posgrados
Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui
Presente

A través del presente me permito aceptar la publicación del trabajo de titulación denominado: Implementación de un MOOC lúdico para la enseñanza de ortografía en estudiantes de básica media de la escuela de educación básica Simón Bolívar de la Unidad de Integración Curricular en el repositorio digital “DsPace” del estudiante: Sandra de los Ángeles Chuquimarca Quisaguano, con documento de identificación No 1713990404, estudiante de la Maestría Tecnológica en Entornos Digitales para la Educación.

El trabajo ha sido revisado las similitudes en el software “TURNITING” y cuenta con un porcentaje máximo de 15%; motivo por el cual, el Trabajo de titulación es publicable.

Atentamente,



Sandra de los Ángeles Chuquimarca Quisaguano
CI: 1713990404

Dedicatoria

Dedicado a mi familia por el apoyo incondicional, por creer en mí y por siempre estar ahí ayudándome en las dificultades que se me han presentado. A mi esposo, por su comprensión y paciencia, por el tiempo que a veces no le puedo dedicar. A mis hijos que siempre son la razón de mi superación y me dan las fuerzas para culminar con éxitos mis estudios.

Agradecimiento

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento principalmente a Dios, cuya guía y fortaleza me han sostenido a lo largo de este proceso. A mi familia, gracias por su amor, paciencia y apoyo constante, que han sido mi inspiración y motor para seguir adelante. A mis docentes, quienes con su sabiduría, dedicación y orientación han enriquecido mi aprendizaje y han sido fundamentales en este logro. Este éxito es el resultado de un esfuerzo conjunto, y estoy inmensamente agradecida con cada uno de ustedes que han contribuido a que este sueño se haga realidad.

Resumen

El presente proyecto de investigación, surgió ante la necesidad de mejorar la forma de escribir en los estudiantes, sobre todo conseguir desarrollar la competencia de escribir de una manera eficaz, que se vea reflejado en aplicaciones cotidianas en su entorno, la presencia de recurrentes faltas ortográficas dentro de un texto escrito, llevó a plantearse el siguiente problema ¿Cómo mejorar la ortografía en los estudiantes séptimo grado? del cual se desprendió el siguiente objetivo: Implementar un Curso Online Masivo y Abierto (MOOC) diseñado para mejorar la ortografía en estudiantes de educación media, sabiendo que hoy en día el uso de la tecnología puede contribuir de manera positiva en la educación ya que es una nueva forma de aprendizaje, llamativa, de fácil acceso y que utilizada eficazmente puede ser una herramienta valiosa. La metodología utilizada, la investigación de campo con la cual se pudo conocer los posibles problemas de manera directa y extraer muestras con un propósito determinado. Aplicada la encuesta se pudo verificar que 69,1% de estudiante indica que el uso regular de juegos de ortografía online, ha tenido un impacto positivo en su habilidad de escribir correctamente y se visualiza una notable mejora en clase. En conclusión, el presente proyecto aplicado ha beneficiado en el mejoramiento gradual de la ortografía en los estudiantes.

Palabras claves:

MOOC, escribir, ortografía, juegos online, competencia

Abstract

This research project arose from the need to improve the way students write, especially to develop the ability to write in an effective way, which is reflected in everyday applications in their environment, the presence of recurrent spelling mistakes in a written text, led to the following problem: How to improve spelling in seventh grade students? from which the following objective was derived: To implement a Massive Open Online Course (MOOC) designed to improve spelling in high school students, knowing that nowadays the use of technology can contribute positively in education since it is a new way of learning, eye-catching, easy to access and used effectively can be a valuable tool. The methodology used was the field research with which it was possible to know the possible problems in a direct way and to extract samples with a determined purpose. The survey showed that 69.1% of the students indicated that the regular use of online spelling games has had a positive impact on their ability to write correctly and a notable improvement in class. In conclusion, this project has benefited the gradual improvement of students' spelling skills.

Keywords:

MOOC, writing, spelling, online games, competition

Tabla de Contenido

TEMA.....	14
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
OBJETIVOS.....	17
Objetivo general	17
Objetivos específicos.....	17
JUSTIFICACIÓN.....	18
CAPITULO I.....	20
1. MARCO TEÓRICO.....	20
1.1. Importancia de la ortografía en el desarrollo académico.....	20
1.2. Dificultades comunes en la enseñanza y aprendizaje de la ortografía	23
1.2.1. Influencia de las Nuevas Tecnologías y el Uso del Lenguaje Informal.....	23
1.2.2. Falta de Motivación y Atención al Detalle.....	23
1.2.3. Confusiones en la aplicación de reglas ortográficas	23
1.3. Estrategias tradicionales vs. Estrategias innovadoras en la enseñanza de la ortografía	
24	
1.4. El Enfoque Lúdico en la Educación	25
1.4.1. Definición y características de la lúdica en el aprendizaje.....	25
1.5. Beneficios del enfoque lúdico para el aprendizaje de la ortografía.....	26
1.5.1. El aprendizaje cooperativo	26
1.5.2. Interdependencia positiva.....	26

1.5.3.	Interacción motivadora.....	27
1.5.4.	Competencias sociales y de grupo	27
1.6.	Evaluación	27
1.7.	Tecnología Educativa y MOOC (Massive Open Online Course)	27
1.7.1.	Definición y evolución de los MOOCs	27
1.7.2.	Ventajas y desventajas de los MOOCs en la educación.....	28
1.8.	Ventajas y desventajas de la utilización de un MOOC	29
CAPITULO II		30
2.	MARCO METODOLÓGICO	30
2.1.	Tipos de investigación	31
2.2.	Técnica o instrumento de investigación	32
2.2.1.	Encuesta	32
2.3.	Población y muestra.....	34
ANÁLISIS ESTADÍSTICO		35
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS		36
CAPÍTULO III		43
3.	PROPUESTA	43
3.1.	Tema	43
3.2.	Presentación de la propuesta.....	43
3.3.	Fundamentación teórica.....	43

3.3.1.	Importancia de la ortografía en el desarrollo académico	43
3.3.2.	El Enfoque Lúdico en la Educación	44
3.3.3.	El Enfoque Lúdico en la Tecnología.....	44
3.4.	Tecnología Educativa y MOOC (Massive Open Online Course)	45
3.4.1.	Los MOOCs como TIC, TAC, O TEP	45
3.5.	Descripción de la Propuesta	47
3.6.	Objetivos.....	48
3.6.1.	Objetivo General	48
3.6.2.	Objetivos Específicos	48
3.7.	Beneficiarios	48
3.8.	Resultados del Test Inicial (Pre-test) y Pos test	48
3.9.	Limitaciones	50
3.10.	Metodología de enseñanza-aprendizaje	52
3.11.	Modelo de la propuesta.....	53
4.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	64
4.1.	Conclusiones.....	64
4.2.	Recomendaciones	65
	Referencias y Bibliografía.....	¡Error! Marcador no definido.

Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1.....	69
Ilustración 2.....	70
Ilustración 3.....	70
Ilustración 4.....	71
Ilustración 5.....	71

INTRODUCCIÓN

TEMA

Implementación de un MOOC lúdico para la enseñanza de ortografía en estudiantes de básica media de la Escuela de Educación Básica “Simón Bolívar”.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La correcta ortografía es una habilidad esencial en el proceso de aprendizaje y comunicación efectiva. Es importante que los estudiantes aprendan a escribir correctamente las palabras desde el inicio de su formación escolar, sin embargo, en la actualidad se puede observar que los estudiantes presentan dificultades significativas en la escritura ortográfica de palabras en diferentes textos escritos.

El presente trabajo de titulación surge por necesidad de ayudar a los estudiantes de básica media de la Escuela de Educación Básica “Simón Bolívar” a mejorar la ortografía por medio de la puesta en marcha de nuevas e innovadoras metodologías de enseñanza y sobretodo el uso de herramientas tecnológicas para actualizar la enseñanza y estar a la vanguardia en la educación. Se propone combinar la enseñanza formal con actividades lúdicas creadas en diferentes plataformas digitales, lo que aportara a una práctica y uso constante de la tecnología, fortaleciendo así un aprendizaje significativo de la ortografía.

Según el autor (Rocafuerte, 2024) La relevancia de la ortografía reside en la capacidad de los estudiantes para demostrar una competencia lingüística adecuada al escribir en diversos contextos y situaciones. No obstante, en numerosas instituciones educativas se evidencia un desconocimiento de las normas ortográficas fundamentales, lo cual repercute negativamente en su comunicación escrita.

En la actualidad, se observa que una cantidad considerable de estudiantes de educación básica media con errores significativos en la ortográfica. Las recurrentes faltas ortográficas

presentes en diferentes tipos de textos escritos presentados a los docentes de los diferentes años, preocupa notablemente que las estrategias utilizadas en clase no sean las apropiadas para solventar las falencias ortográficas. A pesar de los esfuerzos implementados en el aula, las deficiencias ortográficas continúan presentes, lo que pone de manifiesto la necesidad de desarrollar e introducir estrategias de intervención más eficaces e innovadoras respetando las particularidades de los estudiantes.

Los problemas de ortografía presentes en los estudiantes de básica media en la Escuela de Educación Básica "Simón Bolívar" pueden deberse a varias razones, y estas pueden tener un impacto adverso en el rendimiento académico y en la parte formal de la escritura, entre algunas de las razones se puede nombrar:

- La falta del hábito lector, lo que dificulta el reconocimiento de la escritura de palabras incluso de las de uso cotidiano.
- Métodos de enseñanza poco efectivos y actualizados utilizados por los docentes, o la ausencia de un enfoque definido en la enseñanza de la ortografía.
- Uso excesivo de aparatos electrónicos donde la escritura se reduce a abreviaturas, emoticonos y errores ortográficos en chats y redes sociales que están sirviendo de modelo de escritura en las nuevas generaciones.
- En un bajo porcentaje el número de estudiantes que presentan problemas de dislexia que podrían generar problemas en la escritura correcta de palabras.

Las causas anteriormente presentadas se han podido detectar en la institución, lo que hace necesario plantearse la interrogante ¿Cómo mejorar la ortografía en los estudiantes de básica media de la institución?

Según el autor (Rocafuerte, 2024) En el ámbito educativo, resulta imprescindible implementar estrategias didácticas innovadoras que faciliten la aplicación de estrategias de

enseñanza apropiados, capaces de despertar el interés de los estudiantes, teniendo en cuenta su contexto sociocultural y sus diversos estilos de aprendizaje.

Se pretende mejorar la forma correcta de escritura de palabras sin errores ortográficos, mediante la utilización de la tecnología. En una primera etapa, con el desarrollo de juegos online utilizando diferentes plataformas para la creación de diferentes tipos de juegos, donde los estudiantes tendrán la oportunidad de jugar y aprender simultáneamente.

En un segundo momento se plantea la creación de un MOOC (Massive Open Online Course) que es un tipo de curso en línea accesible para todos los estudiantes, donde se encontraran alojados una serie de actividades lúdicas para aprender y reforzar la ortografía y hacer del aprendizaje una nueva experiencia.

Con ello se reafirma la importancia del análisis sobre la ortografía, al respecto (Aguado Villamedina, 2022) menciona: La ortografía no solo constituye un componente esencial de la competencia de lenguaje, sino que también debe ser reconocida como un aspecto transversal imprescindible en la educación.

Según el autor, la situación de la ortografía en la actualidad ha tenido un fuerte impacto, es decir, va en descenso ya que a nivel general los estudiantes al plasmar sus ideas de forma escrita cometen muchos errores ortográficos, que se los ven reflejados en las redes sociales, actividades escolares, etc. Con lo cual, se percibe que la juventud actual ya no se preocupa de como escriben, lo que causa un retroceso en el campo del lenguaje escrito.

En ese sentido, es importante conocer lo que menciona (Mendoza & Moya Martínez, 2020) Los entornos virtuales ofrecen nuevos recursos tecnológicos visuales, entre otros, que captan de manera significativa la atención de los estudiantes y, con la mediación adecuada del docente, pueden facilitar un aprendizaje efectivo de la ortografía.

A decir del autor, el diseño de actividades para la prevención de los errores ortográficos

durante la Educación Primaria se convierte en un nuevo reto, teniendo en cuenta que hoy en día se tiene a la mano la facilidad de la tecnología, basados en esta nueva forma de aprendizaje, por qué no tomarlo y procurar la aplicación en las aulas de clase, para hacer un aprendizaje más dinámico y sobretodo llamativo que contribuirá poderosamente al mejor desempeño ortográfico.

La implementación del MOOC de ortografía lúdica ayudará a los estudiantes de la Escuela Simón Bolívar a mejorar su ortografía de forma más amena y entretenida. Al mezclar juegos y actividades interactivas, el curso hará que aprender las reglas ortográficas sea más divertido, lo que permitirá a los estudiantes recordar mejor lo aprendido y escribir con mayor precisión. También despertará su interés por la escritura y les ayudará a superar los problemas de ortografía que puedan tener.

La aplicación del proyecto permitirá desarrollar la competencia de escribir de una manera eficaz, a la vez que se fomentará al uso y manejo de la tecnología de una manera apropiada y segura dentro de un mundo digitalizado.

OBJETIVOS

Objetivo general

Implementar un MOOC lúdico; para fortalecer las habilidades ortográficas y promover un aprendizaje significativo en los estudiantes de básica media.

Objetivos específicos

- Fijar las bases teóricas y metodológicas que sustentan la utilización de las TIC en el desarrollo de la ortografía.

- Diseñar un MOOC lúdico e interactivo que aborde las reglas ortográficas fundamentales para estudiantes de básica media.

-Implementar el MOOC en una plataforma accesible, asegurando su funcionalidad y

facilidad de uso.

- Evaluar el nivel de motivación o interés de los estudiantes una vez aplicado el MOOC de ortografía lúdica, en los estudiantes de básica media de la escuela Simón Bolívar.

JUSTIFICACIÓN

Una vez realizado el estudio previo sobre cómo escriben los estudiantes en las diferentes áreas de estudio, en diferentes actividades desarrolladas en clase, se puede desprender que se presentan recurrentes errores ortográficos, por lo tanto, se hace imprescindible aplicar una nueva metodología apegada al empleo de la tecnología para optimizar la ortografía.

La ortografía refleja la imagen de una persona y es un indicador de su nivel cultural; al igual que puede abrir numerosas oportunidades, también puede cerrarlas. No se debería aceptar un texto que contiene errores: escribir sin faltas de ortografía, siguiendo las reglas gramaticales, debe ser una prioridad en la educación de todos los países de habla hispana. (Nieto Rojas, 2021)

Escribir correctamente es una habilidad fundamental para una buena comunicación y el éxito a futuro en el campo laboral. Sin embargo, en la actualidad, muchos estudiantes a nivel general presentan dificultades al escribir palabras correctamente debido a diversos factores, como el uso excesivo de abreviaturas en la escritura de textos en chats y mensajes utilizando redes sociales, así como la poca preocupación por la lectura de un libro y la escritura de manera regular. Este problema es especialmente preocupante en los estudiantes de básica media, donde es una fase crucial en el desarrollo de la competencia en el lenguaje.

El proceso educativo ha sido impactado negativamente por métodos tradicionales, basados en la memorización y la rutina intelectual, probablemente debido a que no se promueve en los estudiantes una educación activa y participativa, sino una repetitiva. (Galván-Cardoso & Siado-Ramos, 2021)

Hasta la actualidad en las escuelas, la enseñanza de la ortografía se ha basado en

modelos tradicionalistas y un tanto memorísticos de reglas ortográficas, etc., que por lo general resultan aburridos y desmotivadores para los niños y niñas. Estas metodologías, aunque pueden ser efectivos en algunos casos, no logran captar la atención en los estudiantes, lo que lleva a un aprendizaje poco duradero y no significativo.

Actualmente, se dispone de instrumentos tecnológicos que contribuyen al desarrollo de la ortografía, como diccionarios alojados en la web, simuladores de ortografía y programas de juegos educativos. Con el transcurso del tiempo, se han creado nuevas herramientas, como programas de abiertos, juegos interactivos y diferente tipo de aplicaciones, que fomentan la correcta aplicación de las normas ortográficas. (Macías Mieles & Vélez, 2022)

En este contexto, se justifica la creación de un Curso Online Masivo y Abierto (MOOC) de ortografía lúdica específicamente diseñado para estudiantes de básica media. Este proyecto pretende cambiar la enseñanza tradicionalista de la ortografía al incorporar elementos lúdicos creados a partir de plataformas virtuales, que conviertan el aprendizaje en una experiencia amena y cautivadora. Los juegos online, al ser aplicados, han demostrado ser eficaz para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo, al mismo tiempo que aporta la retroalimentación para superar falencias ortográficas.

Además, el formato MOOC ofrece la ventaja de ser accesible a un gran número de estudiantes, permitiendo eliminar barreras de tiempo, socioeconómicas y geográficas para beneficiarse del curso, contribuyendo a reducir las desigualdades en el aprendizaje y garantizar que todos los niños tengan la oportunidad de mejorar sus habilidades ortográficas.

En resumen, el desarrollo de un MOOC de ortografía lúdica responde a la necesidad de modernizar la enseñanza de la ortografía, utilizando metodologías innovadoras que se adapten a las necesidades y gustos de los estudiantes, teniendo en cuenta que en la actualidad la

tecnología es la herramienta que está al alcance de todos. Es por ello que el proyecto, no solo busca mejorar la ortografía de los niños de básica media, sino también estar a la vanguardia del uso de la tecnología como medio de aprendizaje.

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO

En el presente capítulo se aborda fundamentación teórica de la investigación, tomando los elementos del tema de la propuesta basada en diferentes fuentes bibliográficas para el desarrollo del mismo.

1.1. Importancia de la ortografía en el desarrollo académico

(Chasiguano Pillajo, 2022) La investigación se enfocó en la importancia de las estrategias lúdicas para la enseñanza de la ortografía. Durante el desarrollo de este proyecto, se utilizaron métodos y técnicas adecuadas para la investigación dirigidas a los principales protagonistas del proceso educativo, es decir, los estudiantes y los docentes. Mediante encuestas y entrevistas, se destacó la importancia de las actividades lúdicas en la enseñanza de la ortografía, ya que los juegos constituyen una herramienta pedagógica clave para promover un aprendizaje significativo. Además, facilitan la labor del docente en el proceso educativo. Es relevante destacar que, en los últimos años, debido a la pandemia, los juegos en línea se han convertido en una estrategia esencial para la enseñanza, desplazando a un segundo plano aquellos juegos con un enfoque cultural, que también están diseñados para lograr objetivos educativos mediante un aprendizaje dinámico, entretenido y natural.

Según el autor, el juego es un elemento fundamental para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más significativo. El juego permite alcanzar los objetivos de forma divertida, natural y, sobre todo, activa. Actualmente, la diversidad tecnológica ofrece un nuevo enfoque en la enseñanza-aprendizaje, haciendo accesibles numerosos programas que permiten enseñar

ortografía de una manera más atractiva para niños y jóvenes. De este modo, se deja atrás el estudio repetitivo y aislado de reglas ortográficas memorizadas, sustituyéndolo por aplicaciones recreativas que permiten a los estudiantes desarrollar su propia comprensión de la correcta escritura de las palabras. Además, fomenta el pensamiento crítico al identificar, de manera autónoma, las reglas ortográficas que se ajustan a su contexto de juego.

(Granda et al., 2023) La investigación tuvo como objetivo principal examinar y demostrar la presencia del modelo constructivista en los estudiantes mediante un entorno virtual de aprendizaje, que facilite la continua mejora del proceso educativo mediante el uso de diversos dispositivos tecnológicos. El aprendizaje constructivista, una teoría que se centra en la construcción del conocimiento más no en la reproducción, facilita una educación más integral y de calidad. Este enfoque es beneficioso porque permite a los estudiantes construir su propio conocimiento, avanzando a su propio ritmo y dándole significado a medida que aprenden, asimilando la información de manera personal. Este tipo de aprendizaje demanda situar la educación dentro de un contexto determinado para obtener aprendizajes significativos, mediante las cuales los estudiantes adquieren la capacidad de resolver problemas reales. La tecnología desempeña un papel crucial en el aprendizaje constructivista, ya que proporciona medios creativos e innovadores para que los alumnos se expresen y demuestren los nuevos conocimientos adquiridos.

(Hernandez Contreras, 2020) El avance de la tecnología es cada vez más notable, con importantes progresos en diversos dispositivos que hoy en día están muy presentes en nuestra vida cotidiana. En este contexto, los videojuegos han sido una de las principales innovaciones dentro del constante cambio y actualización de las formas de entretenimiento desde la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad. Por ello, este proyecto se enfoca en el análisis de un videojuego, que será presentado a jóvenes con el propósito de motivarlos y aplicar una

metodología diferente en las salas de clase.

Según plantean los autores la tecnología en la actualidad está presente en muchos dispositivos, por ello la importancia de utilizarla en video juegos que estén al alcance de todos y de esta manera contribuir a un aprendizaje más motivador y llamativo para los estudiantes.

Los videojuegos captan la atención de los niños y jóvenes, porque no aplicar estos videojuegos en desarrollar y mejorar la ortografía de manera lúdica y competitiva con sus pares. En el presente siglo la tecnología tiene alcances importantes dentro de la sociedad mundial, porque no utilizarla y aprovecharla adecuadamente en el aprendizaje dentro de las aulas de clase.

La relevancia de la ortografía para los estudiantes radica en la correcta escritura, lo cual facilita el desarrollo de habilidades que contribuyen a un mejor rendimiento académico, profesional y social. Instruir en la correcta escritura es una de las responsabilidades esenciales de los docentes en el ámbito escolar, ya que esta tarea es crucial para alcanzar las habilidades de egreso de los alumnos. (Espinosa Soriano, 2021)

Según el autor, la ortografía no solo es una herramienta esencial para la comunicación efectiva, sino que también refleja el nivel de precisión, cuidado y respeto que una persona tiene hacia el lenguaje. En el contexto educativo, la importancia de enseñar a escribir adecuadamente va más allá de la simple corrección de errores; es una forma de fomentar habilidades cognitivas y críticas que son fundamentales para el éxito académico y profesional.

De tal modo, la capacidad de escribir con precisión permite a los estudiantes expresarse con claridad, lo que es crucial no solo en exámenes y tareas, sino también en su futura vida laboral y social. Además, una buena ortografía es parte integral de las competencias de egreso que las instituciones educativas buscan desarrollar, ya que facilita la comprensión lectora y la capacidad de argumentación, ambas esenciales para un aprendizaje profundo y significativo.

1.2. Dificultades comunes en la enseñanza y aprendizaje de la ortografía

La enseñanza y el aprendizaje de la ortografía presentan diversas dificultades que afectan tanto a docentes como a estudiantes. Estas dificultades se deben a factores que van desde aspectos cognitivos hasta influencias del entorno digital y la metodología educativa utilizada.

1.2.1. Influencia de las Nuevas Tecnologías y el Uso del Lenguaje Informal

El aumento en el uso de dispositivos digitales y redes sociales ha fomentado la utilización de un lenguaje más informal y abreviado, lo que afecta negativamente en la escritura correcta de las palabras de forma adecuada. La rapidez con la que se pretende enviar un comunicado utilizando textos escritos utilizando aplicaciones tecnológicas de mensajería puede dar lugar a la presencia de falencias ortográficas, lo que puede inducir a los estudiantes a desarrollar malos hábitos de escritura.

1.2.2. Falta de Motivación y Atención al Detalle

Muchos estudiantes en la actualidad consideran la ortografía una actividad tediosa o sin importancia, lo que provoca una escasa motivación para aprender y practicar sus reglas ortográficas porque les resulta innecesaria. Aprendizajes poco significativos contribuyen a que los estudiantes no presten atención a los detalles en la escritura correcta de las palabras.

En ciertos casos, la enseñanza de la ortografía continúa empleando métodos tradicionales que se centran en la memorización de reglas y listas de palabras, lo cual puede ser poco efectivo y desmotivador para los estudiantes. La ausencia de metodologías más dinámicas y lúdicas en el proceso de enseñanza dificulta que los alumnos asimilen correctamente las reglas ortográficas.

1.2.3. Confusiones en la aplicación de reglas ortográficas

El idioma español tiene ciertas irregularidades y excepciones en sus reglas ortográficas

que pueden resultar confusas para los estudiantes y provocar falencias en la escritura.

1.3. Estrategias tradicionales vs. Estrategias innovadoras en la enseñanza de la ortografía

Estrategias Tradicionales	Estrategias Innovadoras
<p>❖ Memorización de Reglas.</p> <p>Se basa en que los estudiantes memoricen varias reglas ortográficas.</p> <p>❖ Dictados y Corrección de Textos.</p> <p>Los estudiantes escriben lo que el profesor les dicta y luego se corrige, enfatizando los errores cometidos.</p> <p>❖ Ejercicios de Rellenar Espacios.</p> <p>Los estudiantes completan frases con palabras que deben ser escritas correctamente.</p>	<p>❖ Aprendizaje Lúdico.</p> <p>El uso de juegos y actividades interactivas en línea permite a los estudiantes aprender de manera divertida y comprometida.</p> <p>❖ Tecnología Educativa y MOOC.</p> <p>El uso de plataformas digitales, como MOOCs diseñados específicamente para la enseñanza de la ortografía, ofrece un enfoque más flexible y accesible.</p> <p>❖ La Ortografía en Proyectos Creativos.</p> <p>La creación de blogs o la elaboración de presentaciones permite a los estudiantes aplicar las reglas ortográficas en contextos reales, haciendo que el aprendizaje sea más relevante y significativo.</p>

Como se puede observar en el cuadro comparativo, la enseñanza de la ortografía ha sido un componente esencial de la educación y las metodologías empleadas para enseñarla han

cambiado con el tiempo. Al comparar las estrategias tradicionales con las innovadoras, se obtiene una visión de cómo ha evolucionado la pedagogía y qué métodos pueden resultar más efectivos para los estudiantes en la actualidad.

1.4. El Enfoque Lúdico en la Educación

1.4.1. Definición y características de la lúdica en el aprendizaje

El juego, como una práctica social esencial, fomenta el desarrollo del conocimiento y la relación social de los niños. Esta perspectiva destaca la importancia de ver el juego no solo como una actividad recreativa, sino como una herramienta significativa para el aprendizaje y la interacción social. Indica que, mediante el juego, los niños no solo desarrollan habilidades del conocimiento, sino que también adquieren competencias sociales cruciales para su crecimiento y evolución en la sociedad. (Choez Chilan, 2024)

Según el autor, a través del juego los niños, no solo desarrollan habilidades cognitivas, sino también competencias sociales cruciales para su crecimiento y adaptación en la sociedad. Por ende, el juego posibilita una práctica social esencial entre grupos heterogéneos de una misma edad, fomenta el crecimiento cognitivo y social mientras se divierte. Al mismo tiempo, se destaca la importancia de ver el juego no solo como una actividad de entretenimiento, sino como una herramienta valiosa para el aprendizaje y la interacción social.

La relevancia de los elementos lúdicos en la educación radica en que el docente emplee estas herramientas como recursos fundamentales para fomentar el desarrollo integral de los estudiantes. Además, las estrategias lúdicas se distinguen por su capacidad para:

- Facilitar el control de las emociones.
- Enseñar el respeto por el juego y sus normas.
- Promover la solución de problemas y apoyar la formación de sus propios criterios.
- Contribuir a que el niño adquiriera un sentido de pertenencia.

- Estimular el desarrollo del lenguaje y permitir la expresión corporal del niño.

En tal sentido, (Cuasapud Morocho & Maiguashca Quintana, 2023) menciona que, implementar estrategias lúdicas en el aula permitirá al docente lograr los objetivos de aprendizaje previstos, al mismo tiempo que el estudiante podrá desempeñarse de manera efectiva en las actividades propuestas.

El autor manifiesta que la importancia de la lúdica en la educación radica en que los docentes sean capaces utilizar el juego como una estrategia de aprendizaje, donde el estudiante se enfrente a diversas situaciones y la resuelvan, sin afectar el desarrollo de los demás. En el juego los grupos de estudiantes se relacionan, demuestran trabajo colaborativo y resuelven situaciones e incluso son capaces de generar nuevas ideas de juego.

1.5. Beneficios del enfoque lúdico para el aprendizaje de la ortografía

El enfoque lúdico en la enseñanza de la ortografía ofrece numerosos beneficios para los estudiantes, ya que facilita la asimilación de las reglas ortográficas de manera más dinámica y atractiva.

1.5.1. El aprendizaje cooperativo

Según el autor, la cooperación supone la habilidad de los estudiantes para colaborar en una actividad conjunta, empleando diversas estrategias con el fin de alcanzar el objetivo común, lo que resulta en beneficios tanto individuales como colectivos. Al integrarse en un grupo y colaborar con otros en la realización de una tarea, el estudiante se ve obligado a interactuar y, por ende, a comunicarse con sus compañeros. Esta metodología educativa fomenta el diálogo en el aula, incentivando a los participantes a esforzarse por generar ideas comprensibles y gramaticalmente correctas.

1.5.2. Interdependencia positiva

Desde el punto de vista del autor, la interdependencia significa que los miembros del

grupo dependerán unos de otros para alcanzar un objetivo común. Esta interdependencia debe ser "positiva", ya que debe conducir a la creación de nuevos conocimientos y al desarrollo de cada uno de los participantes. La interdependencia les permitirá a los participantes desarrollar la responsabilidad personal y colectiva.

1.5.3. Interacción motivadora

Durante una actividad grupal, los participantes están constantemente involucrados en interacciones a través del intercambio de ideas, retroalimentación, decisiones sobre roles, etc. Si la interacción entre los miembros es positiva, puede llevar a una motivación consecuente y tener un impacto significativo en los resultados finales.

1.5.4. Competencias sociales y de grupo

Para que exista una interdependencia positiva dentro de un grupo, es necesario que los estudiantes hayan sido adecuadamente preparados para enfrentar un aprendizaje basado en la comunicación y la cooperación, ya que, en caso contrario, pueden surgir problemas relacionales entre los estudiantes que pongan en peligro el objetivo y el sentido del proceso.

1.6. Evaluación

La evaluación del trabajo realizado por los grupos al final de la actividad de aprendizaje cooperativo es esencial para responsabilizar a los estudiantes. La evaluación puede ser de diferentes tipos; por ejemplo, un docente puede optar por una autoevaluación por parte de los estudiantes o por una evaluación sumativa que tenga en cuenta el período desde la formación del grupo hasta el objetivo final. (Lucchesi, 2024)

1.7. Tecnología Educativa y MOOC (Massive Open Online Course)

1.7.1. Definición y evolución de los MOOCs

Desde su aparición, el web ha permitido el intercambio de información en cualquier momento y lugar. Hoy en día, la abundancia de información disponible permite adquirir

conocimientos sobre diversos temas. Sin embargo, estos conocimientos suelen ser informales, ya que no cuentan con una certificación oficial. Este aumento en la disponibilidad de información, impulsado por el uso del internet y la validación del aprendizaje informal, abrió el camino para el desarrollo de los primeros cursos en línea masivos y abiertos (MOOCs).

Desde su aparición hasta el presente, los MOOC se han expandido considerablemente a través de plataformas tecnológicas en la web. Entre sus características destacan su apertura, participación y distribución, las cuales también son propias de los recursos educativos abiertos. Por ello, el desarrollo de MOOC representa una oportunidad para ofrecer educación continua en cualquier momento. (Oñate, 2023)

1.7.2. Ventajas y desventajas de los MOOCs en la educación

Los MOOC son cursos integrales que incluyen tareas y evaluaciones en línea, en los cuales los estudiantes gestionan su propio tiempo y aprendizaje. Estos cursos hacen un uso predominante de recursos multimedia y videos para su progreso, y también se puede encontrar materiales de apoyo como documentos PDF, fotografías, audios y sitios web, entre otros.

La modalidad en línea de estos cursos permite que cualquier persona con acceso a internet pueda acceder a la educación, facilitando así la participación y la adquisición de conocimiento. El proceso de enseñanza y aprendizaje se lleva a cabo a través de la red. Su carácter masivo se debe a que están diseñados para un número ilimitado de estudiantes, permitiendo la participación de todas las personas interesadas sin restricción en el número de inscripciones.

El término "abierto" se refiere a que estos cursos son accesibles para cualquier persona interesada, sin limitaciones ni restricciones. No se requieren requisitos previos para la inscripción o participación, y no es necesario abonar cuotas para inscribirse en ellos. (Hernández Moya et al., 2021)

1.8. Ventajas y desventajas de la utilización de un MOOC

Los MOOCs (Massive Open Online Courses) ofrecen variedad de ventajas en la educación, también presentan una serie de desventajas que es importante tener en cuenta. En el siguiente cuadro se presentan algunas de las principales ventajas y desventajas de los MOOCs:

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> • Accesibilidad Global • Flexibilidad en el Aprendizaje • Variedad de Temas y Cursos • Coste Reducido o Gratuito • Certificaciones y Reconocimiento • Actualización y Desarrollo Profesional • Interacción y Comunidad Global • Incorporación de Tecnologías Avanzadas • Pruebas y Experimentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta de Interacción Personalizada • Tasas de Abandono Elevadas • Requiere Alta Autodisciplina • Dependencia de la Tecnología • Reconocimiento y Credibilidad

A decir del autor: Los MOOCs son herramientas valiosas que proporcionan a los estudiantes información condensada y relevante para facilitar la adquisición de nuevos conocimientos. No obstante, una desventaja de estos entornos es la ausencia de un tutor que guíe el proceso de aprendizaje, lo que podría llevar a la desmotivación de algunos estudiantes en el uso de estos recursos. (Tipantuña Chuqui, 2020)

CAPITULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

En la presente investigación se ha utilizado un enfoque cuantitativo, según el autor (Arguelles, 2024) El enfoque cuantitativo, con raíces en el positivismo, se basa en la creencia de que la realidad es objetiva y cuantificable. Este enfoque busca generalizar los resultados a través de la recolección de datos numéricos y la aplicación de técnicas estadísticas. La exactitud

y la posibilidad de replicar los resultados son características fundamentales de esta metodología, lo que la hace especialmente útil para estudios que requieren validar hipótesis o comparar variables.

Para desarrollar la investigación se utilizó un diseño de investigación cuantitativa de tipo pre experimental. El enfoque cuantitativo permitió evaluar el impacto de las actividades interactivas y los juegos educativos en el rendimiento ortográfico de un grupo focal de veinte estudiantes de séptimo grado de la escuela Simón Bolívar, proporcionando datos sobre su progreso y grado de participación. El enfoque cuantitativo utilizado facilitó la evaluación del impacto de las actividades interactivas y los juegos educativos en el desempeño ortográfico, proporcionando información precisa sobre su progreso y grado de involucramiento.

2.1. Tipos de investigación

El tipo de investigación utilizado en el presente trabajo es la investigación aplicada porque según: (Cordero v, 2009) La investigación aplicada se basa en principios sólidos, tanto desde el punto de vista del conocimiento como de la historia, al enfrentar los problemas de entender la realidad social, que es compleja y cambiante. Sus fundamentos se apoyan en diferencias importantes como "saber y hacer", "conocimiento y práctica", "explicación y aplicación", y "verdad y acción".

La investigación aplicada es un enfoque destinado a identificar posibles soluciones a problemas específicos, ya sean individuales o colectivos. Parte de un problema común y busca ofrecer soluciones que contribuyan a mejorar la situación.

Además se utilizara la investigación de campo porque según: (Colina, 2014) La investigación de campo es un tipo de investigación aplicada que se enfoca en entender y solucionar una situación, necesidad o problema en un contexto particular.

En este enfoque, el investigador opera directamente en el entorno natural donde las

personas interactúan, y las fuentes consultadas, que proporcionan los datos más relevantes para el análisis, incluyen individuos, grupos y representaciones de organizaciones. Este método no experimental se enfoca en identificar las relaciones e interacciones entre variables sociales, psicológicas y educativas dentro de estructuras sociales reales y diarias.

Basado en los estudios realizados por los investigadores consultados. Se empleó una investigación aplicada con un diseño experimental que facilitó la intervención directa en el proceso de aprendizaje del grupo focal de estudiantes. Mediante el uso de actividades gamificadas y herramientas tecnológicas, se buscó incentivar la participación activa de los estudiantes y potenciar sus habilidades ortográficas en un entorno motivador y dinámico.

La investigación aplicada evidencia que la integración de estrategias lúdicas con el uso de tecnología constituye una metodología eficaz para enfrentar los desafíos en la enseñanza de la ortografía. Se sugiere seguir desarrollando y aplicando estos enfoques en contextos educativos similares para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de manera innovadora y atractiva.

2.2. Técnica o instrumento de investigación

2.2.1. Encuesta

(Reyes, 2022) Según el autor: La encuesta es un método de recopilación de datos que utiliza un cuestionario para obtener información de un grupo específico de individuos. Este instrumento permite recoger datos sobre las opiniones, actitudes y comportamientos de los participantes. En una encuesta, se realizan diversas preguntas sobre uno o varios temas a una muestra de personas elegidas según criterios científicos, con el fin de que dicha muestra

represente de manera adecuada a la población general a la que pertenece.

La encuesta se aplicó a un grupo focal compuesto por veinte estudiantes de séptimo grado año paralelo "A" de la Escuela de Educación Básica "Simón Bolívar", ubicada en la parroquia de Alangasí, cantón Quito.

La encuesta fue elaborada con el fin de evaluar las percepciones y experiencias de los estudiantes respecto a los juegos lúdicos implementados, su impacto en el aprendizaje de la ortografía y la usabilidad de las plataformas digitales. Las preguntas incluyeron tanto opciones de selección múltiple como preguntas abiertas, permitiendo la recolección de datos tanto cuantitativos como cualitativos utilizando escalas de Likert.

Antes de la aplicación de la encuesta, se informó a los estudiantes sobre su finalidad y se obtuvo el consentimiento informado de sus padres o tutores, garantizando la confidencialidad de las respuestas. Se proporcionaron instrucciones detalladas sobre cómo completar la encuesta y se aclararon posibles dudas acerca del proceso.

La encuesta se administró de forma presencial y bajo el control de sus tutores en casa, utilizando dispositivos digitales, como tablets y celulares, para asegurar que todos los estudiantes pudieran acceder a las preguntas simultáneamente. Se estableció un tiempo específico para la realización de la encuesta y se brindó apoyo técnico a los estudiantes en caso de que surgieran dificultades.

Las respuestas fueron recogidas automáticamente a través de la plataforma Google Forms utilizada, lo cual permitió un análisis rápido y preciso de los resultados. Se examinó la eficacia de los juegos lúdicos en la mejora de las habilidades ortográficas. Los resultados obtenidos se emplearon para optimizar y ajustar las actividades lúdicas y la funcionalidad de las plataformas educativas.

La encuesta se realizó utilizando preguntas, que se aplicó a un grupo focal de estudiantes

Tabla 1: Parámetros

PARÁMETRO	INSERTAR VALOR
N	20
Z	1,645
P	50%
Q	50%
e	1%

Nota. La tabla muestra los parámetros y los valores para el cálculo del tamaño de la muestra.

Fuente: (Bustamante, 2011)

Tabla 2

Parámetros Estadísticos

PARÁMETROS ESTADÍSTICOS

NIVEL DE CONFIANZA	Z alfa
99,7	3
99	2,58
98	2,33
96	2,05
95	1,96
90	1,645
80	1,28
50	0,674

Nota. La tabla muestra los parámetros estadísticos y el nivel de confianza. Fuente: (Bustamante, 2011)

ANÁLISIS ESTADÍSTICO

Se está realizando un estudio estadístico en la escuela de Educación Básica Simón Bolívar de la parroquia Alangasí, cantón Quito, a una población de 20 estudiantes que corresponden a séptimo grado, con un nivel de confianza del 90%, con la probabilidad que ocurra del 50%, y con una probabilidad que no ocurra 50%, con un margen de error del 1%, el total de estudiantes de la muestra será de 19,64 que corresponde a 20 estudiantes.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

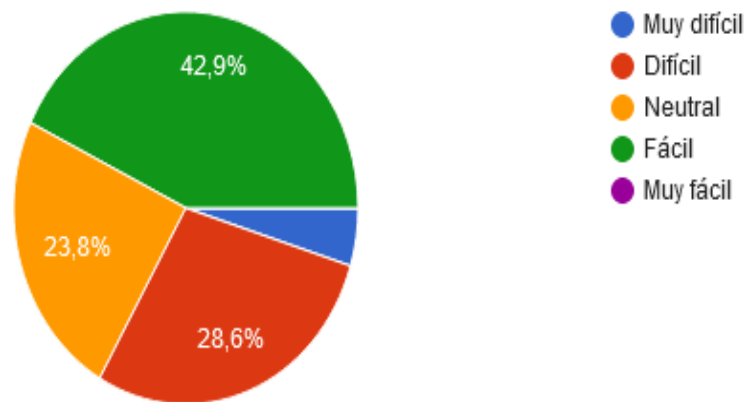
Encuesta

Pregunta 1 ¿Qué tan difícil es para ti tener una buena ortografía

Figura 1

¿Qué tan difícil es para ti tener una buena ortografía?

21 respuestas



Análisis: Interpretación de Resultados

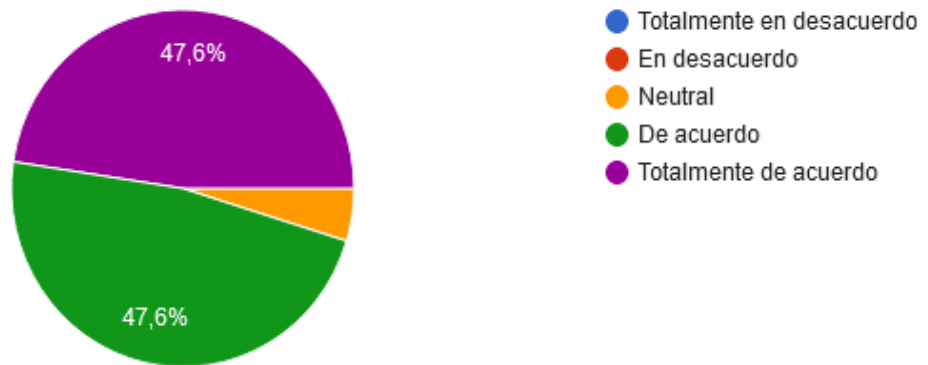
En respuesta a la pregunta ¿Qué tan difícil es para ti tener una buena ortografía, los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes encuestados opinan que es “fácil” con un 42,9%; “difícil” 28,6%; “neutral” 23,8% y “muy difícil” 4,8%. Estos datos sugieren que para la mayoría de los encuestados no le es difícil tener una buena ortografía.

Pregunta 2 ¿Qué tan difícil es para ti tener una buena ortografía

Figura 2

Consideras que las aplicaciones móviles y juegos de ortografía son una forma entretenida de practicar y aprender ortografía.

21 respuestas



Análisis: Interpretación de Resultados

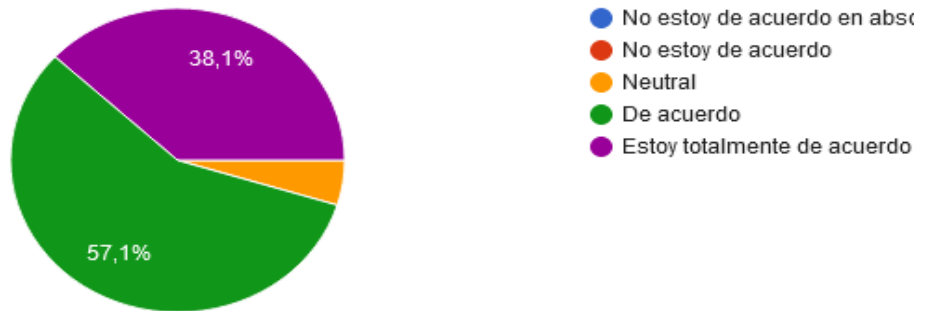
En respuesta a la pregunta ¿Consideras que las aplicaciones móviles y juegos de ortografía son una forma entretenida de practicar y aprender ortografía?, los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes encuestados opinan que están “totalmente de acuerdo” con un 47,6%; “de acuerdo” 46,7% y “neutral” 4,8%. Estos datos sugieren que para la mayoría de los encuestados las aplicaciones móviles y juegos de ortografía son una forma entretenida de practicar y aprender ortografía.

Pregunta 3 ¿Me divierto al usar aplicaciones y juegos móviles diseñados para mejorar mi ortografía?

Figura 3

Me divierto al usar aplicaciones y juegos móviles diseñados para mejorar mi ortografía

21 respuestas



Análisis: Interpretación de Resultados

En respuesta a la pregunta ¿Me divierto al usar aplicaciones y juegos móviles diseñados para mejorar mi ortografía?, los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes encuestados opinan que están “totalmente de acuerdo” con un 38,1%; “de acuerdo” 51,1% y “neutral” 4,8%. Estos datos sugieren que la mayoría de los encuestados se divierten utilizando las aplicaciones móviles y juegos de ortografía.

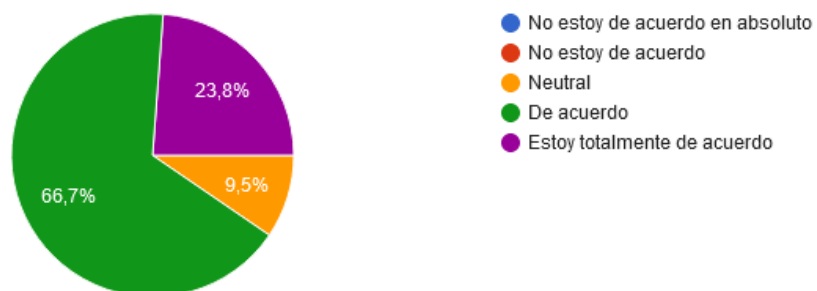
Pregunta 4 ¿Me siento más motivado para practicar ortografía cuando uso aplicaciones y juegos en mi dispositivo móvil?

Figura 4

Me siento más motivado para practicar ortografía cuando uso aplicaciones y juegos en mi dispositivo móvil.



21 respuestas



Análisis: Interpretación de Resultados

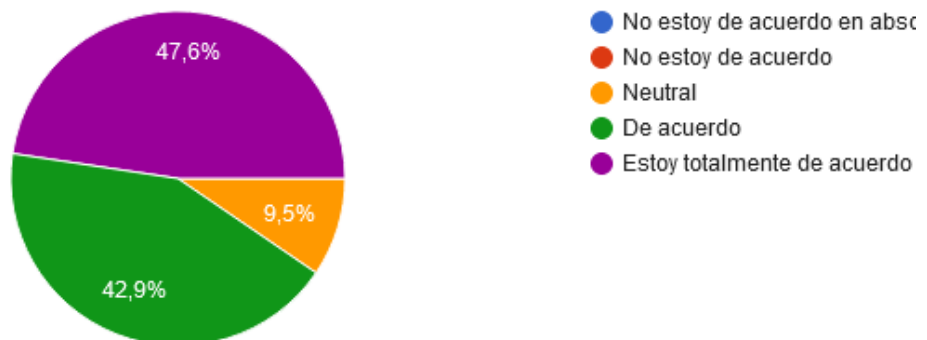
En respuesta a la pregunta ¿Me siento más motivado para practicar ortografía cuando uso aplicaciones y juegos en mi dispositivo móvil?, los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes encuestados opinan que están “de acuerdo” con un 66,7%; “totalmente de acuerdo” 23,8% y “neutral” 9,5%. Estos datos sugieren que la mayoría de los encuestados se sienten más motivados para practicar ortografía utilizando las aplicaciones móviles y juegos de ortografía.

Pregunta 5 ¿Me gustaría que mi escuela incluyera más actividades con aplicaciones y juegos móviles para practicar ortografía?

Figura 5

Me gustaría que mi escuela incluyera más actividades con aplicaciones y juegos móviles para practicar ortografía.

21 respuestas



Análisis: Interpretación de Resultados

En respuesta a la pregunta ¿Me gustaría que mi escuela incluyera más actividades con aplicaciones y juegos móviles para practicar ortografía?, los resultados muestran que la

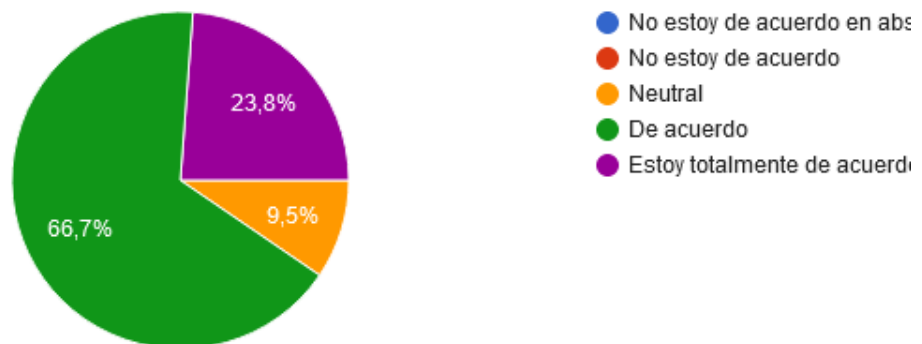
mayoría de los estudiantes encuestados opinan que están “de acuerdo” con un 42,9%; “totalmente de acuerdo” 47,6% y “neutral” 9,5%. Estos datos sugieren que a la mayoría de los encuestados les gustaría que en la escuela incluyeran más actividades con aplicaciones móviles y juegos para practicar la ortografía.

Pregunta 6 ¿Las aplicaciones y juegos móviles han hecho que preste más atención a cómo se escriben las palabras?

Figura 6

Las aplicaciones y juegos móviles han hecho que preste más atención a cómo se escriben las palabras.

21 respuestas



Análisis: Interpretación de Resultados

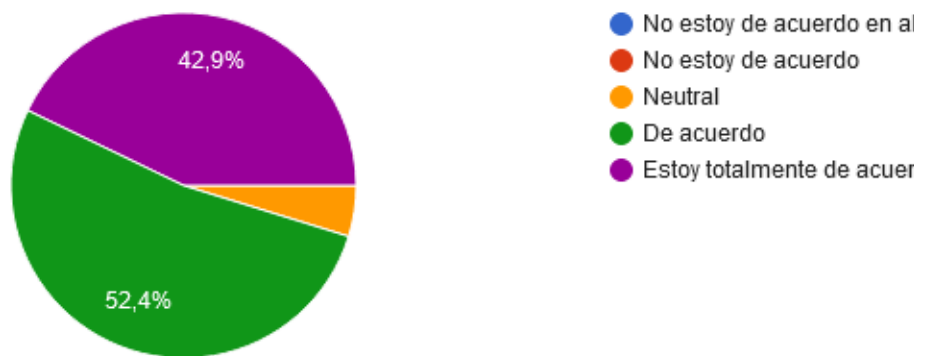
En respuesta a la pregunta ¿Las aplicaciones y juegos móviles han hecho que preste más atención a cómo se escriben las palabras?, los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes encuestados opinan que están “de acuerdo” con un 66,7%; “totalmente de acuerdo” 23,8% y “neutral” 9,5%. Estos datos sugieren que a la mayoría de los encuestados las aplicaciones móviles y juegos para practicar la ortografía han hecho que presten más atención al escribir palabras.

Pregunta 7 ¿El uso de aplicaciones y juegos móviles para mejorar la ortografía hace que las clases sean más interesantes y divertidas?

Figura 7

El uso de aplicaciones y juegos móviles para mejorar la ortografía hace que las clases sean más interesantes y divertidas.

21 respuestas



Análisis: Interpretación de Resultados

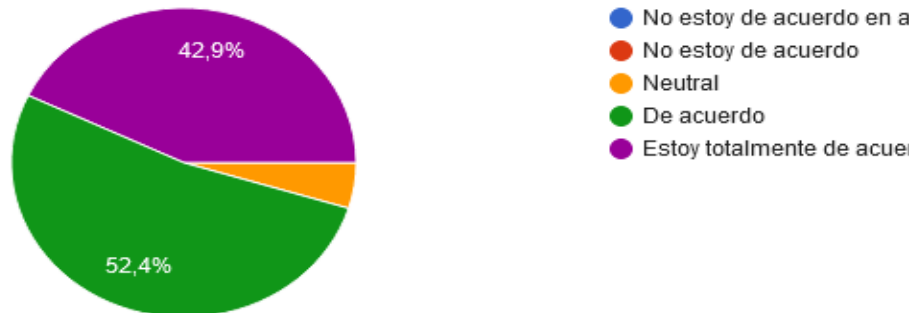
En respuesta a la pregunta ¿El uso de aplicaciones y juegos móviles para mejorar la ortografía hace que las clases sean más interesantes y divertidas?, los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes encuestados opinan que están “de acuerdo” con un 52,4%; “totalmente de acuerdo” 42,9% y “neutral” 4,8%. Estos datos sugieren que a la mayoría de los encuestados las aplicaciones móviles y juegos para practicar la ortografía hacen que las clases sean más interesantes y divertidas.

Pregunta 8 ¿Les recomendaría a mis compañeros que utilicen aplicaciones y juegos móviles para mejorar la ortografía en el proceso de aprendizaje?

Figura 8

Le recomendaría a mis compañeros que utilicen aplicaciones y juegos móviles para mejorar la ortografía en el proceso de aprendizaje.

21 respuestas



Análisis: Interpretación de Resultados

En respuesta a la pregunta *¿El uso de aplicaciones y juegos móviles para mejorar la ortografía hace que las clases sean más interesantes y divertidas?*, los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes encuestados opinan que están “de acuerdo” con un 52,4%; “totalmente de acuerdo” 42,9% y “neutral” 4,8%. Estos datos sugieren que a la mayoría de los encuestados recomendarían las aplicaciones móviles y juegos para practicar la ortografía.

Los resultados obtenidos mediante la encuesta indican que, aunque una parte significativa de los niños no enfrenta dificultades con la ortografía, una proporción considerable considera el aprendizaje de ortografía a través de plataformas digitales como una forma atractiva y moderna de aprender. Se sugiere la implementación de métodos de enseñanza más dinámicos y lúdicos para aumentar el interés y mejorar la eficacia en la enseñanza de la ortografía. Las actividades interactivas y los juegos pueden ser estrategias efectivas para promover una actitud positiva hacia el aprendizaje ortográfico. Por ello, se propone desarrollar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje utilizando la tecnología, incluyendo la creación de una plataforma MOOC de ortografía lúdica.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1. Tema

Diseño de un MOOC mágica ortografía para desarrollar habilidades ortográficas en los estudiantes de básica media.

3.2. Presentación de la propuesta

La presente propuesta titulada "Mágica ortografía" MOOC para desarrollar habilidades ortográficas. tiene como objetivo ofrecer una estrategia interactiva y dinámica para el aprendizaje de la ortografía. A su vez la plataforma no solo ayudará a mejorar la ortografía en los estudiantes, sino que también pretende fomentar en ellos el uso y aplicación de las TIC, en todas las materias de estudio, en especial en la materia de Lengua y Literatura, para estar a la vanguardia de la tecnología y superar los sesgos informáticos que se pudieran presentar a futuro.

3.3. Fundamentación teórica

3.3.1. *Importancia de la ortografía en el desarrollo académico*

La ortografía es fundamental para los estudiantes, ya que favorece una escritura correcta y el desarrollo de habilidades clave para su éxito académico, profesional y social. Enseñar la correcta escritura es una responsabilidad esencial de los docentes, vital para que los estudiantes adquieran las herramientas necesarias al terminar su etapa escolar. (Espinosa Soriano, 2021)

La ortografía es fundamental para la comunicación efectiva y refleja el cuidado y respeto por el lenguaje. En el ámbito educativo, Su enseñanza no solo rectifica equivocaciones, sino que además fomenta el crecimiento de capacidades cognitivas y de pensamiento crítico esenciales para el éxito académico y profesional.

Según el autor (Rocafuerte, 2024) En el ámbito educativo, resulta imprescindible implementar estrategias didácticas innovadoras que faciliten la aplicación de métodos de

enseñanza apropiados, capaces de despertar el interés de los estudiantes, teniendo en cuenta su contexto sociocultural y sus diversos estilos de aprendizaje.

Se pretende mejorar la forma correcta de escritura de palabras sin errores ortográficos, mediante la utilización de la tecnología. En una primera etapa, con el desarrollo de juegos online utilizando diferentes plataformas para la creación de diferentes tipos de juegos, donde los estudiantes tendrán la oportunidad de jugar y aprender simultáneamente.

3.3.2. El Enfoque Lúdico en la Educación

El juego, más allá de su carácter recreativo, es una práctica social clave que impulsa el desarrollo del conocimiento y la práctica social de los niños, promoviendo tanto el aprendizaje como la adquisición de competencias sociales esenciales para su crecimiento. (Choez Chilan, 2024)

El juego es una práctica social fundamental que permite a los niños desarrollar habilidades cognitivas y competencias sociales esenciales para su crecimiento y adaptación en la sociedad, destacándose no solo como entretenimiento, sino como un recurso fundamental para el aprendizaje y la interacción social.

El enfoque lúdico en la enseñanza de la ortografía a los estudiantes consiste en incorporar juegos y actividades recreativas interactivas para hacer el proceso de aprendizaje más ameno y eficaz.

3.3.3. El Enfoque Lúdico en la Tecnología

El enfoque lúdico de la tecnología se orienta hacia el uso de herramientas tecnológicas que incorporen el juego y la diversión como componentes fundamentales del proceso educativo. Este enfoque pretende integrar elementos lúdicos en la tecnología con el objeto de aumentar la motivación, la responsabilidad y la participación activa de los estudiantes. De este modo, se facilita una experiencia de aprendizaje más atractiva y eficaz, en la que el aprendizaje se

produce de manera natural y amena.

3.4. Tecnología Educativa y MOOC (Massive Open Online Course)

Desde su aparición hasta el presente, los MOOC se han expandido considerablemente a través de plataformas tecnológicas en la web. Entre sus características destacan su apertura, participación y distribución, las cuales también son propias de los recursos educativos abiertos. Por ello, el desarrollo de MOOC representa una oportunidad para ofrecer educación continua en cualquier momento. (Oñate, 2023)

La modalidad en línea de estos cursos permite que cualquier persona con acceso a internet pueda acceder a la educación, promoviendo la participación y el aprendizaje. La enseñanza y el aprendizaje se desarrollan a través de la red virtual. Su naturaleza masiva se debe a que están diseñados para un número ilimitado de estudiantes, permitiendo la inscripción de todas las personas interesadas sin limitación en el número de participantes.

3.4.1. Los MOOCs como TIC, TAC, O TEP

Los MOOCs integran componentes de las TIC y TAC; sin embargo, su énfasis en la participación comprometida y la capacidad de autogestión los sitúa principalmente como una TEP.

TEP (Tecnología para el Empoderamiento y la Participación): Un MOOC ofrece a los usuarios, en este caso a los niños, la posibilidad de acceder de manera autónoma a contenidos educativos, al tiempo que promueve su participación dinámica en el proceso de aprendizaje. Este enfoque fomenta la autonomía, la colaboración y el empoderamiento del estudiante, permitiéndole aprender a su propio ritmo, interactuar con otros participantes y aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones reales. La TEP se centra en la participación activa y en el desarrollo de habilidades no solo en la adquisición de conocimientos.

TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación): Aunque los MOOCs emplean

tecnologías TIC, como internet y plataformas digitales, para dar a conocer contenidos, su propósito central es facilitar la enseñanza y el y el proceso de aprendizaje de forma participativa e interactiva.

TAC (Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento): Aunque un MOOC puede estar dentro de la categoría de TAC, dado que emplea la tecnología para apoyar la educación y la adquisición de conocimientos, su enfoque en la participación y empoderamiento de los usuarios lo ubica principalmente como una TEP.

El modelo ADDIE: Es un enfoque ampliamente utilizado en la creación y elaboración de recursos educativos y programas formativos para estudiantes de todo nivel.

Significado de sus siglas:

Análisis: Determinación de las necesidades educativas y los objetivos del curso.

Diseño: Elaboración de un plan detallado que abarca los objetivos de aprendizaje, las estrategias pedagógicas, las actividades y los recursos.

Desarrollo: Implica la producción de recursos como presentaciones, ejercicios y actividades para su uso en las clases.

Implementación: Presentación del contenido a los estudiantes y la realización de las actividades planificadas.

Evaluación: Examen y valoración continua del proceso educativo y del desempeño de los estudiantes.

Ventajas

Organizado y metódico: Proporciona un proceso definido para la creación y elaboración de materiales educativos.

Adaptabilidad: Permite realizar ajustes y retroalimentar cada etapa en función de las necesidades del proyecto.

Enfocado en el usuario: Garantiza que el curso se ajuste a las necesidades y particularidades del público destinatario.

El modelo ADDIE constituye la base fundamental para el diseño de cursos de formación eficaces, como un MOOC de ortografía dirigido a niños. Al aplicar este modelo, se asegura que el curso sea correctamente planificado, desarrollado de manera apropiada, implementado con eficacia y evaluado de forma continua para su mejora constante.

3.5. Descripción de la Propuesta

La propuesta MOOC mágica ortografía para desarrollar habilidades ortográficas en los estudiantes de básica media, se presenta como una oportunidad de aprendizaje lúdico, donde se podrá desarrollar actividades para aprender diferentes reglas ortográficas.

El MOOC ofrece actividades eminentemente lúdicas y una amplia gama de juegos orientados al aprendizaje de la ortografía. Se emplean plataformas como Wordwall y Educaplay, entre otras, que disponen de diversos recursos para crear presentaciones, juegos y actividades de manera interactiva y sencilla de aplicar.

A través de este MOOC se fomentará la capacidad de razonamiento. mediante la inclusión de diversos juegos, como crucigramas, sopas de letras y el ahorcado, entre otros, los cuales servirán como herramientas de aprendizaje y evaluación en la enseñanza de la ortografía.

El MOOC contiene la siguiente estructura:

- Módulo 1: Introducción al Acento en las palabras
- Módulo 02: Clasificación de las Palabras según el acento
- Módulo 03: Acentuación de Diptongos y Hiatos

3.6. Objetivos

3.6.1. *Objetivo General*

Diseñar un MOOC de ortografía lúdica dirigido a estudiantes de básica media, a través de la implementación de actividades interactivas en diversas plataformas, para mejorar la escritura correcta de palabras.

3.6.2. *Objetivos Específicos*

- Diseñar módulos educativos que aborden reglas ortográficas de acentuación de las palabras.
- Elaborar actividades de aplicación lúdica utilizando la tecnología que promuevan una mejora constante de la ortografía.
- Valorar el conocimiento en actividades cotidianas de expresión escrita.

3.7. Beneficiarios

Datos informativos

Institución: Escuela de Educación Básica “Simón Bolívar”

Ubicación geográfica: Provincia de Pichicha, cantón Quito, parroquia Alangasí

Los beneficiarios directos: Estudiantes de Básica Media

Los beneficiarios indirectos: Docentes

3.8. Resultados del Test Inicial (Pre-test) y Pos test

El pre test inicial aplicado proporciona una base para verificar el nivel de desarrollo ortográfico de los estudiantes antes de la intervención educativa.

El pos test proporciona una información real de la validez del programa de ortografía aplicado en los estudiantes.

A continuación, se presentan el cuadro de resultados obtenidos en la prueba aplicada a los estudiantes:

Nro. de Estudiantes	Aspecto evaluado	Pre test: Errores Ortográficos	Pos test: Errores Ortográficos
20	Falta de tildes en palabras agudas, graves y esdrújulas.	Promedio de aciertos: 60% de estudiantes presentan problemas de acentuación en las palabras, esto equivale a 12 estudiantes de 20 con errores ortográficos.	Promedio de aciertos: 85% de respuestas correctas. Corresponde a 17 estudiantes de 20 que mejoraron la escritura correcta de palabras.

Nota. La tabla muestra los resultados del pre test y pos test. Fuente: Elaboración propia (2024).

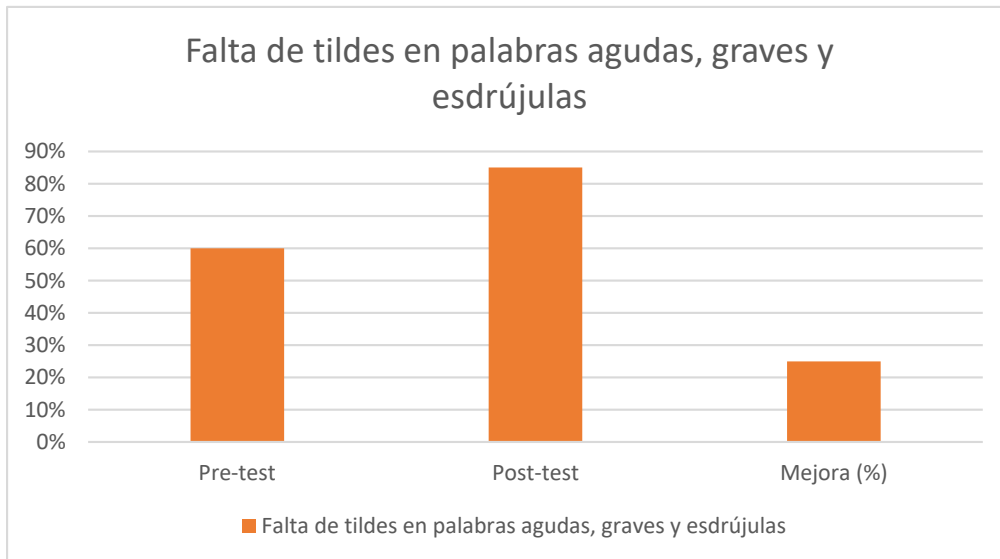
Análisis comparativo

Aspecto Evaluado	Pre-test	Post-test	Mejora (%)
Falta de tildes en palabras agudas, graves y esdrújulas	60%	85%	25%

Nota. La tabla el análisis comparativo de los resultados del pre test y pos test. Fuente: Elaboración propia (2024).

Tabla

Falta de tildes en palabras agudas, graves y esdrújulas



Nota. La tabla presenta los resultados en diagrama de barras del pre test y pos test. Fuente: Elaboración propia (2024).

Observaciones generales. Los estudiantes mostraron dificultades en reglas básicas de acentuación en las palabras de la prueba inicial, posteriormente hay mejora luego de la aplicación de la propuesta MOOC ortografía lúdica. Por lo tanto, se puede decir que la aplicación del MOOC es relevante en el aprendizaje de la ortografía por medio el uso de la tecnología en actividades interactivas.

3.9. Limitaciones

Es esencial identificar las limitaciones del proyecto propuesto, ya que esto proporciona información sobre los alcances y restricciones que podrían influir en su aplicación.

3.9.1. Conectividad y Acceso a Internet

Una limitación podría ser la disponibilidad de dispositivos y acceso a Internet. No todos los estudiantes pueden tener acceso constante a dispositivos electrónicos o conexiones a Internet, lo que podría afectar la participación en el MOOC.

3.9.2. Habilidades Tecnológicas

Los niños tienen diferentes niveles de habilidad y estilos de aprendizaje. El proyecto puede no abordar adecuadamente las demandas particulares de cada niño, lo que podría afectar la eficacia de utilización del MOOC.

3.9.3. Problemas de Seguridad y Privacidad

La participación y supervisión de los padres en el proyecto pueden variar. Algunos niños pueden tener más apoyo en casa que otros, lo que podría influir en su rendimiento y participación, la protección y confidencialidad de los estudiantes es primordial.

Al abordar estas limitaciones de manera proactiva, se podrá mitigar posibles desafíos y mejorar la calidad y efectividad del proyecto de ortografía en línea para niños. Además, es importante realizar evaluaciones periódicas para realizar ajustes según sea necesario.

3.9.4. Entorno virtual de aprendizaje

El ambiente de aprendizaje dentro del MOOC de ortografía está diseñado para ser interactivo, estimulante y accesible. Contiene los siguientes elementos:

Amigable: La plataforma digital es visualmente atractiva y fácil de navegar.

Contenido Recreativo: Los recursos de aprendizaje comprenden juegos interactivos, videos animados y ejercicios prácticos, diseñados para hacer que el estudio de la ortografía sea entretenido y estimulante.

Actividades Diversificadas: Se proporcionan una serie de actividades lúdicas

Retroalimentación Instantánea: Los estudiantes obtienen resultados inmediatos, facilitando la corrección de errores y el refuerzo continuo de su aprendizaje.

Accesibilidad y Adaptabilidad: La plataforma está disponible en diversos dispositivos y permite a los niños avanzar en su aprendizaje a su propio ritmo.

Evaluaciones: Al instante de la terminación de cada módulo.

3.10. Metodología de enseñanza-aprendizaje

Según el autor: La metodología ADDIE es un proceso de instrucciones que implica la selección de estrategias para la enseñanza y el aprendizaje. El ADDIE oferta una solución efectiva para organizar la clase: recursos y actividades, facilitando así el aprendizaje autónomo de los estudiantes mediante el uso de las TICS. (Gomez, 2022)

Para el desarrollo de la propuesta se utiliza el modelo ADDIE que propone los siguientes pasos:

Etapas de Análisis:

Detección de las necesidades ortográficas de los estudiantes.

Establecimiento de logros educativos a los que se quiere llegar.

Reconocimientos de los recursos disponibles y posibles limitaciones.

En esta etapa se recoge toda la información necesaria para orientar la planificación del MOOC.

Fase de Diseño:

Se establecen los objetivos educativos concretas.

Se diseña la estructura del curso MOOC.

Se eligen las actividades y los recursos de enseñanza que estén de acuerdo con las necesidades de los estudiantes.

Se determinan las metodologías de evaluación del proceso de desarrollo del MOOC.

En esta fase, se desarrolla la planificación del curso.

Etapas de Desarrollo:

Elaboración del contenido y los materiales didácticos.

Desarrollo de recursos educativos (como videos, presentaciones y textos).

Diseño de las actividades y herramientas de evaluación.

Es la fase en la que se ejecuta el proyecto MOOC

Fase de Evaluación:

Evaluación continúa al finalizar cada uno de los módulos

Recopilación de datos sobre la efectividad del curso.

Retroalimentación de los participantes y revisiones para mejoras en cada actividad propuesta.

3.11. Modelo de la propuesta

Esta herramienta permite integrar Recursos Educativos de acuerdo a la temática “MOOC MÁGICA ORTOGRAFÍA” para el uso pedagógico de refuerzo de la ortografía, donde se encuentran actividades interactivas para el desarrollo y participación de los estudiantes.

Dentro de la herramienta Google Sites se elabora de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) “MOOC MÁGICA ORTOGRAFÍA” que integra Recursos Educativos Abiertos (REA) cuyo objetivo es reforzar el aprendizaje de la ortografía, la aplicación de este EVA permite a los estudiantes interactuar con materiales educativos digitales que ayudara a solventar dificultades ortográficas en los estudiantes.

Para poder ingresar a la plataforma se debe ingresar por el siguiente link:

<https://sites.google.com/view/magicaortografsandrachuquimarc/unidad-3>

El curso MOOC se inicia con la presentación de la portada ¡Bienvenidos al Curso Mágica Ortografía!, luego utilizando un VOKI se detalla el siguiente mensaje: Estamos muy complacidos de que hayas optado por unirte a nosotros en esta divertida y educativa aventura. La ortografía constituye un aspecto fundamental de la comunicación escrita y aprenderla bien te ayudará a expresarte mejor, tanto en tus tareas escolares como en tu vida diaria”.



3.11.1. Fase de diseño

Se elaboran los resultados de aprendizaje que se alcanzarán en cada unidad. Igualmente, se determinan los contenidos que se tratarán en cada unidad para lograr los objetivos específicos establecidos, los cuales, a su vez, contribuirán al cumplimiento del objetivo general.

Tabla 1

Formato 01

<i>Al finalizar el curso los estudiantes serán capaz de:</i> Desarrollar habilidades ortográficas, utilizando juegos interactivos, aplicando la tecnología.	
<i>Resultados de aprendizajes por módulos</i>	<i>Detalle de los módulos</i>
Identifica los fundamentos teóricos de la acentuación de las palabras.	Módulo 01: Introducción a la acentuación de las palabras (concepto, teorías)

Desarrollo de habilidades de acentuación en actividades lúdicas con el uso de la tecnología.	Módulo 02: Clasificación de las Palabras según el acento
Aplica reglas ortográficas de acentuación en casos cotidianos.	Módulo 03: Evaluación

Nota. La tabla muestra los resultados de aprendizaje bajo cada unidad o módulo del MOOC.

Fuente: Elaboración propia (2024).

3.11.2. Fase de Diseño

En la fase de diseño, se elaboran las actividades a presentar para el desarrollo de la clase como: videos, juegos en línea, imágenes interactivas, evaluaciones, recursos disponibles en Internet, etc. De acuerdo al contenido, se incluyen las actividades de estableciendo una estructura para cada módulo.

Tabla 2

Formato 01

<i>Al finalizar el curso los estudiantes serán capaz de:</i> Desarrollar habilidades ortográficas, utilizando juegos interactivos, aplicando la tecnología.	
<i>Resultados de aprendizajes por módulos</i>	<i>Detalle de los módulos</i>
Identifica los fundamentos teóricos de la acentuación de las palabras.	Módulo 01: Introducción a la acentuación de las palabras (concepto, teorías)
Desarrollo de habilidades de acentuación en actividades lúdicas con el uso de la	Módulo 02: Clasificación de las Palabras según el acento

tecnología.	
Aplica reglas ortográficas de acentuación en casos cotidianos.	Módulo 03: Evaluación

Nota. La tabla muestra los resultados de aprendizaje bajo cada unidad o módulo del MOOC.

Fuente: Elaboración propia (2024).

3.11.3. Fase de Desarrollo

En la fase de diseño, se elaboran o se investigan las actividades a presentar, se crea un modelo o guía a seguir, en función de los objetivos y contenidos de ADDIE, se incluyen las actividades de enseñanza-aprendizaje, estableciendo una estructura para cada módulo.

Tabla 3

Formato 02

Estructura de la Módulo 01					
Introducción a la acentuación de las palabras					
Resultado de Aprendizaje: Identifica los fundamentos teóricos de la acentuación de las palabras.					
Módulo 1					
Sesión No.	Unidades y contenidos	Descripción de la actividad	Tiempo	Recursos	Instrumento de evaluación
1	Introducción a la acentuación: la tilde y el acento.	Definición de acento y la tilde ¿Qué es el acento? Tipos de acentos: .	1 hora	Ejercicios interactivos y vídeos explicativos.	Evaluación sobre acentuación de las palabras con OVAS + enlace

2	Importancia del acento en las sílabas Sílabas tónicas y átonas	Identificación	1 hora	Vídeos explicativos. juegos interactivos	
		De las sílabas tónicas y atonas dentro de la palabra.			

Nota. La tabla muestra la estructura de la Módulo 1, su contenido, descripción e instrumento de evaluación. Fuente: Elaboración propia (2024).

Tabla 4

Formato 03

Estructura de la Módulo 02					
Clasificación de las Palabras según el acento					
Resultado de Aprendizaje: Desarrollo de habilidades de acentuación en actividades lúdicas.					
Módulo 2					
Sesión No.	Unidades y contenidos	Descripción de la actividad	Tiempo	Recursos	Instrumento de evaluación
1	Palabras agudas y átonas. Definición y Reglas de acentuación.	En este módulo los estudiantes podrán aplicar en	1 hora	PowerPoint Juegos Interactivos:	Evaluación formativa utilizando juegos

	<p>Palabras graves o palabras agudas. llanas Definición y Reglas de acentuación.</p>	<p>ejercicios la de la acentuación de las Los estudiantes podrán identificar la regla de acentuación y aplicarlo en ejercicios.</p>	<p>1 hora</p>	<p>Crucigramas y Sopa de Letras Videos Educativos Juegos interactivos Enlaces a recursos externos juego interactivo</p>	<p>Evaluación formativa utilizando juegos.</p> <p>Evaluación formativa utilizando juegos</p>
	<p>Palabras esdrújulas Definición y características.</p>	<p>Los estudiantes reconocerán que las palabras esdrújulas se tildan todas sin</p>	<p>1 hora</p>		

		excepción aplicando la regla correspondiente.			
--	--	---	--	--	--

Nota. La tabla muestra la estructura de la Módulo 2, su contenido, descripción e instrumento de evaluación. Fuente: Elaboración propia (2024).

Tabla 5

Formato 04

Estructura de la Módulo 03
Evaluación Personalizada y Certificación. (Juegos de acentuación de palabras)
Resultado de Aprendizaje: Aplica reglas ortográficas de acentuación en palabras de uso cotidiano utilizando las TEP.

Módulo 3					
Sesión No.	Unidades y contenidos	Descripción de la actividad	Tiempo	Recursos	Instrumento de evaluación
1	Ejercicios de acentuación en las palabras	En este módulo los estudiantes aplicaran sus conocimientos de acentuación de las palabras,	1 hora	Plataformas Wordwall Hojas de Word	Evaluación sumativa Evaluaciones periódicas al final de cada módulo. Proyecto final: Escritura de un texto aplicando las reglas de acentuación. Certificado de finalización para

					aquellos que completen satisfactoriamente el curso.
--	--	--	--	--	---

Nota. La tabla muestra la estructura de la Módulo 3, su contenido, descripción e instrumento de evaluación. Fuente: Elaboración propia (2024).

3.11.4. Fase de Implementación

En la fase de la implementación se realiza el ambiente de aprendizaje, donde se detalla la plataforma educativa a usar y se ejecutan los planes y programa diseñados.

Comprende varios pasos esenciales para asegurar que el curso se desarrolle de manera segura y alcance sus metas educativas.

Elaboración de Contenidos: Diseñar y revisar el material educativo, que puede abarcar lecciones interactivas, ejercicios prácticos y recursos multimedia, con el propósito de facilitar el aprendizaje de la ortografía en niños.

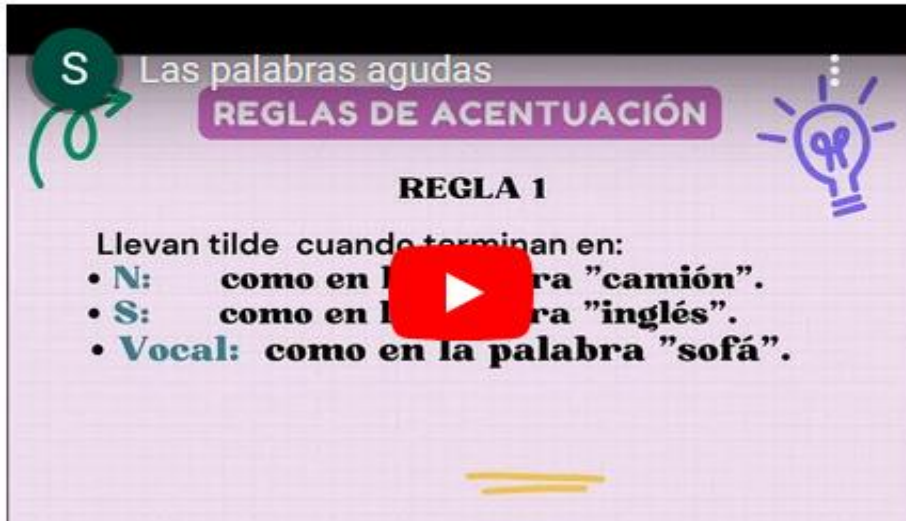
Configuración de la Plataforma: Garantizar que la plataforma MOOC esté debidamente configurada para hospedar y distribuir los contenidos, lo que incluye la verificación de que todas las herramientas y funcionalidades estén plenamente operativas.

Capacitación en el Uso del MOOC: Instruir a los docentes en el funcionamiento de la plataforma, la gestión del curso, y el uso de las herramientas disponibles para interactuar con los estudiantes y ofrecer retroalimentación.

Lanzamiento del MOOC: Poner el curso a disposición de los estudiantes mediante la plataforma, asegurando que todos los materiales y recursos sean accesibles. Comunicación con los Participantes: Informar a los estudiantes y a sus representantes legales o tutores sobre el inicio del curso, los objetivos establecidos, y las instrucciones para acceder y navegar por la plataforma.

La fase de implementación contiene variedad de recursos como se presentan a continuación.

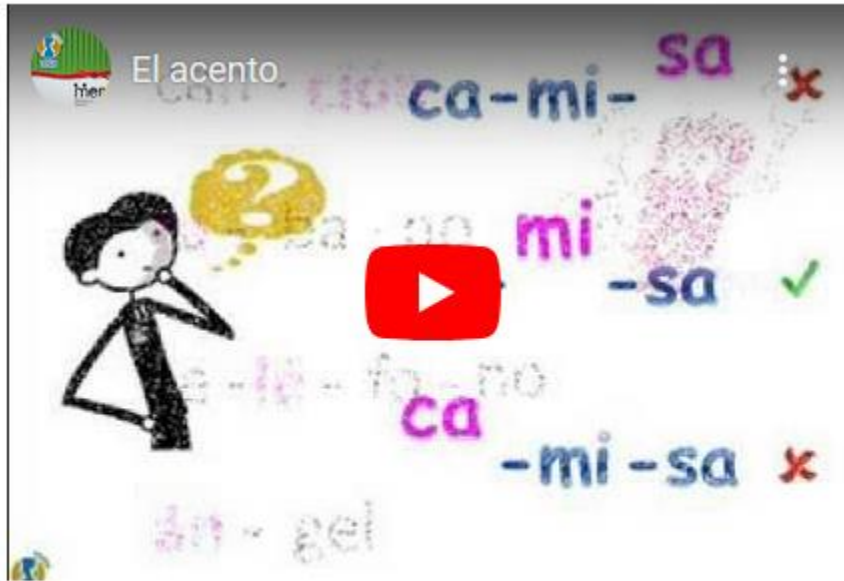
DEFINICIÓN DE LAS PALABRAS AGUDAS : REGLAS DE ACENTUACIÓN



Fuente: Elaboración propia (2024).



Fuente: Elaboración propia (2024).



Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=-IRQuetRZFw>

Fuente: Elaboración propia (2024).

3.11.5. Fase de Evaluación

Para evaluar la eficacia del curso y asegurar que se alcancen los objetivos educativos establecidos. Está al final del curso, las evaluaciones han sido aplicadas en todos los módulos, con la finalidad de una mejora continua en los estudiantes y lograr los objetivos propuestos.

Administrar encuestas y cuestionarios para obtener opiniones de los estudiantes y de sus representantes sobre su experiencia con el curso. Esto puede ofrecer información clave sobre la usabilidad, la claridad del contenido y el nivel de satisfacción general.

La evaluación de los conocimientos adquiridos por los participantes por módulos y al finalizar el curso basado en juegos interactivos.

La evaluación del grado de satisfacción de los usuarios con respecto al curso.

Al finalizar el curso tendrán acceso a recibir un diploma de certificación por su participación el **“MOOC MÁGICA ORTOGRAFÍA”**



Fuente: Elaboración propia (2024).

La fase de evaluación es crucial para garantizar que el MOOC de ortografía sea eficaz en la enseñanza de la ortografía a los niños, así como para ofrecer una experiencia de aprendizaje enriquecedora y ajustada a sus necesidades, por lo cual dentro del curso se presenta una encuesta de satisfacción que debe ser realizada por los participantes.



¿Te diviertes aprendiendo en la plataforma?

- Sí, ¡me divierto mucho!
- Sí, pero a veces podría ser más divertido.
- No, no me divierto mucho.

¿Encuentras las lecciones fáciles de entender?

- Sí, todo es muy fácil de entender.
- Sí, pero a veces me cuesta un poco.
- No, a veces no entiendo bien las lecciones.

Fuente: Elaboración propia (2024).

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

El desarrollo de los módulos educativos dentro del MOOC centrados en mejorar la ortografía mediante la utilización de TIC posibilita una enseñanza más interactiva y divertida en los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y la aplicación efectiva al momento de escribir.

La incorporación de herramientas digitales, tales como juegos interactivos, ejercicios en línea y recursos multimedia, enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje haciéndolo más

atractivo, accesible y llamativo a los estudiantes, que se muestran mucho más habidos de trabajar utilizando la tecnología.

Los estudiantes que interactuaron en el MOOC han demostrado una mejora significativa en sus habilidades de escribir, dado que las actividades y lecciones interactivas ofrecidas en el curso han ayudado a consolidar el aprendizaje de las reglas de acentuación, proporcionando a los participantes las herramientas necesarias para aplicar estas normas de manera precisa y confiable.

Desarrollar actividades lúdicas interactivas destinadas a la aplicación de la ortografía es esencial para lograr una mejora efectiva en las competencias ortográficas. Estas actividades, al integrar componentes lúdicos con el aprendizaje, no solo hacen que el proceso educativo sea más estimulante y motivador, sino que también facilitan la adquisición de las reglas ortográficas de forma natural y amena

Los estudiantes al participar en el desarrollo del programa han podido fortalecer las reglas de acentuación de manera efectiva en su escritura cotidiana. Esto demostraría una transferencia exitosa de los conocimientos adquiridos en el MOOC a situaciones de la vida diaria.

La implementación de un MOOC enfocado en la ortografía y acentuación debería dotar a los participantes con las herramientas adecuadas para optimizar sus habilidades de escritura, ofreciendo una experiencia educativa tanto efectiva como práctica.

El desarrollo de un MOOC de ortografía lúdica constituye una herramienta innovadora que utiliza la tecnología para optimizar la enseñanza de la ortografía en estudiantes de básica media, proporcionando un aprendizaje interactivo y atractivo.

4.2. Recomendaciones

Elaborar contenidos con un diseño visualmente atractivo e incorporar elementos lúdicos

en las actividades para sostener el interés y la motivación de los estudiantes.

Establecer sistemas de evaluación continua que ofrezcan retroalimentación inmediata y personalizada, con el fin de orientar el proceso de aprendizaje y ajustar las actividades de acuerdo con las necesidades individuales de los estudiantes.

Formar a los docentes en la utilización del MOOC y en la incorporación de actividades interactivas en sus prácticas pedagógicas, con el propósito de garantizar una implementación adecuada y un seguimiento efectivo en la institución.

Garantizar que el MOOC sea accesible en múltiples plataformas y dispositivos, a fin de maximizar su disponibilidad y adaptabilidad a distintos entornos tecnológicos.

Implementar mecanismos para el seguimiento constante del impacto del MOOC y realizar los ajustes necesarios para optimizar la efectividad de las actividades y aumentar la satisfacción de los estudiantes.

Elaborar actividades que promuevan la autonomía del estudiante, estimulando la autoevaluación y la habilidad para identificar y corregir sus propios errores.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguado Villamedina, C. (2022). *La ortografía en la escuela actual* [Universidad de Valladolid].

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/57783/TFG-L3440.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Arguelles, J. (2024). Enfoque cualitativo y cuantitativo para abordar la realidad. *Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 10(2).

<https://doi.org/https://doi.org/10.61154/metanoia.v10i2.3629> 1

Bustamante, G. (2011). Aproximación al muestreo estadístico. *Revista de Actualización Clínica*, 10, 476–480.

Chasiguano Pillajo, J. L. (2022). *La lúdica en la enseñanza del aprendizaje de la ortografía en los niños de séptimo año de educación básica de la Unidad Educativa " San Francisco "*. (Issue 1).

Choez Chilan, A. (2024). *Técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo de los niños en el subnivel medio* [Universidad Estatal Península de Santa Elena].

<https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/11484/UPSE-MEB-2024-0086.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Colina, J. (2014). Investigaciones de campo como estrategia metodologica para la resolucion de problemas. *Revista Universidad Dr. Jose Gregorio Hernandez*, 10.

Cordero v, Z. R. (2009). La Investigación aplicada: Una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33(1), 155.

<https://doi.org/10.15517/revedu.v33i1.538>

Cuasapud Morocho, J. J., & Maiguashca Quintana, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151–165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>

Espinosa Soriano, R. (2021). Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 8(41), 1–31.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.46377/dilemas.v8i2.2553>

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>

Gomez, Y. (2022). Reinención Del Juego Sopa De Letras En Un Software Beta Para La Ortografía Española. *Talento Humano y La Gestión Escolar*, 1, 1–317.

www.riosubterraneo.com.mx

- Granda, R. A., Bazurto Rodríguez, I. M., & Jaramillo Palacios, G. P. (2023). El Constructivismo en entornos virtuales y su aplicación en los estudiantes. *Revista de Propuestas Educativas*, 5(9 SE-ARTÍCULOS), 28–37. <https://doi.org/10.61287/propuestaseducativas.v5i19.2>
- Hernandez Contreras, H. (2020). Análisis de un Video Juego Aplicando la Ortografía y las Matemáticas (A.V.A.L.O.M). *Repositorio Institucional UNIMINUTO*, 1. <https://hdl.handle.net/10656/12336>
- Hernández Moya, A. L., Ruiz, L., & Hernández, Y. (2021). Los cursos en línea, masivos y abiertos, un nuevo reto para la educación superior cubana. *Ediciones Futura*, 1–9. https://repositorio.uci.cu/jspui/bitstream/123456789/9840/1/UCIENCIA_2021_paper_347.pdf
- Lucchesi, G. (2024). *Didáctica lúdica como técnica de dinamización en ELE: de la teoría a la investigación aplicada* [Università degli Studi di Padova]. <https://thesis.unipd.it/handle/20.500.12608/63481>
- Macías Mieles, R., & Vélez, C. (2022). Ortografía divertida con la tecnología. Una experiencia de aprendizaje con estudiantes de básica media. *Mamakuna*, 18, 1–19. <http://201.159.222.12:8080/handle/56000/2268>
- Mendoza, L. R., & Moya Martínez, M. E. (2020). TIC y neuroeducación como recurso de innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales.*, 5(2), 85. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i2.2397>
- Nieto Rojas, J. A. (2021). Editorial Dialogus 2: La importancia de la ortografía. *Revista Dialogus*, 2 SE-Editorial, 8–9. <https://doi.org/10.37594/dialogus.v1i2.494>
- Oñate, D. (2023). *Diseño tecnopedagógico de los entornos abiertos o MOOCs* [Universitat Oberta de Catalunya]. <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/148662/1/dluciao82TFM0623memoria.pdf>
- Reyes, M. (2022). La gamificación y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del

idioma inglés en pregrado. *Polo Del Conocimiento*, 7(8), 625–640.

<https://doi.org/10.23857/pc.v7i8>

Rocafuerte, Y. (2024). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA FORTALECER LA ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA*. Universidad Estatal de la península de Santa Elena.

Tipantuña Chuqui, A. (2020). *LOS MOOCs Y SU RELACIÓN EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE* [UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO FACULTAD].

[https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/31678/1/TESIS_Cristian Andres](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/31678/1/TESIS_Cristian Andres Tipantuña Chuqui.pdf)

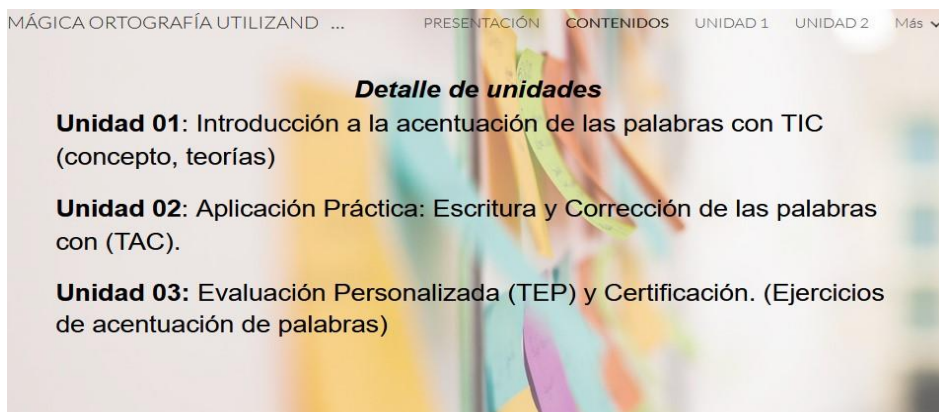
Tipantuña Chuqui.pdf

Anexos

Ilustración 1



Ilustración 2



MÁGICA ORTOGRAFÍA UTILIZAND ... PRESENTACIÓN CONTENIDOS UNIDAD 1 UNIDAD 2 Más ▾

Detalle de unidades

Unidad 01: Introducción a la acentuación de las palabras con TIC (concepto, teorías)

Unidad 02: Aplicación Práctica: Escritura y Corrección de las palabras con (TAC).

Unidad 03: Evaluación Personalizada (TEP) y Certificación. (Ejercicios de acentuación de palabras)

Ilustración 3



MÁGICA ORTOGRAFÍA UTILIZAND ... PRESENTACIÓN CONTENIDOS UNIDAD 1 UNIDAD 2 Más ▾

UNIDAD 2

Aplicación Práctica: Escritura y Corrección

JUEGO DE RECONOCIMIENTO ENTRE PALABRAS AGUDAS, GRAVES Y ESDRUJULAS

Concurso de preguntas
Palabras agudas,

Ilustración 4



Ilustración 5

