

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

“Herramienta Educaplay para el aprendizaje de ortografía”

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magíster en Educación, Tecnología e Innovación

Autora: Díaz Obando Mónica Janneth

Tutor: Terán Vaca Jorge Santiago

Tulcán, 2026

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Mónica Janneth Díaz Obando con el número de cédula 0400907887 ha elaborado el trabajo de titulación: “Herramienta Educaplay para el aprendizaje de ortografía”.



f.....

Terán Vaca Jorge Santiago

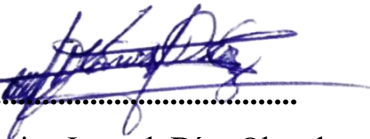
TUTOR

Tulcán, marzo de 2026

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación.

Yo, Mónica Janneth Díaz Obando con cédula de identidad número 0400907887 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

f. 

Mónica Janneth Díaz Obando

AUTORA

Tulcán, marzo de 2026

ACTA DE SESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Mónica Janneth Díaz Obando declaro ser autora de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Herramienta Educaplay para el aprendizaje de ortografía” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

f. 

Mónica Janneth Díaz Obando

AUTORA

Tulcán, marzo de 2026

AGRADECIMIENTO

Este logro no habría sido posible sin el apoyo incondicional de muchas personas a lo largo de este camino, y hoy quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todos ellos.

A Dios, por darme la fuerza, la salud y la perseverancia para superar cada obstáculo. Su guía ha sido mi mayor fortaleza en los momentos de incertidumbre.

A mi esposo incondicional, Franklin, por su amor, comprensión y compañía en cada paso de este proceso. A mis hijos, Dennys, Miguel y Daniel, quienes han sido mi mayor motivación para seguir adelante. A mis nietos, Kathaleya, Erick y Eidriel, cuyo amor y alegría han sido un respiro en los momentos difíciles.

A mi madre, Angélica, por su amor infinito y sus enseñanzas, que han sido el pilar de mi vida. A mi hermana, Sandra, por su apoyo constante y por estar siempre presente cuando más la necesito.

A mis sobrinas, Mayrita y Melany, por su cariño y por alegrar mi camino con su energía.

Gracias a todos por ser parte de este logro.

DEDICATORIA

Con profundo amor y gratitud, dedico este trabajo a Dios, quien me ha dado la fortaleza, la sabiduría y la fe necesarias para superar cada desafío en este camino. Sin su guía, nada habría sido posible.

A mi esposo incondicional, Franklin, por ser mi compañero de vida, por su paciencia, su apoyo constante y por creer en mí incluso en los momentos más difíciles.

A mis hijos, Dennys, Miguel y Daniel, quienes son mi mayor fuente de inspiración y orgullo. Cada uno de mis logros también les pertenece, porque en ellos encuentro la motivación para seguir adelante.

A mis nietos, Kathaleya, Erick y Eidriel, cuyo amor y alegría dan sentido a cada esfuerzo. Son un recordatorio de que todo sacrificio vale la pena.

A mi madre, Angélica, por su amor incondicional, sus enseñanzas y su ejemplo de valentía y perseverancia.

A mi hermana, Sandra, por estar siempre a mi lado con su cariño y apoyo sincero. Y a mis sobrinas, Mayrita y Melany, por llenar mi vida de alegría y ternura.

Y a todos aquellos que valoran el aprendizaje y creen en la educación como un motor de cambio. Que este trabajo sea una muestra de que con esfuerzo y dedicación, todo sueño es alcanzable.

ÍNDICE

RESUMEN.....	13
ABSTRACT	14
CAPÍTULO I.....	15
PROBLEMA	15
1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Preguntas de Investigación o hipótesis.....	17
1.3. Objetivos de investigación	17
1.3.1. Objetivo General	18
1.3.2. Objetivos Específicos	18
1.4. Justificación.....	18
CAPÍTULO II	20
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	20
2.1. Antecedentes de la investigación	20
2.2. Bases teóricas	28
Las teorías del aprendizaje	29
Conectivismo en la era digital.....	29
Constructivismo en los alumnos	30
Cognitivismo en las tareas.....	30
El conductismo en la educación	31
Aprendizaje en el ambiente escolar.....	31
2.3. Marco teórico	31
2.3.1. Educaplay en la educación	31
2.3.2. Gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje	32
2.3.3. Aplicación de la Gamificación en la Educación	33

2.3.4. Gamificación en Lengua y Literatura.....	33
2.3.5. Elementos Fundamentales de la Gamificación	33
2.3.6. Beneficios de la gamificación en la educación	33
2.3.7. Las TIC en la educación.....	34
2.3.8. Herramientas tecnológicas para la educación	34
2.3.9. Aprendizaje basado en juegos y ortografía	35
2.4. Marco Legal	36
2.4.1. Constitución de la República del Ecuador	36
2.4.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural establece que:	36
2.4.3. Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural	37
CAPÍTULO III	38
METODOLOGÍA	38
3.1. Descripción del área de estudio/Grupo de estudio	38
3.2. Enfoque y tipo de investigación	39
3.3. Definición y operacionalización de variables (Investigaciones cuantitativas o mixtas) ¡Error! Marcador no definido.	
3.4. Procedimientos	45
3.5. Consideraciones bioéticas	46
CAPÍTULO IV	47
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	47
4.1. Resultados	47
4.2. Discusión.....	58
CAPITULO V	60
PROPUESTA	60
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	96
REFERENCIAS	98

ANEXOS.....	103
-------------	-----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable independiente.....	41
Tabla 2. Resultados de la entrevista aplicada a docentes	56
Tabla 3. Rúbrica Evaluación Propuesta	93

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación Unidad Educativa Gran Colombia	38
Figura 2. Educaplay como método de enseñanza.	48
Figura 3. Implementación de Educaplay en ortografía.	49
Figura 4. Docente utiliza Educaplay.	50
Figura 5. Motivación para el uso de Educaplay	51
Figura 6. Educaplay para comprensión de ortografía	52
Figura 7. Empleo de medios tecnológicos	53
Figura 8. Temas relacionados con ortografía y Educaplay	54
Figura 9. Información al resolver en Educaplay	55
Figura 10. Actividad Ordenar Letras Ejercicio 1	64
Figura 11. Actividad Ordenar Letras Ejercicio 2	64
Figura 12. Actividad Ordenar Letras Ejercicio 3	65
Figura 13. Actividad Ordenar Letras Ejercicio 4	65
Figura 14. Actividad Ordenar Letras Ejercicio 5	66
Figura 15. Actividad Ordenar Letras Nota.....	67
Figura 16. Actividad de Emparejamiento Inicio	68
Figura 17. Actividad de Emparejamiento	69
Figura 18. Actividad de Emparejamiento Resolución 1	69
Figura 19. Actividad de Emparejamiento Resolución 2	70
Figura 20. Actividad de Emparejamiento Resolución final	70
Figura 21. Actividad de Emparejamiento Nota.....	71
Figura 22. Responda Si o No Comienzo	72
Figura 23. Responda Si o No	73
Figura 24. Responda Si o No Palabra 1	73
Figura 25. Responda Si o No Palabra 2	74
Figura 26. Responda Si o No Palabra 3	74
Figura 27. Responda Si o No Palabra 4	75
Figura 28. Responda Si o No Palabra 5	75
Figura 29. Responda Si o No Palabra 6	76
Figura 30. Responda Si o No Palabra 7	76

Figura 31. Responda Si o No Nota.....	77
Figura 32. Crucigrama Ortografía Comienzo	78
Figura 33. Crucigrama Ortografía Vertical 1	79
Figura 34. Crucigrama Ortografía Horizontal 1	79
Figura 35. Crucigrama Ortografía Vertical 2	80
Figura 36. Crucigrama Ortografía Vertical 3	80
Figura 37. Crucigrama Ortografía Vertical 4	81
Figura 38. Crucigrama Ortografía Completado	81
Figura 39. Crucigrama Ortografía Nota	82
Figura 40. Búsqueda de Palabras Comienzo	83
Figura 41. Búsqueda de Palabras	84
Figura 42. Búsqueda de Palabras Término 1	84
Figura 43. Búsqueda de Palabras Término 2	85
Figura 44. Búsqueda de Palabras Término 3	85
Figura 45. Búsqueda de Palabras Término 4	86
Figura 46. Búsqueda de Palabras Término 5	86
Figura 47. Búsqueda de Palabras Término 6	87
Figura 48. Búsqueda de Palabras Término 7	87
Figura 49. Búsqueda de Palabras Nota	88
Figura 50. Aventuras con la Ortografía Comienzo	89
Figura 51. Aventuras con la Ortografía Pregunta 1	90
Figura 52. Aventuras con la Ortografía Pregunta 2	90
Figura 53. Aventuras con la Ortografía Pregunta 3	91
Figura 54. Aventuras con la Ortografía Pregunta 4	91
Figura 55. Aventuras con la Ortografía Pregunta 5	92
Figura 56. Aventuras con la Ortografía Nota.....	92

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Acta de la predefensa.....	103
Anexo B. Certificado del abstract por parte de idiomas	104
Anexo C. Encuesta dirigida a estudiantes.....	105
Anexo D. Entrevista dirigida a docentes.....	108
Anexo E. Consentimiento informado	109
Anexo F. Evidencia de Encuestas.....	110
Anexo G. Planificación Curricular	112

RESUMEN

Este estudio tuvo como objetivo proponer las actividades interactivas en la herramienta Educaplay, reforzando los conocimientos y habilidades ortográficas en los estudiantes del 6to grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Gran Colombia", Tulcán. Se aplicó un enfoque de investigación mixto con un tipo de investigación exploratoria. Se realizó una encuesta a 50 estudiantes y se entrevistó a docentes de la Unidad Educativa Gran Colombia. Los resultados muestran que Educaplay desarrolla las competencias digitales de los estudiantes, facilitando su integración en un entorno educativo moderno. El 85% de los encuestados percibe a Educaplay como una herramienta efectiva e innovadora para la enseñanza de la ortografía. La herramienta ha permitido a los estudiantes practicar la ortografía de manera lúdica y efectiva, mejorando su comprensión y la aplicación de las reglas, el 80% valora su accesibilidad y facilidad de uso. Las actividades interactivas y la retroalimentación inmediata han superado las limitaciones de los métodos tradicionales, ofreciendo una experiencia de aprendizaje más atractiva y eficiente. La introducción de Educaplay ha incrementado la participación y el compromiso de los estudiantes en el proceso educativo. La propuesta consistió en actividades didácticas digitales gamificadas en Educaplay, como juegos de descifrar palabras, emparejamiento, detección de errores, crucigramas, sopas de letras y aventuras ortográficas, con enlaces interactivos y rúbrica de evaluación. Las conclusiones destacaron que Educaplay integra a los estudiantes en entornos tecnológicos, fortalece competencias ortográficas mediante aprendizaje lúdico y eleva la motivación, contribuyendo a un proceso educativo dinámico. Se recomienda continuar explorando herramientas similares, personalizar actividades según necesidades individuales y ofrecer formación continua a docentes en tecnología educativa para maximizar su impacto.

Palabras clave: Educación, Educaplay, Estrategia digital, Gamificación, Ortografía,

ABSTRACT

The aim of this study was to propose the use of interactive activities through the Educaplay platform to strengthen spelling knowledge and skills among sixth-grade students in Basic General Education at “Gran Colombia” school in Tulcán. A mixed-methods approach was applied, within an exploratory research design. A survey was conducted with 50 students, and interviews were carried out with teachers from the same institution. The findings show that Educaplay enhances students’ digital competencies, facilitating their integration into a modern educational environment. A total of 85% of respondents perceived Educaplay as an effective and innovative tool for teaching spelling. The platform enabled students to practice spelling in an engaging and effective way, improving both their understanding and application of spelling rules. Additionally, 80% of participants highlighted its accessibility and ease of use. Interactive activities and immediate feedback were found to overcome the limitations of traditional teaching methods, offering some more engaging and efficient learning experience. The implementation of Educaplay also increased student participation and engagement in the learning process. The proposal consisted of gamified digital learning activities within Educaplay, including word unscrambling games, matching exercises, error detection tasks, crosswords, word searches, and spelling adventures, all supported by interactive links and assessment rubric. The conclusions emphasize that Educaplay supports the integration of students into technology-based learning environments, strengthens spelling skills through game-based learning, and enhances motivation, contributing to a more dynamic educational process. It is recommended to continue exploring similar tools, tailor activities to individual student needs, and provide continuous teacher training in educational technology to maximize its impact.

Keywords: Education, Educaplay, Digital Strategy, Gamification, Spelling.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En el ámbito educativo, uno de los desafíos más recurrentes en el área de Lengua y Literatura es el bajo dominio de las reglas ortográficas por parte de los estudiantes. Este problema se manifiesta en la escritura diaria, afectando tanto la claridad de sus ideas como la comprensión de textos escritos. A pesar de los esfuerzos de los docentes, los métodos tradicionales de enseñanza no logran captar el interés de los alumnos ni fomentar una práctica constante de la ortografía.

A nivel mundial, la educación enfrenta un reto constante en la formación de habilidades lingüísticas fundamentales, como el dominio de la ortografía. La escritura correcta no solo es esencial para la comunicación efectiva, sino que también repercute en la construcción del pensamiento crítico y en el desarrollo académico y profesional de los estudiantes. A pesar de los avances tecnológicos y pedagógicos, muchos países continúan reportando dificultades en la enseñanza y aprendizaje de la ortografía, afectando la calidad educativa y limitando las oportunidades de desarrollo integral de los jóvenes.

En el contexto regional y nacional, Ecuador también presenta este desafío en el área de Lengua y Literatura, donde se evidencia un bajo dominio de las reglas ortográficas entre los estudiantes. Esta problemática se refleja en la escritura cotidiana, la cual afecta la claridad y comprensión de sus ideas. En instituciones educativas, como la Unidad Educativa "Gran Colombia" de la ciudad de Tulcán, se ha detectado que los estudiantes de 6to grado enfrentan serias dificultades en este aspecto, evidenciado en sus producciones escritas y en las evaluaciones académicas. Esta situación genera preocupación en docentes y especialistas, quienes han observado que, a pesar de los esfuerzos por enseñar la ortografía, los métodos tradicionales no logran captar el interés ni fomentar la práctica constante entre los alumnos.

La identificación de este problema se basa en observaciones directas en el aula, análisis de trabajos escritos y resultados académicos, además de reportes docentes que señalan errores frecuentes en la aplicación de reglas ortográficas. Asimismo, se ha detectado que los estudiantes no muestran una motivación adecuada hacia el aprendizaje de la ortografía, considerándola un tema tedioso y poco relacionado con su vida diaria. Esta falta de interés se agrava en un entorno

donde las tecnologías digitales y la comunicación informal a través de redes sociales promueven formas de escritura que no respetan las normas ortográficas (Córdova, 2024).

A pesar del avance de herramientas tecnológicas como Educaplay, que ofrecen un enfoque interactivo y gamificado para la enseñanza, las dificultades en el aprendizaje de la ortografía siguen siendo una preocupación en el ámbito educativo. La persistencia de estos problemas afecta el desarrollo de competencias lingüísticas fundamentales, lo que evidencia la necesidad de comprender si el uso de plataformas como Educaplay es realmente eficaz para mejorar la ortografía de los estudiantes o si existen limitaciones en su aplicación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las causas que explican este bajo dominio de las reglas ortográficas son múltiples. En primer lugar, la insuficiencia de estrategias didácticas innovadoras limita el desarrollo de competencias lingüísticas, pues la enseñanza tradicional basada en ejercicios repetitivos y memorísticos resulta poco atractiva para los estudiantes. Además, la falta de práctica constante y el poco uso de recursos tecnológicos en el proceso educativo contribuyen a que la ortografía sea percibida como una obligación aburrida. Otro factor importante es el impacto de la comunicación digital informal, que refuerza errores ortográficos y desvaloriza la escritura correcta. También es común que los docentes no cuenten con la formación necesaria para implementar metodologías motivadoras que integren tecnologías educativas eficientemente (Gómez, 2022).

La persona recuerda su experiencia como estudiante, en la cual se llevaban a cabo concursos de lectura de libros, oratoria y declamación, actividades que facilitaban el desarrollo de habilidades de comprensión y expresión oral. Se reconoce que, a pesar de la importancia de estas actividades, existe un elevado porcentaje de estudiantes que no muestran interés en la lectura, a pesar de su valor para el aprendizaje y el desarrollo personal y social. Se considera que la lectura es una necesidad fundamental que debe ser satisfecha para fomentar la participación en la vida individual y social, así como para promover el autoaprendizaje.

De no atenderse esta problemática, se prevé un pronóstico negativo para los estudiantes, quienes continuarán enfrentando limitaciones en su expresión escrita, lo que afectará su rendimiento académico y su desarrollo profesional y social. Las deficiencias ortográficas pueden disminuir la percepción del nivel educativo y la competencia comunicativa de los jóvenes, dificultando su inserción laboral y su participación en la comunidad (Castro et al., 2022). A largo plazo, esta situación puede perpetuar brechas educativas y limitar el acceso a oportunidades que requieren habilidades comunicativas sólidas, impactando el desarrollo integral y la autonomía de

los estudiantes.

Este estudio aporta una propuesta innovadora que busca superar las limitaciones presentes en la enseñanza tradicional de la ortografía. Mediante la implementación de estrategias didácticas gamificadas apoyadas en la plataforma Educaplay, se pretende dinamizar el proceso de aprendizaje y fomentar la motivación y participación de los estudiantes. Esta iniciativa busca no solo fortalecer el conocimiento y uso correcto de las reglas ortográficas, sino también contribuir a la formación integral de los alumnos, desarrollando habilidades críticas y creativas a través de recursos digitales interactivos. Además, se espera ofrecer sugerencias pedagógicas fundamentadas para docentes y estudiantes que permitan una mejora continua en la enseñanza de la ortografía (Jurado, 2022).

Proponer el uso de actividades interactivas en la herramienta Educaplay para fortalecer los conocimientos y habilidades ortográficas en los estudiantes de 6to grado de la Unidad Educativa 'Gran Colombia', Tulcán.

1.2. Preguntas de Investigación o hipótesis

- ¿Cuáles son las competencias digitales de los docentes y estudiantes en el manejo de la herramienta Educaplay para el proceso de enseñanza del contenido de ortografía en los estudiantes del 6to grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Gran Colombia”, Tulcán?
- ¿Cómo se pueden diseñar actividades interactivas para reforzar los conocimientos y habilidades ortográficas en los estudiantes del 6to grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Gran Colombia”, Tulcán?
- ¿De qué manera se pueden integrar las actividades interactivas en la herramienta Educaplay para reforzar los conocimientos y habilidades ortográficas en los estudiantes del 6to grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Gran Colombia”, Tulcán?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo General

Proponer las actividades interactivas en la herramienta Educaplay, reforzando los conocimientos y habilidades ortográficas en los estudiantes del 6to grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Gran Colombia", Tulcán.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar las competencias digitales que tiene los docentes y estudiantes en el manejo de la herramienta Educaplay, para el proceso de enseñanza del contenido de ortografía de los estudiantes del 6to grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Gran Colombia", Tulcán.
- Diseñar actividades interactivas, para reforzar los conocimientos y habilidades ortográficas en los estudiantes del 6to grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Gran Colombia", Tulcán.
- Integrar las actividades interactivas en la herramienta Educaplay, para reforzar los conocimientos y habilidades ortográficas en los estudiantes del 6to grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Gran Colombia", Tulcán.

1.4. Justificación

El presente trabajo de titulación surge de la necesidad de fortalecer el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de la Unidad Educativa “Gran Colombia”, donde se ha evidenciado una marcada dificultad en la aplicación correcta de las normas ortográficas en los diferentes espacios de producción escrita. Esta problemática, que se manifiesta desde los primeros niveles de la educación básica, afecta significativamente el rendimiento académico, la expresión escrita, y, en general, el desarrollo lingüístico y comunicativo de los estudiantes.

En este contexto, la herramienta digital Educaplay se plantea como una alternativa pedagógica innovadora, que responde a las exigencias del entorno educativo actual. Su enfoque gamificado permite crear actividades interactivas que, además de captar la atención del estudiante, promueven una participación activa, lúdica y significativa. Así, se convierte en un recurso eficaz para mejorar el dominio de las reglas ortográficas, transformar la percepción tradicional de la enseñanza de la lengua y motivar al alumnado mediante experiencias dinámicas y personalizables.

La importancia de esta investigación radica en su aporte práctico y teórico al campo de la didáctica de la lengua, al integrar el uso de las tecnologías educativas con estrategias motivadoras centradas en el estudiante. Asimismo, busca llenar un vacío en la práctica docente, ya que muchos maestros no cuentan con herramientas metodológicas adecuadas para enseñar ortografía de

manera atractiva y efectiva.

Desde el punto de vista social y educativo, esta propuesta impacta de forma directa a los estudiantes, al mejorar sus habilidades ortográficas y favorecer su desempeño escolar general. También beneficia a los docentes, quienes tendrán acceso a recursos innovadores que apoyen su labor pedagógica. De manera indirecta, se contribuye a una mejor comunicación escrita en la comunidad educativa y a largo plazo, en la sociedad en general.

Este trabajo se sustenta en la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, específicamente en la etapa de las operaciones concretas, que resalta la necesidad de conectar el aprendizaje con actividades significativas y manipulables para los estudiantes. Además, se apoya en autores contemporáneos como Marchán, Pardo, y Sawyer y Butler, quienes destacan la ortografía como una habilidad esencial para el desarrollo lingüístico, cognitivo y creativo.

Metodológicamente, se parte de un diagnóstico sobre las dificultades ortográficas en los estudiantes, seguido de la planificación, diseño y aplicación de actividades gamificadas con Educaplay, ajustadas a su nivel cognitivo y necesidades específicas. Esta intervención busca no solo mejorar la ortografía, sino también promover la autonomía, el pensamiento crítico y la motivación por aprender.

Esta investigación se enmarca con la línea de Investigación de la UPEC centrada en la Innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo, así como en la formación docente en el aula, la escuela y la comunidad. Este enfoque refleja un compromiso con la mejora continua de la práctica educativa y el desarrollo profesional de los docentes, con el objetivo final de garantizar una educación de calidad y relevante para todos los estudiantes

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de la investigación

Morales (2021), en su estudio realizado en Ambato-Ecuador titulado “La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos”, se centró en la implementación de Educaplay como herramienta de apoyo en la enseñanza de Lengua y Literatura. La metodología utilizada fue una encuesta con un cuestionario estructurado dirigido a los estudiantes de los paralelos A y B de sexto grado, con el objetivo de recopilar información sobre la percepción de los estudiantes respecto al uso de la plataforma Educaplay. La población total consistió en 66 estudiantes, con una distribución de género de 56% masculino y 44% femenino. En este caso, no se extrajo una muestra, ya que los instrumentos de recolección de datos se aplicaron a toda la población debido a la accesibilidad y eficiencia en el tiempo.

Las conclusiones del estudio señalaron que Educaplay es una herramienta digital versátil que facilita la creación de una variedad de actividades interactivas, desde crucigramas hasta videos quiz, lo que permite a los docentes diseñar actividades grupales e interactivas de manera profesional e incorporando archivos multimedia. A pesar de sus ventajas, como su gratuidad y accesibilidad, el estudio también mencionó limitaciones en algunos ejercicios y la falta de posibilidad para puntuar actividades en plataformas de gestión del aprendizaje.

El aporte de este estudio a la presente investigación radica en la demostración de cómo plataformas interactivas como Educaplay pueden ser utilizadas para mejorar el aprendizaje en el área de Lengua y Literatura. Al igual que la propuesta de esta investigación, el uso de herramientas digitales en el aula permite un enfoque más dinámico y atractivo para los estudiantes, lo que incrementa su motivación y participación activa. Además, la capacidad de personalizar las actividades y evaluar el progreso de los estudiantes de manera inmediata es un aspecto relevante que también se aplica en el uso de herramientas como Genially, las cuales se exploran en esta investigación para potenciar el aprendizaje en ciencias naturales. Así, el trabajo de Morales refuerza la importancia de las plataformas digitales en la enseñanza de contenidos educativos y su impacto en el desempeño y la motivación de los estudiantes.

Anahuarqui Gualan (2021), en su trabajo realizado en Ambato-Ecuador titulado “Herramienta colaborativa Educaplay y el desempeño académico de los estudiantes del 7mo grado de la escuela de educación básica JERUSALEN”, se enfocó en evaluar el impacto de la herramienta Educaplay en el rendimiento académico de los estudiantes de séptimo grado. El objetivo principal del estudio fue determinar la importancia del uso de Educaplay en el desempeño académico, destacando la necesidad de que los docentes emplearan métodos y estrategias que permitieran a los estudiantes demostrar sus capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales. En este contexto, se subrayó que el desempeño académico está estrechamente vinculado con la comprensión de la información y la capacidad de relacionar los conocimientos con la vida cotidiana. Además, se destacó la influencia del docente en el rendimiento de los estudiantes, considerando factores como el dominio de los conocimientos tanto dentro como fuera de la institución.

La metodología empleada en el estudio incluyó una encuesta dirigida a los estudiantes para medir su uso y percepción de Educaplay. Las conclusiones obtenidas señalaron que Educaplay es una herramienta versátil y de fácil manejo, utilizada ampliamente por los docentes, especialmente durante la pandemia, contribuyendo de manera dinámica e innovadora al conocimiento de los estudiantes. La encuesta reveló que el 96,0% de los estudiantes utilizaban Educaplay, lo que demuestra su importancia en el desarrollo de destrezas y habilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El aporte de este estudio a la presente investigación radica en la demostración de cómo las herramientas colaborativas, como Educaplay, pueden ser empleadas para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, particularmente en áreas como la literatura. Al igual que en la investigación actual, se destaca la capacidad de Educaplay para fomentar un enfoque participativo y dinámico, promoviendo la creación de juegos interactivos y actividades multimedia. Este aspecto es clave, ya que permite a los estudiantes interactuar de manera lúdica y atractiva con el material de estudio, lo que potencia su motivación y compromiso. Además, el uso de plataformas como Educaplay para la gamificación del aprendizaje es un enfoque que se vincula con las propuestas de esta investigación, que también busca utilizar herramientas digitales interactivas para mejorar la participación y el rendimiento de los estudiantes en el aprendizaje de las ciencias naturales.

Azogue y Vargas (2022), en su investigación realizada en Guaranda-Ecuador titulada “Herramientas tecnológicas destinadas a mejorar la comprensión lectora en el área de lengua y literatura, dirigidas a estudiantes de octavo año de educación general básica en el paralelo "a" de

la Unidad Educativa San Pedro de Guanujo, durante el año 2022”, se enfocaron en el uso de herramientas tecnológicas, específicamente Educaplay, para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de octavo año. El objetivo principal del estudio fue fomentar el uso de estas herramientas para mejorar el desempeño académico en el área de Lengua y Literatura.

La metodología empleada adoptó un enfoque cuantitativo, utilizando encuestas como instrumento principal para recopilar datos y analizar la relación entre las herramientas tecnológicas y la comprensión lectora de los estudiantes. Se destacó el uso de Educaplay como una herramienta colaborativa 3.0, accesible, gratuita y basada en la gamificación, lo que permitió realizar actividades lúdicas y dinámicas que promovían la interacción entre docentes y estudiantes. Las conclusiones revelaron que, a través de la implementación de Educaplay, se mejoró notablemente la comprensión lectora de los estudiantes, lo que evidenció la eficacia de la plataforma tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El aporte de este estudio a la presente investigación es relevante, ya que, valida el uso de herramientas tecnológicas, como Educaplay, en el ámbito educativo para mejorar habilidades fundamentales, como la comprensión lectora, en los estudiantes. De manera similar a la propuesta de este trabajo, se subraya la importancia de proporcionar a los docentes escenarios innovadores donde puedan familiarizarse con herramientas tecnológicas para optimizar el aprendizaje. Este estudio refuerza la idea de que el uso de plataformas digitales interactivas y colaborativas, como Educaplay, puede tener un impacto significativo en el rendimiento académico y en el desarrollo de habilidades clave, como la comprensión lectora, lo que se relaciona directamente con la utilización de herramientas digitales en el proceso educativo de Ciencias Naturales que se explora en esta investigación.

Gacharná Forero *et al.* (2021), en su investigación realizado en Bogotá-Colombia titulada “Aplicación de herramientas digitales para el aprendizaje integral de la literatura y la historia en estudiantes de Grado Noveno del Instituto Técnico Industrial del municipio de Fusagasugá”, presentaron una propuesta didáctica que utiliza la gamificación para fortalecer las competencias en Ciencias Sociales y Castellano. El objetivo principal fue crear una estrategia de enseñanza que brindara a los estudiantes oportunidades de aprendizaje significativas y lúdicas, integrando herramientas digitales en el proceso educativo.

La metodología adoptada fue de enfoque descriptivo y análisis cuantitativo, utilizando una encuesta diagnóstica para identificar las dificultades de los estudiantes en las áreas de literatura e historia. La investigación resaltó la necesidad de actualizar a los docentes en el uso de herramientas

tecnológicas para el aprendizaje virtual, con el fin de mejorar el conocimiento histórico y literario, fomentando la interacción, la cooperación y la inmersión lúdica a través de juegos y actividades. Las conclusiones indicaron que el uso de herramientas de gamificación y recursos educativos en el aula ya sea presencial o virtual, puede enriquecer la enseñanza al permitir la creación de recursos que trascienden las asignaturas específicas.

El aporte de este estudio a la presente investigación es relevante, ya que resalta la importancia de integrar herramientas digitales como Educaplay en el proceso educativo, especialmente para fomentar la motivación y el interés de los estudiantes. De manera similar a la propuesta de este trabajo, se subraya cómo la gamificación y las herramientas interactivas pueden mejorar el aprendizaje de manera significativa, creando un ambiente educativo más participativo y atractivo. La implementación de plataformas como Educaplay, en este contexto, se considera un recurso valioso para motivar a los estudiantes y fomentar una comprensión profunda de los contenidos literarios e históricos, lo que también se vincula con el uso de herramientas digitales para el aprendizaje de Ciencias Naturales en esta investigación.

Bravo Paltán (2022), en su trabajo titulado “Uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza de Lengua y Literatura en estudiantes de Bachillerato General Unificado del Colegio Nacional 'Andrés Bello' y la Unidad Educativa 'Pisulí' del cantón Quito, provincia Pichincha, Ecuador, año lectivo 2020/2021”, realiza un análisis sobre la implementación de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura. El objetivo principal es indagar cómo estas herramientas son utilizadas en el ámbito educativo de ambas instituciones, y cómo su empleo impacta en los niveles de conocimiento académico de los estudiantes.

La metodología empleada incluyó la observación directa, la indagación en el área específica de Lengua y Literatura de Bachillerato, el estudio de planes curriculares y la verificación del uso de herramientas tecnológicas en los planes académicos. Además, la investigación se sustenta en la consulta con expertos, la revisión de literatura académica y la profundización en textos relacionados con la temática. Las conclusiones de la investigación destacan la necesidad de adoptar nuevas herramientas tecnológicas en el aula para mejorar los niveles de conocimiento y facilitar un aprendizaje más dinámico e interactivo.

Asimismo, el estudio señala la falta de un nivel óptimo de aprendizaje entre los estudiantes, sugiriendo que los docentes deben explorar métodos adicionales para enriquecer la enseñanza. En particular, se observa que las herramientas tecnológicas aplicadas por los docentes son limitadas y se basan en programas básicos que no favorecen un aprendizaje significativo. Este aspecto resalta

la importancia de seguir investigando y utilizando tecnologías avanzadas que propicien un entorno de aprendizaje más estimulante y participativo, lo cual tiene una relación directa con el uso de plataformas como Educaplay, que fomentan la interacción y la dinámica lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, como se plantea en esta investigación.

Espinosa y Cedeño (2022), en su investigación realizada en Yopal-Colombia titulada “El taller de cine en Educaplay como estrategia pedagógica de gamificación para consolidar la competencia lectora en los estudiantes de cuarto grado”, se enfocan en el uso de la gamificación a través de la plataforma Educaplay para mejorar la competencia lectora de los estudiantes de cuarto grado. El objetivo principal es consolidar esta habilidad mediante la implementación de un "Taller de Cine" como estrategia pedagógica.

La metodología empleada es pre-experimental, utilizando un diseño de pre-prueba/pos-prueba con un solo grupo, lo que permite analizar el impacto de las variables independientes en las variables dependientes. La investigación también adopta un enfoque mixto, combinando el análisis de datos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión más completa de los resultados.

En las conclusiones, se destaca que el taller de cine en Educaplay demostró ser eficiente para abordar el desafío de la competencia lectora en los estudiantes, mostrando un potencial significativo para evolucionar y mejorar en el futuro. Además, se resalta que la combinación de gamificación con el cine, como una estrategia interdisciplinaria, es valiosa para tratar problemáticas complejas en el ámbito escolar.

También se cuestiona la adecuación de las pruebas estándar tradicionales, como las de tipo ICFES, para medir la competencia lectora, proponiendo que estas sean reemplazadas por evaluaciones más subjetivas. Se sugiere que estas pruebas subjetivas, inspiradas en teorías como las seis lecturas de Zubiría o el concepto de literacidad de Cassany, pueden ofrecer una evaluación más precisa y contextualizada de las habilidades lectoras. En este sentido, el uso de Educaplay para mejorar la competencia lectora se complementa con una evaluación más holística, considerando no solo la capacidad de los estudiantes para comprender textos, sino también su habilidad para analizar, sintetizar y contextualizar información a través de actividades interactivas y lúdicas.

La investigación de Morales (2021) realizada en Tungurahua-Ecuador titulada “La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón

Cevallos”, explora la implementación estratégica de la herramienta educativa Milaulas dentro de la plataforma Moodle, con el fin de mejorar el aprendizaje sobre los procesos digestivos humanos entre los estudiantes de la promoción 601 del Instituto Departamental de Educación de Serrezuela, en Cundinamarca, Madrid.

El objetivo principal de este proyecto es lograr una aplicación eficaz de la herramienta Milaulas para mejorar la educación sobre los procesos digestivos, centrado en un contexto educativo específico. La metodología utilizada es cualitativa, lo que permite una comprensión holística y subjetiva del fenómeno estudiado. La investigación se enfoca en la introducción, descripción e investigación de aspectos relevantes, adoptando un enfoque flexible e integral para abordar la complejidad del proceso educativo.

La implementación de una guía didáctica especialmente diseñada para enseñar sobre el sistema digestivo, sus funciones, enfermedades, nutrición y tratamientos, dentro de la plataforma Milaulas, ha innovado la dinámica educativa en la institución. Los estudiantes participaron activamente en la planificación y ejecución de las actividades propuestas, lo que ha contribuido al fortalecimiento del aprendizaje, generando un ambiente participativo y dinámico en el proceso educativo. Este enfoque didáctico ha demostrado ser una estrategia efectiva para promover una comprensión profunda de los procesos digestivos, favoreciendo la participación y el aprendizaje en este ámbito específico.

Páez Espitia y Mercado Castro (2021), en su investigación realizada en Barranquilla-Colombia titulada “Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital ‘Educaplay’ en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla”, se centraron en potenciar las habilidades lectoras de los estudiantes de segundo grado mediante la implementación de la herramienta digital Educaplay.

La metodología utilizada en este estudio fue de enfoque cualitativo, centrado en el análisis del comportamiento y desempeño humano. El diseño de campo adoptado fue descriptivo, permitiendo un acceso directo a la realidad educativa dentro del contexto de la institución.

Las conclusiones de la investigación destacaron la importancia de integrar herramientas tecnológicas en el entorno educativo para apoyar el desarrollo de las habilidades de los estudiantes. Se concluyó que el uso de Educaplay fue eficaz en el proceso de aprendizaje de la comprensión de textos por parte de los estudiantes, facilitando la creación de una experiencia multimedia que estimuló el interés y motivó el deseo de aprender. La secuencia didáctica implementada a través

de Educaplay contribuyó al desarrollo de habilidades comunicativas lectoras, incluyendo la comprensión literal, inferencial y crítica.

Este estudio aportó valiosas conclusiones para la investigación en curso, al demostrar que la incorporación de herramientas tecnológicas, como Educaplay, puede ser una estrategia efectiva para fortalecer la comprensión lectora. Este enfoque pedagógico participativo y estimulante se relaciona con la investigación actual, al subrayar el potencial de las herramientas digitales en el aula para fomentar una interacción dinámica con el contenido de aprendizaje y mejorar el rendimiento académico en áreas clave como la lectura.

Tavera Castillo *et al.* (2022), en su investigación realizada en Bucaramanga-Colombia titulada “Estrategia didáctica mediada por la plataforma Educaplay para el fortalecimiento del proceso de lectura y escritura en estudiantes de básica primaria”, se enfocaron en enriquecer la alfabetización de los estudiantes de educación básica mediante la implementación de estrategias educativas utilizando la plataforma Educaplay.

El objetivo principal de este estudio fue mejorar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes mediante el uso de dicha herramienta educativa. El marco metodológico adoptado fue cualitativo y descriptivo, con el propósito de entender detalladamente el proceso de lectura y escritura de los estudiantes en contextos específicos. Además, utilizaron el enfoque de diseño instruccional ADDIE (análisis, diseño, desarrollo, implementación, evaluación) para estructurar las propuestas de capacitación y mejorar el proceso educativo.

Las conclusiones del estudio destacaron el impacto positivo de las estrategias educativas apoyadas en EDUCAPLAY, evidenciando mejoras significativas en la fluidez lectora, la comprensión lectora y la gestión del tiempo de los estudiantes. Los resultados demostraron que los estudiantes superaron con éxito las actividades propuestas, lo que reflejó la efectividad de la estrategia en el desarrollo de sus habilidades de lectura, comprensión y el uso de herramientas tecnológicas.

Este estudio aporta a la investigación actual al confirmar que las herramientas digitales, como EDUCAPLAY, pueden ser transformadoras en la educación primaria. Refuerza la idea de que el uso de plataformas educativas interactivas puede mejorar significativamente las habilidades lingüísticas de los estudiantes, lo que se relaciona estrechamente con los objetivos de la investigación en curso de fomentar competencias lectoras a través de herramientas digitales.

Nogales Toapanta (2020), en su investigación realizada en Quito-Ecuador titulada “Entorno virtual de aprendizaje de la literatura ecuatoriana en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes del nivel tecnológico”, se centró en diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) que integrara herramientas web 2.0 para mejorar el proceso educativo de los estudiantes del cuarto nivel del Instituto Superior Tecnológico Vida Nueva.

El objetivo principal de este estudio fue enriquecer la enseñanza de la literatura ecuatoriana a través de un EVA que facilitara la comprensión de los contenidos mediante el uso de diversas herramientas interactivas. La metodología adoptada combinó estrategias como trabajos autónomos, organizadores gráficos, sopas de letras y clases virtuales interactivas. El enfoque de la investigación fue descriptivo, con el fin de comprender en detalle la dinámica del proceso educativo en el contexto de la asignatura. Además, el modelo pedagógico adoptado fue constructivista, con el apoyo del conectivismo y la estrategia metodológica ERCA (Ciclo del Aprendizaje), que favorece un aprendizaje más autónomo y colaborativo.

Las conclusiones subrayaron la relevancia del EVA en el contexto educativo actual, destacando su capacidad para facilitar el aprendizaje y promover la comprensión de la literatura ecuatoriana. Se resaltó la importancia de las herramientas web 2.0 y la gamificación en la enseñanza, estimulando la creatividad, motivación e interés de los estudiantes. La plataforma Moodle fue identificada como un elemento clave para el éxito de este enfoque, proporcionando un entorno organizado y accesible para implementar el EVA de manera efectiva.

Este estudio contribuye a la investigación en curso al enfatizar cómo el uso de herramientas tecnológicas, como los entornos virtuales de aprendizaje y las plataformas como Moodle, puede mejorar significativamente la enseñanza y el aprendizaje, especialmente en áreas como la literatura. Esto se alinea con los objetivos de promover el uso de tecnologías educativas para enriquecer el proceso de aprendizaje, tal como se explora en la presente investigación.

El estudio de Narvaéz y Villalba (2024) en Cartagena-Colombia se enfoca en “ExeLearning como Herramienta Técnico-Pedagógica que Permite Fortalecer el Aprendizaje de la Ortografía en los Estudiantes de 5° grado del Colegio José Eustasio Rivera – Rivera Huila”. Para ello, se plantearon objetivos claros: diagnosticar el nivel ortográfico actual de los estudiantes, diseñar e implementar estrategias didácticas basadas en eXeLearning, y evaluar la efectividad de dichas estrategias. La investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, permitiendo una observación directa del comportamiento y las respuestas de los alumnos en su entorno natural de aprendizaje. Este enfoque facilita la comprensión profunda de la problemática ortográfica,

vinculándola con la práctica docente y promoviendo una intervención educativa que responde a las necesidades reales del aula y la comunidad educativa.

Los resultados obtenidos se interpretan a partir de un análisis DOFA que identifica fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía. Entre las fortalezas destacan el uso de estrategias didácticas interactivas que motivan y facilitan la adquisición de conocimientos, así como la participación activa de estudiantes y docentes. Se reconocen oportunidades en la incorporación de recursos innovadores y la formación continua del profesorado. No obstante, se deben considerar debilidades como la resistencia al cambio y amenazas como limitaciones presupuestarias y falta de apoyo institucional. Se recomienda, por tanto, una adaptación personalizada de las estrategias y el establecimiento de alianzas estratégicas que permitan superar estos retos y asegurar el éxito en el fortalecimiento de la ortografía mediante herramientas tecnológicas como eXeLearning.

2.2. Bases teóricas

Educaplay

Lanzada por ADR Formación en 2010, es una plataforma online que permite crear y compartir actividades educativas multimedia, dirigida a la comunidad educativa de habla hispana e inglesa para uso no lucrativo. Su objetivo es fomentar la infopedagogía y desarrollar competencias tecnológicas en los estudiantes. Los resultados muestran que su uso beneficia directamente a los estudiantes e indirectamente a docentes y padres, mejorando la motivación y el aprendizaje a través de una combinación de recursos multimedia. Este enfoque crea un ambiente dinámico y motivador que facilita la interacción y el desarrollo de habilidades superiores en el análisis de fenómenos físicos, siendo una valiosa estrategia didáctica según varios autores (Jurado, 2022).

Aprendizaje de ortografía

El aprendizaje de ortografía, se entiende como un proceso que, mediante la implementación de actividades lúdicas y el uso de enfoques basados en el aprendizaje significativo y el constructivismo, busca desarrollar estrategias didácticas modernas y efectivas. Este enfoque innovador se plantea como una alternativa al modelo tradicional, priorizando métodos que han demostrado resultados positivos en la enseñanza (Davidson y Bórquez, 2021).

Las teorías del aprendizaje

Son enfoques que buscan explicar cómo las personas adquieren, procesan y retienen conocimientos y habilidades. Estas teorías se apoyan en diversas disciplinas, como la psicología, la educación y la neurociencia, y proporcionan marcos conceptuales que facilitan la comprensión del proceso educativo. Existen diferentes teorías del aprendizaje, cada una con características y aplicaciones propias, como el conductismo, el cognitivismo, el humanismo y el constructivismo. Cada una ofrece una perspectiva única sobre cómo ocurre el aprendizaje y qué factores influyen en él, lo que permite mejorar las estrategias de enseñanza y adaptar las prácticas educativas para favorecer un aprendizaje más efectivo (Peiró, 2021).

Conectivismo en la era digital

En la teoría del aprendizaje, el conectivismo destaca el impacto crucial de la tecnología y el internet, subrayando cómo estos elementos brindan diversas oportunidades para un aprendizaje más eficiente y rápido. Esta perspectiva se centra en la idea de que los estudiantes pueden aprovechar al máximo estas herramientas, compartiendo información y construyendo conexiones en línea dentro de comunidades virtuales. En esencia, el proceso de enseñanza-aprendizaje se transforma en un espacio donde múltiples individuos se conectan para crear y compartir conocimiento de manera colaborativa (Basurto *et al.*, 2021).

El conectivismo no solo reconoce, sino que también potencia el papel fundamental de la tecnología e internet en la educación contemporánea. Más allá de ser meros facilitadores, estos elementos se convierten en catalizadores que enriquecen el proceso de aprendizaje. Al posibilitar el acceso a recursos abundantes, fomentar la colaboración entre estudiantes, exponer a estos a diversas perspectivas y permitir la personalización del aprendizaje, el conectivismo ofrece una visión integral y avanzada del aprendizaje en la sociedad digital actual.

En el contexto de la era digital en la que estamos inmersos, el conectivismo emerge como una perspectiva educativa valiosa, con el potencial de elevar significativamente la calidad y la eficacia de la enseñanza. La interconexión constante y la colaboración en línea se posicionan como elementos clave para impulsar un aprendizaje más dinámico, participativo y adaptable a las necesidades individuales de los estudiantes.

Constructivismo en los alumnos

El constructivismo postula que el individuo es un agente activo y autónomo, con la capacidad intrínseca de generar ideas fundamentadas en sus conocimientos y experiencias previas. En la concepción constructivista, se entiende al aprendiz como un participante activo que no solo asimila la información, sino que también la interpreta y reestructura para construir un nuevo conocimiento significativo. En el contexto actual, donde los estudiantes son el epicentro del proceso educativo, se destaca su capacidad para ejecutar de manera autónoma, interactuar con su entorno y comprender el mundo que les rodea (Tigse-Carreño, 2019).

El constructivismo no solo aborda la idea de que los alumnos son activos, sino que también subraya su autonomía y habilidad para edificar su propio conocimiento a partir de sus experiencias y conocimientos previos. En esta perspectiva, se reconoce la interacción continua con el entorno como un factor esencial, al igual que la construcción de significado personal. En esencia, el aprendizaje constructivista se nutre de la participación del estudiante, promoviendo la comprensión profunda y la internalización de conceptos a través de la reflexión y la conexión con la realidad circundante.

Cognitivism en las tareas

El filósofo griego describe al cognitivism como el conflicto entre los deseos y la razón en un alma que rechaza cualquier verdad y no permite la entrada a su interior si alguien sugiere que hay diferencias entre los placeres generados por deseos justos y dignos, y los que provienen de deseos perversos (Caviglia, 2021).

El cognitivism se orienta hacia el fomento de destrezas y procesos mentales durante la ejecución de tareas, con el propósito de facilitar la adquisición de conocimientos y su posterior aplicación en la resolución de problemas, la toma de decisiones, así como en el desarrollo de pensamiento crítico y creativo.

Esta perspectiva del aprendizaje cognitivista pone un énfasis particular en el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales, destacando la importancia de comprender cómo las personas procesan y utilizan la información. La teoría cognitivista se fundamenta en la premisa de que el conocimiento no solo se acumula, sino que se internaliza y se convierte en una herramienta aplicable en diversos contextos. Además, resalta la relevancia de la transferencia de aprendizaje, subrayando que la información adquirida debe ser extrapolada y aplicada en situaciones prácticas

y novedosas. En este sentido, el cognitivismo no solo se centra en la adquisición de conocimientos, sino también en su integración activa y efectiva en la vida cotidiana.

El conductismo en la educación

Es una teoría que se enfoca en estudiar las conductas humanas en relación con los contextos en los que las personas interactúan. En el ámbito educativo, esta teoría se centra en observar cómo los estudiantes responden a distintos estímulos en su entorno. Su objetivo principal es identificar patrones de comportamiento que puedan ser modificados o reforzados a través de estrategias y métodos específicos. El enfoque conductista en la enseñanza busca mejorar los procesos de aprendizaje a través de la aplicación de estímulos que promuevan respuestas deseadas, optimizando la interacción entre estudiantes y el entorno educativo (Morales, 2018).

Comprensión teórica

Aprendizaje en el ambiente escolar

La adquisición de conocimientos ya sea en términos de estructuras mentales, procesamiento de información o creencias, constituye el aprendizaje. Este proceso abarca la obtención, organización, verificación, recopilación, almacenamiento y, en ocasiones, el olvido selectivo de la memoria. Es importante entender que el aprendizaje no se limita a replicar información adquirida, sino que implica una transformación activa e interpretativa de los conocimientos adquiridos (Taipe, 2017).

2.3. Marco teórico

Competencias digitales

2.3.1. Educaplay en la educación

Educaplay, desarrollada por ADR Formación Soluciones eLearning, se erige como una plataforma destinada a la creación de recursos educativos atractivos y profesionales. Conforme a la perspectiva de (Alzaga, 2020), su enfoque principal consiste en compartir y generar actividades multimedia de índole educativa, brindando a los docentes la oportunidad de elevar sus clases a un nivel superior y convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia motivadora.

Las múltiples herramientas proporcionadas por Educaplay tienen el poder de transformar las clases tradicionales en experiencias educativas más novedosas y cautivadoras para los estudiantes, como señala Ávila (2018, p. 11). La plataforma posibilita la creación de actividades y evaluaciones innovadoras que los alumnos pueden realizar en línea o exportar a otras plataformas mediante un código HTML o a sistemas que admitan paquetes SCORM.

El uso de herramientas tecnológicas como Educaplay no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también favorece la investigación y el trabajo colaborativo, contribuyendo así al desarrollo de competencias digitales, según lo destacado por Orrego y Aimacaña (2018, p. 50). Por consiguiente, es imperativo que los docentes se familiaricen con estas herramientas y las integren en la planificación de sus clases.

Gamificación en la educación

2.3.2. Gamificación como estrategia para motivar el aprendizaje

La gamificación en educación transforma la enseñanza tradicional al integrar elementos lúdicos y dinámicas de juego en el proceso de aprendizaje, buscando aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes. Al emplear técnicas propias de los juegos, como puntuaciones, niveles y retos, fomenta la colaboración y la interacción social, haciendo que el aprendizaje sea más significativo. El rol del docente se convierte en el de guía, permitiendo que los estudiantes sean activos en su aprendizaje, mientras que la correcta selección de actividades gamificadas asegura el equilibrio entre los retos y las habilidades, evitando frustraciones y manteniendo la motivación. Además, la gamificación no solo mejora el rendimiento académico y las habilidades socioemocionales, sino que también puede aplicarse de manera interdisciplinaria, fortaleciendo la conexión entre diferentes áreas del conocimiento (Davidson y Bórquez, 2021).

La gamificación es un aspecto clave en la tesis sobre el uso de la herramienta Educaplay para el aprendizaje de ortografía, ya que ofrece una metodología innovadora que puede transformar la enseñanza tradicional de la ortografía. Al incorporar elementos lúdicos y dinámicas de juego, permite que los estudiantes se involucren de manera activa en su aprendizaje, lo que aumenta su motivación y compromiso. Este enfoque favorece la participación colaborativa, mejorando la comprensión y retención de las reglas ortográficas. Además, la gamificación facilita un aprendizaje más significativo y autónomo, lo que resulta fundamental para potenciar la enseñanza de la ortografía de forma eficaz y atractiva en el contexto educativo.

2.3.3. Aplicación de la Gamificación en la Educación

El juego, como componente esencial en la educación, favorece el desarrollo de habilidades sociales, imaginación y creatividad (García, 2019). La gamificación educativa se diferencia del uso de juegos en el aprendizaje al incorporar elementos como recompensas, tablas de clasificación y medallas en actividades académicas. Esto impulsa la transformación tecnológica en las instituciones, ofreciendo entornos educativos de calidad que integran recursos digitales.

Aplicación Práctica

2.3.4. Gamificación en Lengua y Literatura

Martí y García (2021) subrayan que la gamificación puede mejorar el aprendizaje en Lengua y Literatura, facilitando la comprensión lectora y el trabajo colaborativo, la importancia de desarrollar competencias digitales, cognitivas y funcionales en los estudiantes. Estas estrategias no solo motivan a los alumnos, sino que también mejoran su capacidad para analizar, resolver problemas y trabajar en equipo.

2.3.5. Elementos Fundamentales de la Gamificación

Los elementos de la gamificación se dividen en dinámicas, mecánicas y componentes (Biel y García, 2015). Las dinámicas son los aspectos generales del sistema gamificado, las mecánicas impulsan la acción y la participación, y los componentes son las herramientas prácticas. Gaspar (2021) agrega que metas, reglas, narrativa, libertad de elección, retroalimentación, cooperación y sorpresas son esenciales para diseñar experiencias gamificadas efectivas. Cada uno de estos elementos debe adaptarse al contexto educativo para maximizar su impacto, la gamificación es una herramienta versátil que transforma la educación al integrar elementos de juego en el aprendizaje, fomentando la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades esenciales para la vida.

Valoración del conocimiento

2.3.6. Beneficios de la gamificación en la educación

La gamificación aporta múltiples beneficios al ámbito educativo. Según Ardila (2019), permite un mayor control y seguimiento de las actividades de los estudiantes. Además, fomenta una dinámica de aprendizaje caracterizada por la cooperación y la competitividad, promoviendo metodologías como el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje por descubrimiento. El

principal beneficio de la gamificación es el aumento de la motivación de los estudiantes y su protagonismo en el aula. También facilita retroalimentación inmediata y personalizada, estimula la creatividad, fortalece la cooperación y la socialización, y considera los errores como una parte valiosa del proceso de aprendizaje. Además, añade un componente lúdico que hace el aprendizaje más atractivo y dinámico.

Uso de herramientas digitales

2.3.7. Las TIC en la educación

Los avances tecnológicos han transformado profundamente nuestra forma de vivir, trabajar y aprender. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) no solo han facilitado el acceso a la educación, sino que han mejorado la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo una formación más dinámica y accesible. Además, han favorecido la participación en entornos virtuales, donde la información se distribuye de manera horizontal y multidireccional, lo que cambia el paradigma de la comunicación tradicional (Patiño, 2016).

Este cambio ha propiciado una enseñanza más colaborativa y adaptativa, en la que los docentes y estudiantes interactúan a través de plataformas virtuales, fomentando comunidades de aprendizaje globales. Las TIC han permitido una retroalimentación continua y una rápida adaptación a las necesidades educativas, empoderando a los usuarios y ofreciendo nuevas posibilidades para la enseñanza y la gestión del conocimiento.

2.3.8. Herramientas tecnológicas para la educación

La integración de herramientas tecnológicas puede fortalecer la implementación de la educación activa en el ámbito docente. Estas herramientas tienen el potencial de transformar la naturaleza misma de la educación, influyendo en el dónde y cómo se desarrolla el proceso de aprendizaje, así como en los roles desempeñados por estudiantes y profesores (Cabrera y Ochoa, 2021).

La oficialización del uso de herramientas tecnológicas ha sido respaldada por políticas educativas, incluso con iniciativas de organismos como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Aunque la implementación de estas tecnologías inició en el nuevo milenio con el objetivo de cerrar la brecha digital, la experiencia peruana evidencia que la simple introducción de computadoras no ha sido suficiente.

Analizar cómo la educación activa responde de manera más eficaz a las exigencias actuales resulta relevante, especialmente para aquellas generaciones que están familiarizadas con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) tanto en el ámbito escolar como en el hogar. Aunque suele asumirse que las TIC contribuyen positivamente al aprendizaje, su rápida expansión no siempre se ha traducido en una integración efectiva en las prácticas educativas diarias, lo que plantea desafíos en la incorporación de computadoras dentro de los entornos escolares.

Motivación académica

2.3.9. Aprendizaje basado en juegos y ortografía

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) se presenta como una metodología innovadora para enseñar ortografía, abordando las dificultades tradicionales que enfrentan tanto estudiantes como docentes. A través de este enfoque, el juego se convierte en una herramienta para activar la motivación y curiosidad de los alumnos, favoreciendo un aprendizaje más dinámico y atractivo. El ABJ permite a los estudiantes interactuar con contenidos pedagógicos mediante juegos digitales, creando un entorno seguro donde pueden aprender de manera práctica y reflexiva. Además, al integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se potencia el aprendizaje y se fomenta la alfabetización digital, lo que resulta especialmente relevante para los estudiantes, quienes son nativos digitales. Este enfoque no solo mejora el conocimiento ortográfico, sino que también fortalece habilidades como la creatividad, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la autonomía en el aprendizaje, haciendo que los estudiantes sean más activos en su proceso educativo (Romera, 2020).

El uso del aprendizaje basado en juegos (ABJ) es fundamental para la investigación, ya que ofrece una metodología innovadora y motivadora para el aprendizaje de la ortografía. Al incorporar juegos como herramientas pedagógicas, se logra aumentar el interés y la participación de los estudiantes, facilitando la asimilación de conceptos ortográficos de manera divertida y dinámica. Además, al integrar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se potencia la alfabetización digital de los estudiantes, alineándose con las necesidades de los nativos digitales actuales. Este enfoque no solo favorece el aprendizaje de la ortografía, sino que también promueve el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la autonomía, aspectos clave en el proceso educativo.

2.4. Marco Legal

Con relación al tema de estudio se consideran:

2.4.1. Constitución de la República del Ecuador

Art. 26.- La educación es un derecho al que todas las personas tienen acceso a lo largo de su vida y un deber inevitable e injustificable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen vivir. La sociedad, las familias y las personas tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 28.- La educación no estará al servicio de intereses individuales y corporativos sino responderá al interés público. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

2.4.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural establece que:

Art. 2.- Principios.- Las actividades de aprendizaje se realizan de acuerdo con los siguientes principios generales, que son fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y orientan las decisiones y actividades en el campo de la educación. Destacan los siguientes:

- Universalidad
- Educación para el cambio
- Libertad
- Aprendizaje permanente
- Enfoque en derechos
- Motivación

Art. 4.- El derecho a la educación - La educación es un derecho humano básico garantizado por la constitución de la república y condición necesaria para la realización de otros derechos humanos.

Todos los ecuatorianos tienen derecho a una educación de calidad, laica, gratuita y gratuita en los niveles primario, secundario y bachillerato, así como a una educación continua durante toda la vida, tanto formal como informal.

El sistema educativo nacional profundiza y asegura el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales.

Art. 5.- La educación como deber del Estado. - El Estado tiene la obligación ineludible e imperdonable de garantizar a los habitantes del territorio del Ecuador el derecho a la educación y su acceso universal durante toda la vida, para lo cual crea las condiciones que lo garanticen en igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y completar los servicios educativos. El Estado ejerce el sacerdocio del sistema educativo a través de la Educación Nacional de conformidad con la Constitución de la República y la ley.

El Estado garantiza una educación pública de alta calidad, gratuita y laica.

2.4.3. Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 27.- Denominación de los niveles educativos. El Sistema Nacional de Educación tiene tres (3) niveles: Inicial, Básica y Bachillerato. Esta investigación se enfoca en:

El nivel de Educación General Básica, subnivel (4):

- Básica Superior, que corresponde a 8.º, 9.º y 10.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 12 a 14 años.

Visión

Como institución educativa nos comprometemos entregar a la sociedad niños, niñas y adolescentes capaces de insertarse a un mundo globalizado. Respetando los principios y valores en una educación incluyente, permitiendo la formación con una sólida preparación teórica-práctica y con potencialidades suficientes para desenvolverse dentro de la sociedad (Unidad Educativa Gran Colombia, 2022).

3.2. Enfoque y tipo de investigación

Enfoque Mixto

Para el desarrollo del presente estudio se aplicó un enfoque de investigación mixto, de acuerdo con Hernández (2018) este enfoque representa el mayor grado de integración o combinación entre enfoques cualitativos y cuantitativos. Ambos se mezclan o combinan a lo largo del proceso de investigación, o al menos en la mayoría de las etapas de este aumentando la complejidad del diseño de la investigación. De esta manera por medio de la indagación, selección, procesamiento de datos y la consecución de resultados expresados numéricamente se facilitará el análisis e interpretación de estos y posterior definición de las conclusiones respectivas relacionadas al tema de estudio.

En el enfoque mixto, la variable dependiente aprendizaje de la ortografía se aborda principalmente desde la dimensión cuantitativa, mediante la aplicación de cuestionario que permiten medir el progreso en el dominio ortográfico. Estos datos permiten identificar de forma objetiva el impacto que ha tenido la intervención en el rendimiento de los estudiantes. Al mismo tiempo, desde la dimensión cualitativa, esta variable se complementa a través de entrevistas, permitiendo explorar sus percepciones, actitudes y experiencias relacionadas con el proceso de aprendizaje de la ortografía.

La variable independiente Educaplay se analiza dentro del enfoque mixto desde dos dimensiones. En el componente cualitativo, se explora cómo los docentes y estudiantes perciben y utilizan la herramienta Educaplay, identificando sus características pedagógicas, su funcionalidad y el nivel de motivación que genera en el aula. Esto se logra mediante la entrevista, permitiendo comprender el valor didáctico que se le atribuye y cómo influye en el proceso educativo. Por su parte, en el componente cuantitativo, Educaplay se vincula con el análisis de datos estadísticos relacionados con la frecuencia de uso de la herramienta, los tipos de actividades

realizadas y su relación con los resultados obtenidos en las pruebas de ortografía, permitiendo establecer correlaciones directas entre el uso de la herramienta y el rendimiento académico de los estudiantes.

Tipo de investigación

La investigación exploratoria tiene como finalidad ofrecer una visión general sobre un tema poco estudiado o desconocido, permitiendo formular el problema de investigación, generar hipótesis y establecer las preguntas clave que guiarán estudios posteriores. Su metodología es flexible y puede incluir tanto enfoques cualitativos como cuantitativos, utilizando fuentes como bibliografía, entrevistas con expertos, observaciones o encuestas. Se caracteriza por su apertura a múltiples variables, la búsqueda de información preliminar válida y su capacidad de sentar las bases para investigaciones más estructuradas, como la descriptiva. Este tipo de investigación no pretende ofrecer conclusiones definitivas, sino más bien descubrir indicios, aclarar conceptos y orientar al investigador, quien debe estar dispuesto a asumir riesgos, explorar con creatividad y mantener una actitud abierta y objetiva frente al fenómeno que estudia (Morales, 2015).

En lo que respecta a tipo de investigación, se recurre al estudio exploratorio, por cuanto se facilita la identificación de los elementos de las variables dependientes e independientes. En este nivel fue posible investigar e identificar detalles de las variables reveladas en este trabajo de investigación, y conocer sus causas y efectos a través de técnicas efectivas de recolección de información.

3.3. Definición y operacionalización de variables (Investigaciones cuantitativas o mixtas)

Tabla 1.

Operacionalización de la variable independiente

Variable	Objetivo Específico	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos	Fuente
Independiente: Plataforma Educaplay	Diagnosticar las competencias digitales que tienen los docentes y estudiantes en el manejo de la herramienta Educaplay.	Competencias digitales	Alfabetización informacional: capacidad para acceder, organizar y usar información con TIC	¿Cree usted que la implementación de Educaplay y otros recursos digitales facilita su comprensión de las reglas ortográficas?	Encuesta	Cuestionario tipo Likert	Estudiantes 6to grado
	Diseñar actividades interactivas, para reforzar los conocimientos y habilidades ortográficas.		Comunicación y colaboración: interacción con el docente y los contenidos digitales	¿El docente utiliza Educaplay regularmente como parte de su método de enseñanza?			

Integrar las actividades interactivas en la herramienta Educaplay, para reforzar los conocimientos y habilidades ortográficas.	Gamificación en la educación	Creación de contenido digital: uso del docente de herramientas digitales	¿El docente emplea medios tecnológicos como Educaplay para mejorar su aprendizaje en la asignatura?	Encuesta	Cuestionario tipo Likert	Estudiantes 6to grado
		Aplicación de elementos lúdicos que fomentan la motivación y participación	¿Se siente motivado y comprometido con el estudio de la ortografía gracias al uso de Educaplay?	Encuesta	Cuestionario tipo Likert	Estudiantes 6to grado
	Uso de herramientas digitales	Participación en actividades digitales	¿Cuándo participa en actividades Educaplay sobre ortografía, suele completarlas hasta el final?	Encuesta	Cuestionario tipo Likert	Estudiantes 6to grado

Dependiente Aprendizaje de la ortografía	Comprensión ortográfica	Nivel de comprensión de reglas ortográficas a partir del uso de Educaplay	¿Considera que comprende mejor las reglas ortográficas cuando se utilizan herramientas como Educaplay en clase?	Encuesta	Cuestionario tipo Likert	Estudiantes 6to grado
	Motivación académica	Disposición y actitud positiva frente a la asignatura con TIC	¿Se siente motivado y comprometido con el estudio de la ortografía gracias al uso de Educaplay?	Encuesta	Cuestionario tipo Likert	Estudiantes 6to grado
	Aplicación práctica	Capacidad para resolver actividades de ortografía digitalmente	¿Le resulta fácil comprender la resolución de actividades en Educaplay sobre la ortografía?	Encuesta	Cuestionario tipo Likert	Estudiantes 6to grado

Comprensión teórica	Claridad de los contenidos ortográficos presentados mediante Educaplay	¿Cuándo se abordan temas relacionados con ortografía utilizando Educaplay, le resulta fácil comprender la teoría?	Encuesta	Cuestionario tipo Likert	Estudiantes 6to grado
Valoración del conocimiento	Reconocimiento y aplicación de conocimientos previos en las actividades	¿Valora la información adquirida y sus conocimientos previos al resolver actividades en Educaplay sobre ortografía?	Encuesta	Cuestionario tipo Likert	Estudiantes 6to grado

3.4. Procedimientos

Fase 1. Diagnóstico de las competencias digitales en el manejo de la herramienta Educaplay para el proceso de enseñanza del contenido de ortografía en los estudiantes del 6to grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Gran Colombia", Tulcán.

Se llevó a cabo una exhaustiva revisión bibliográfica centrada en herramientas tecnológicas educativas, con un enfoque específico en Educaplay. Posteriormente, se aplicaron encuestas y cuestionarios estructurados diseñados para evaluar el nivel de competencias tecnológicas de los estudiantes en el uso de esta herramienta. Se prestó especial atención a la selección de la muestra, considerando variables relevantes como la familiaridad con la tecnología y la disposición para aprender. El análisis de los datos recopilados se realizó mediante gráficos y tablas estadísticas, lo que permitió identificar áreas de mejora y diseñar estrategias de enseñanza adecuadas para el desarrollo de competencias tecnológicas en los estudiantes.

Fase 2. Diseño de actividades interactivas en la plataforma Educaplay para reforzar los conocimientos y habilidades ortográficas en los estudiantes del 6to grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Gran Colombia", Tulcán.

Se realizó una revisión bibliográfica enfocada en estrategias didácticas para el refuerzo de la ortografía, así como en el uso de plataformas digitales interactivas. Con base en la información recabada, se diseñaron actividades interactivas que abordan las principales dificultades ortográficas, con el objetivo de fortalecer las habilidades de los estudiantes en este ámbito. La selección de la muestra se realizó tomando en cuenta variables relevantes como el nivel de lectura y las características del grupo, para asegurar que las actividades fueran adecuadas y efectivas. Estas actividades fueron posteriormente adaptadas para ser implementadas en la plataforma Educaplay, con el fin de fomentar la práctica y el aprendizaje autónomo.

Fase 3. Integración de actividades interactivas en la herramienta Educaplay para reforzar los conocimientos y habilidades ortográficas en los estudiantes del 6to grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Gran Colombia", Tulcán.

Se implementaron estrategias pedagógicas activas, como discusiones en grupo, análisis de textos y proyectos creativos, con el fin de fomentar la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de literatura. Se llevó a cabo una observación directa y un registro de la participación de los estudiantes en estas actividades. Además, se recopiló retroalimentación de los

estudiantes mediante entrevistas o encuestas para evaluar su nivel de participación y compromiso. El análisis de esta retroalimentación permitió identificar áreas de mejora en el fomento de la participación activa y ajustar las estrategias pedagógicas según fuera necesario.

3.5. Consideraciones bioéticas

La investigación se desarrollará considerando los principios bioéticos de beneficencia, no maleficencia y autonomía. El trabajo investigativo se desarrollará con la autorización explícita de las autoridades educativas del plantel, de los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Gran Colombia”

A los sujetos participantes de la investigación, se les informará de forma oral, los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Así mismo, se tramitó todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetará el anonimato de los involucrados en los casos que sea necesario.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Fase 1: Diagnosticar las competencias digitales de los docentes y estudiantes en el manejo de la herramienta Educaplay para el proceso de enseñanza del contenido de ortografía en los estudiantes del 6to grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Gran Colombia", Tulcán.

Después de aplicar los instrumentos diseñados y habiendo tabulado los resultados según los métodos y procedimientos respectivos, estamos listos para presentar los resultados obtenidos. Esta etapa incluyó un análisis detallado y una sistematización de la información recopilada para asegurar la precisión y relevancia de los datos presentados.

Resultados de encuestas dirigidas a los estudiantes de 6to año de básica.

Las escalas tipo Likert miden percepciones cualitativas con algún orden y son comunes en estudios sociales para captar opiniones no cuantitativas. Dado que la naturaleza cualitativa de estas escalas no siempre cumple con el supuesto de distribución normal de datos, la estadística no paramétrica ofrece métodos para asegurar la confiabilidad de las estimaciones. Sin embargo, hay escasa literatura sobre cómo diseñar instrumentos que recojan percepciones cualitativas y permitan interpretar los resultados en términos de distribuciones gaussianas (Canto *et al.*, 2020).

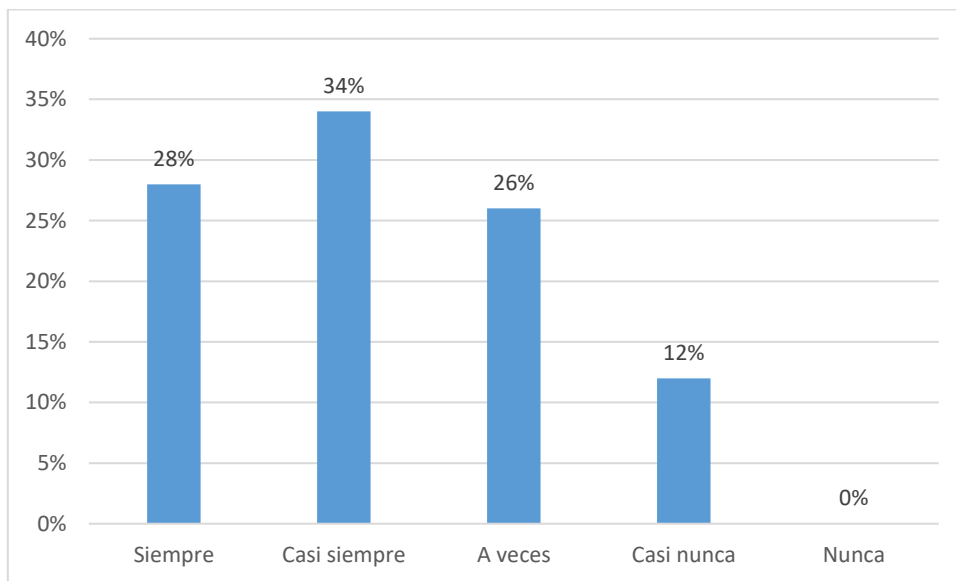
Esta sección de la encuesta tenía como propósito principal obtener información actualizada sobre el uso de Educaplay para el aprendizaje de ortografía entre los estudiantes de 6to año en la Unidad Educativa Gran Colombia. La herramienta digital es fundamental en la educación moderna, y la investigación se enfocó en analizar cómo perciben y experimentan los estudiantes la efectividad y utilidad de Educaplay para mejorar sus habilidades ortográficas. A través de la recopilación de datos, se buscaba proporcionar una visión detallada que permitiera evaluar la eficacia de Educaplay como recurso educativo en este entorno, ofreciendo así información valiosa para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Gran Colombia.

Educaplay como método de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura

En la **Figura 2** se observa que la mayoría de los encuestados percibe a Educaplay como una herramienta innovadora y efectiva para el aprendizaje de la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura, destacando que consideran la herramienta útil "Siempre" o "Casi siempre". Esto sugiere que la percepción positiva de Educaplay predomina, lo que indica que es bien recibida y valorada en su aplicación educativa. Educaplay se posiciona como una herramienta crucial para la educación, ya que facilita la creación de actividades multimedia variadas y atractivas, como crucigramas, adivinanzas y sopas de letras. Asimismo, promueve una enseñanza dinámica al permitir que los estudiantes jueguen, creen y compartan contenido de forma sencilla e intuitiva, haciendo el aprendizaje más envolvente y accesible (Flores, 2023).

Figura 2.

Educaplay como método de enseñanza.

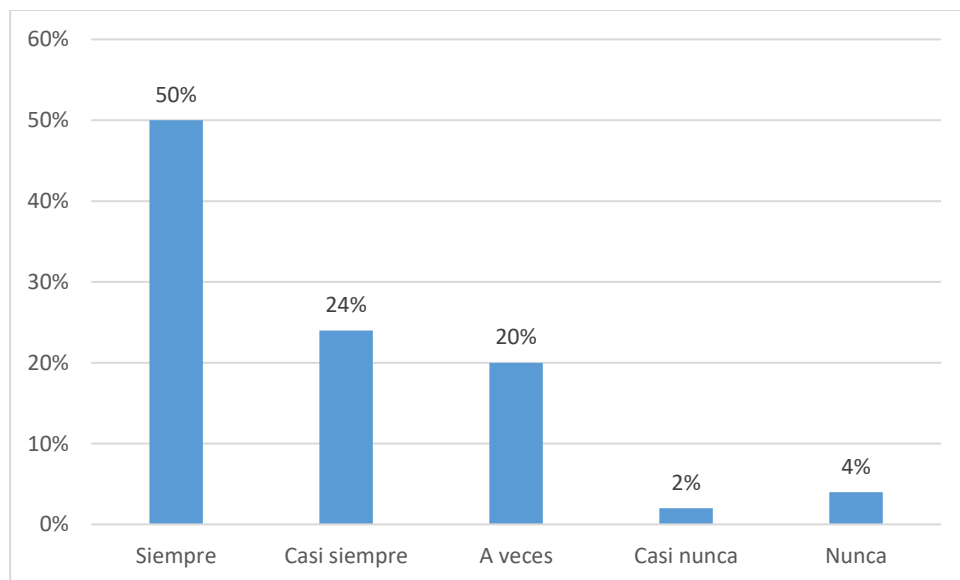


Implementación de Educaplay facilita la comprensión de las reglas ortográficas

En la **Figura 3**, la implementación de Educaplay y otros recursos digitales es vista de manera positiva en cuanto a la facilitación de la comprensión de las reglas ortográficas en Lengua y Literatura. La mayoría de los encuestados considera que estas herramientas ayudan "Siempre" o "Casi siempre", lo que refleja una alta valoración de su efectividad. Un grupo reducido opina que no facilita la comprensión, mientras que algunos mantienen una postura neutral, posiblemente debido a variaciones en la experiencia con los recursos digitales. En general, la percepción predominante es que Educaplay y herramientas similares resultan muy beneficiosas para el aprendizaje de la ortografía. Educaplay enriquece la educación con recursos digitales interactivos que aumentan la motivación y el interés de los estudiantes, facilita un aprendizaje activo y significativo mediante juegos y actividades creativas, fomenta la creatividad y mejora la comunicación entre profesores y alumnos, además de ofrecer una forma eficaz de evaluar y monitorear el aprendizaje (García y Santillán, 2022).

Figura 3.

Implementación de Educaplay en ortografía.

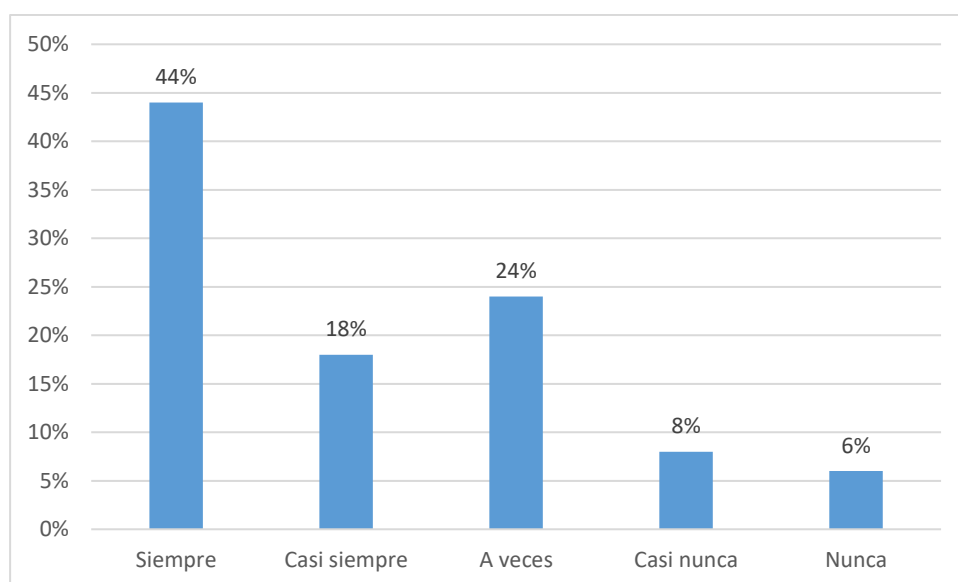


Uso de Educaplay como método de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura

Como se observa en la Figura 4, la mayoría de los encuestados indica que los docentes usan Educaplay "Siempre" o "Casi siempre" como parte de su método de enseñanza para abordar la ortografía, lo que sugiere una integración significativa de la herramienta en la práctica educativa. En contraste, solo un grupo reducido menciona que la herramienta se utiliza "Casi nunca" o "Nunca", mientras que otros señalan que se emplea "A veces", lo que refleja un uso ocasional que podría variar según la situación. En general, Educaplay parece ser una herramienta bastante utilizada en la enseñanza de la ortografía, aunque existe margen para una adopción más consistente.

Figura 4.

Docente utiliza Educaplay.



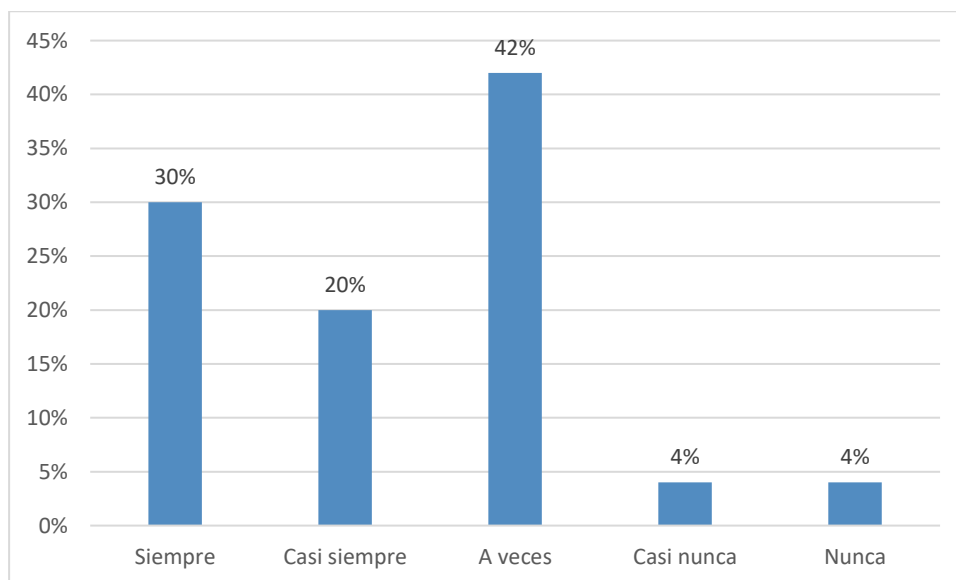
Educaplay es una plataforma web que permite a los docentes crear actividades educativas multimedia, como crucigramas y sopas de letras, de manera sencilla e intuitiva. Diseñada para facilitar el aprendizaje y la enseñanza de forma divertida, Educaplay ofrece tutoriales multimedia para quienes la usen por primera vez. La plataforma está orientada a establecer un espacio educativo online, donde los profesionales de la enseñanza pueden mejorar la participación en sus clases. En general, Educaplay apoya el método de enseñanza al ofrecer herramientas atractivas y personalizables para abordar la ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura (Valencia, 2024).

Motivación por el uso de Educaplay en clase

En la **Figura 5** se observa que una parte importante de los encuestados se siente motivada y comprometida con el estudio de la ortografía "Siempre" o "Casi siempre" gracias al uso de Educaplay en clase, lo que refleja una percepción positiva general de la herramienta en términos de aumentar la motivación. Por otro lado, solo un grupo reducido manifiesta una falta de motivación, lo que sugiere que el impacto negativo es mínimo. Otros participantes señalan que se sienten motivados "A veces", lo que indica que la motivación puede variar dependiendo de otros factores. En conjunto, Educaplay parece tener un efecto favorable en la motivación y el compromiso hacia el estudio de la ortografía, aunque existe margen para aumentar la consistencia en su impacto. El uso de Educaplay en clase puede incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes con la ortografía, ya que ofrece un entorno educativo interactivo que valora y estimula la escritura. Un ambiente alfabetizado y la capacidad del docente para fomentar la creatividad y la expresión personal también son factores clave para desarrollar un interés genuino (Aldana et al., 2023).

Figura 5.

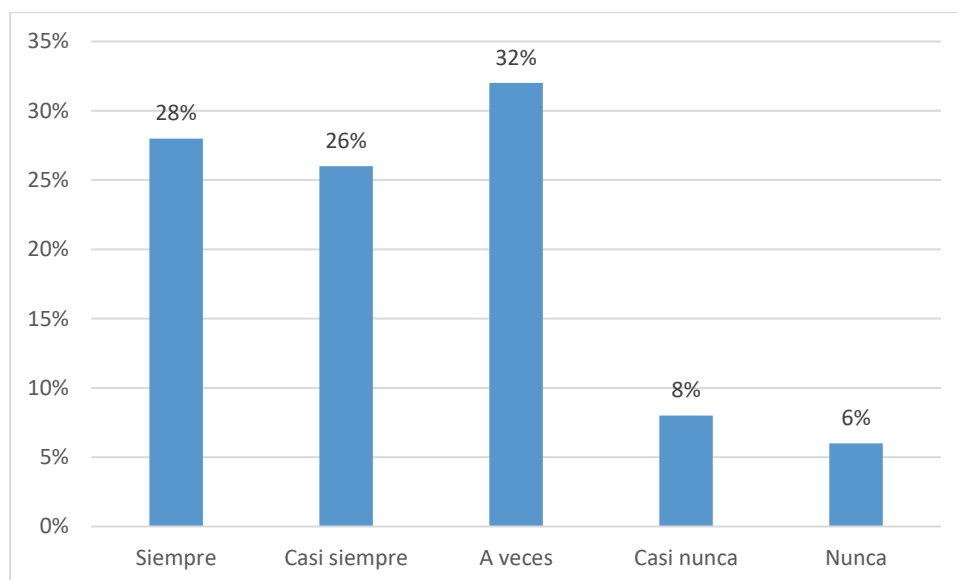
Motivación para el uso de Educaplay



Comprensión de las reglas ortográficas con el uso de Educaplay

En la **Figura 6** se observa que una parte significativa de los encuestados considera que comprenden mejor las reglas ortográficas "Siempre" o "Casi siempre" cuando se utiliza Educaplay en clase, lo que refleja una percepción positiva general sobre el impacto de la herramienta en la comprensión ortográfica. Un grupo reducido experimenta una comprensión deficiente, mientras que otros afirman que la comprensión ocurre "A veces," lo que sugiere que el efecto de Educaplay puede variar. En resumen, Educaplay parece ser eficaz para mejorar la comprensión de las reglas ortográficas en general, aunque los resultados pueden diferir entre los estudiantes.

Figura 6.
Educaplay para comprensión de ortografía



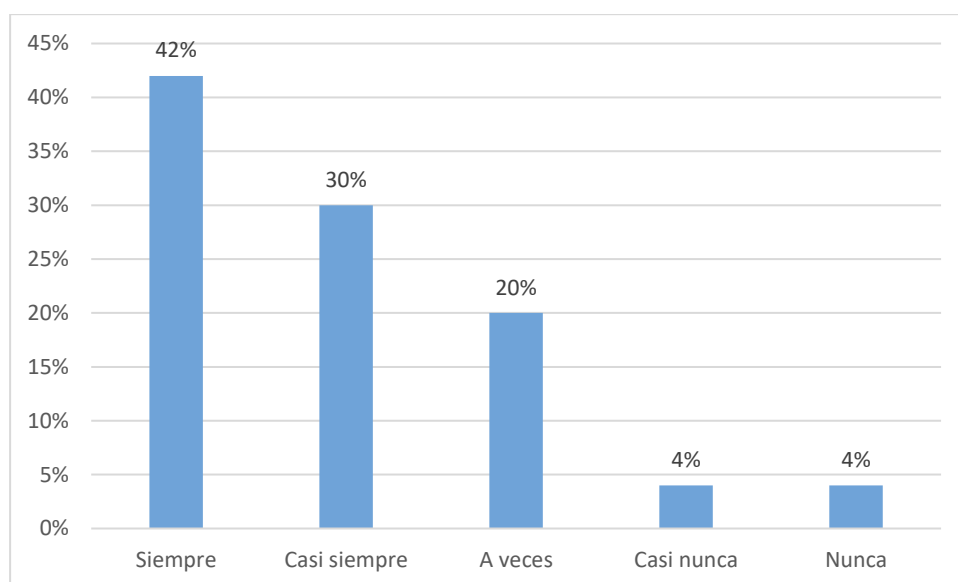
Educaplay permite a los docentes personalizar ejercicios y facilita un aprendizaje adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes, especialmente en ortografía. Destacada por su innovación, la plataforma se ha vuelto esencial durante la pandemia, ofreciendo contenidos educativos a través de la gamificación. Accesible y gratuita, Educaplay es útil para todas las edades y fomenta un aprendizaje interactivo que capta la atención del alumnado. Su uso de tecnologías digitales transforma la enseñanza tradicional y promueve la autonomía y el interés en los estudiantes (Córdova, 2024).

Empleo de medios tecnológicos para mejorar su aprendizaje en ortografía

En la *Figura 7* se observa que la mayoría de los encuestados indica que los docentes utilizan Educaplay y otros medios tecnológicos "Siempre" o "Casi siempre" para mejorar el aprendizaje de la ortografía, lo que sugiere una integración significativa de estas herramientas en la enseñanza. Solo un grupo reducido menciona que los medios tecnológicos se utilizan "Casi nunca" o "Nunca", mientras que otros señalan que se emplean "A veces", lo que refleja cierta variabilidad en su implementación. En general, Educaplay y herramientas similares parecen ser ampliamente utilizadas en la enseñanza de la ortografía, aunque existe margen para una aplicación más consistente.

Figura 7.

Empleo de medios tecnológicos



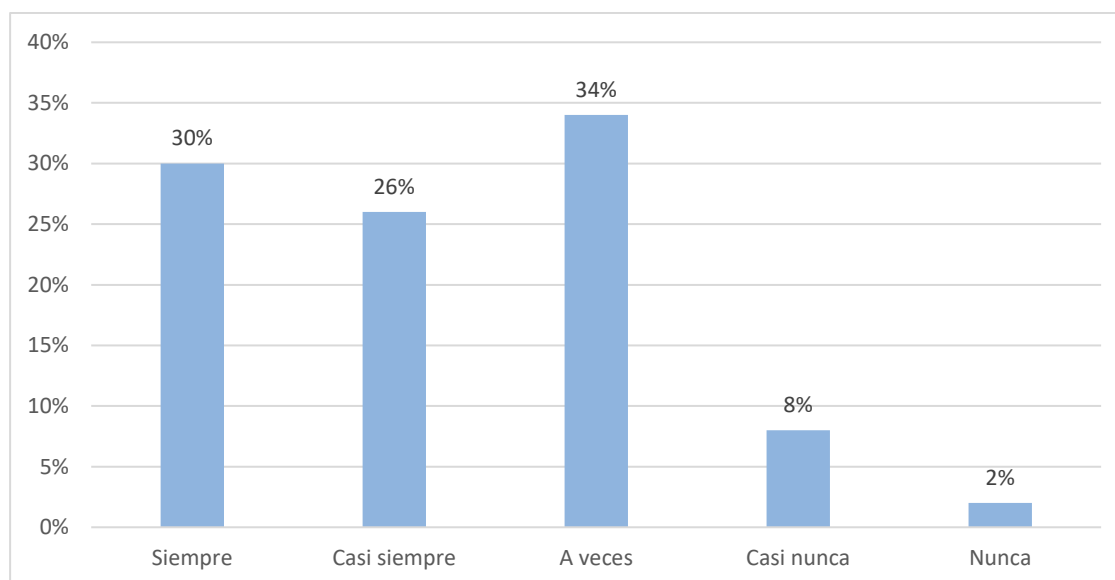
El uso de medios tecnológicos, como Educaplay, se ha convertido en una necesidad para los docentes que buscan actualizar sus estrategias de enseñanza y explorar nuevas formas de expresión creativa. Las TIC han revolucionado la educación al ofrecer nuevas maneras de trabajar, comunicarse y construir conocimiento, permitiendo una interacción más dinámica en el aula. Las teorías de aprendizaje digital, como el Conectivismo y las derivadas del constructivismo, destacan el papel de Internet y las herramientas digitales en el desarrollo autónomo y colaborativo del conocimiento. Además, el uso de estrategias basadas en la gamificación facilita un aprendizaje más efectivo al incorporar elementos lúdicos en la enseñanza, lo que mejora la asimilación de conocimientos y habilidades (Flores, 2023).

Comprensión de la teoría ortografía utilizando Educaplay

En la **Figura 8** se evidencia que una parte importante de los encuestados encuentra "Siempre" o "Casi siempre" fácil comprender la teoría de ortografía cuando se utiliza Educaplay, lo que indica que la herramienta tiene un impacto positivo en la comprensión. Solo un grupo reducido experimenta dificultades significativas, mientras que otros señalan que la comprensión ocurre "A veces", lo que sugiere que la efectividad de Educaplay puede variar. En general, Educaplay parece facilitar la comprensión de la teoría ortográfica para la mayoría de los estudiantes, aunque algunos aún pueden enfrentar desafíos.

Figura 8.

Temas relacionados con ortografía y Educaplay



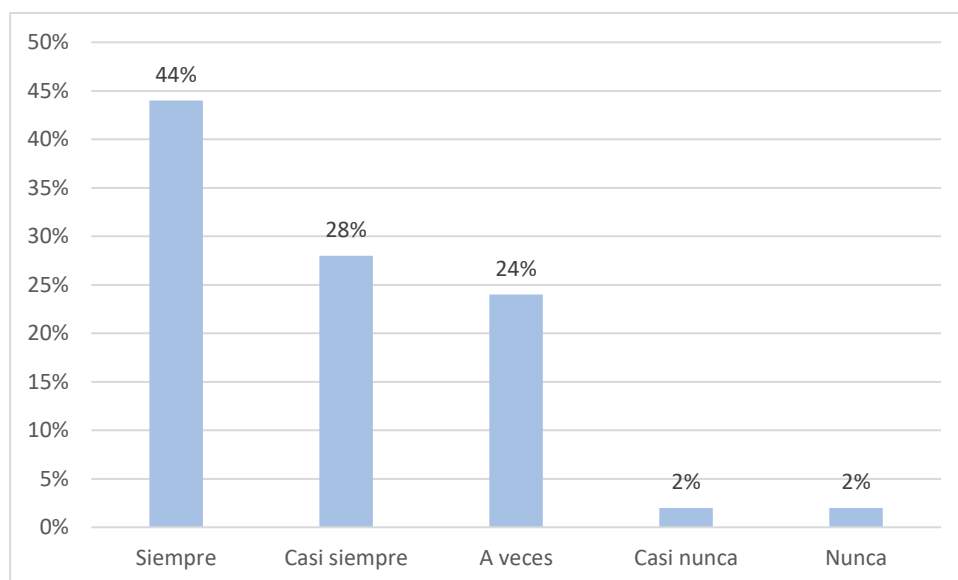
Cuando se abordan temas relacionados con la ortografía utilizando Educaplay, la mayoría de los estudiantes encuentra relativamente fácil comprender la teoría. Esto se debe a que las herramientas tecnológicas, como Educaplay, están diseñadas para mejorar las habilidades en la escritura y ortografía, abordando problemas específicos como la disortografía. Aunque la ortografía puede ser una habilidad compleja y a veces problemática para los estudiantes, el uso de métodos interactivos y herramientas digitales facilita la comprensión y el aprendizaje de las reglas ortográficas. El análisis muestra que Educaplay ayuda a los estudiantes a superar dificultades, aunque algunos aún pueden enfrentar desafíos en su desarrollo ortográfico (Guanoluisa, 2023).

Valora información adquirida y sus conocimientos previos mediante Educaplay

En la **Figura 9** se observa que la mayoría de los estudiantes valora la información adquirida y sus conocimientos previos al trabajar con actividades en Educaplay sobre ortografía, ya sea "Siempre" o "Casi siempre", lo que refleja una apreciación generalizada de la herramienta en el proceso de aprendizaje. Solo un grupo reducido considera que no valora la información adecuadamente, mientras que otros lo hacen "A veces", lo que sugiere que la valoración puede variar según el estudiante. En resumen, Educaplay parece ser efectiva en fomentar una valoración positiva del conocimiento en el ámbito de la ortografía.

Figura 9.

Información al resolver en Educaplay



Educaplay, una plataforma educativa intuitiva y gratuita, permite crear actividades multimedia y juegos educativos para la enseñanza de la ortografía. Esta herramienta facilita que los estudiantes valoren la información adquirida y sus conocimientos previos mientras resuelven actividades sobre ortografía. Aunque las reglas ortográficas pueden ser complejas y no siempre tienen una correspondencia directa entre sonidos y letras, Educaplay ayuda a superar estas dificultades al ofrecer una forma atractiva y accesible para aprender. La integración de herramientas tecnológicas, como Educaplay, es especialmente valiosa en el contexto de desafíos educativos recientes, como los ocasionados por la pandemia, al proporcionar un recurso efectivo para mejorar la lectura, ortografía y caligrafía (Morocho, 2024).

Resultados de entrevista dirigidas a docentes

La entrevista a los docentes puede centrarse en comprender su nivel de conocimiento sobre herramientas tecnológicas como Educaplay, las estrategias que utilizan actualmente para enseñar ortografía, y su disposición o necesidades para implementar estas tecnologías en el aula.

Tabla 2.

Resultados de la entrevista aplicada a docentes

DIMENSION	ENTREVISTADO 1	ENTREVISTADO 2
1. Implementación Educaplay docentes	Implementamos Educaplay con crucigramas y juegos de palabras.	Algunos docentes usan Educaplay para cuestionarios y ejercicios de completar palabras.
2. Investigar herramientas digitales	Es necesario investigar para asegurar recursos efectivos en ortografía.	La investigación facilita la mejor integración de Educaplay y otras herramientas.
3. Conocimiento pedagógico tecnológico	Los docentes deben conocer bien contenido, pedagogía y tecnología para usar Educaplay eficazmente.	Conocimiento integral es clave para aprovechar Educaplay en ortografía.
4. Estrategias didácticas Educaplay	Proponer estrategias con Educaplay hace el aprendizaje ortográfico más interactivo y motivador.	Las actividades personalizadas con Educaplay abordan necesidades específicas de los estudiantes.
5. Aceptación diseño estrategias	Las herramientas digitales hacen el aprendizaje más dinámico.	Los ejercicios interactivos se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje.
6. Apoyo diseño estrategias	Participaría en talleres y compartiría recursos con colegas.	Contribuiría creando un banco de actividades ortográficas en Educaplay.

Ambos entrevistados destacan la utilidad práctica de Educaplay en el aula. Uno menciona crucigramas y juegos de palabras, y el otro se centra en cuestionarios y ejercicios de completar palabras, lo que muestra una variedad de usos para mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes. Ambos subrayan la importancia de investigar herramientas digitales. El primero menciona la necesidad de asegurar recursos efectivos, mientras que el segundo indica que la investigación mejora la integración de Educaplay y otras herramientas. Esto destaca un consenso sobre la importancia de la investigación para optimizar el uso de tecnologías educativas.

Según Guano *et al.* (2021), las entrevistas incluyeron preguntas cerradas y abiertas, organizadas en una estructura piramidal que comienza con preguntas específicas y progresa hacia preguntas generales. Esto facilitó recordar preguntas importantes y demostró un mayor interés en la conversación. Esta técnica permitió obtener información valiosa sobre la percepción de los docentes respecto al uso de tecnología en la educación.

Respecto al conocimiento pedagógico y tecnológico, ambos entrevistados coinciden en su relevancia. El primero enfatiza la comprensión del contenido, la pedagogía y la tecnología, y el segundo agrega que un conocimiento integral maximiza el potencial de Educaplay en ortografía. Esto resalta la necesidad de una formación docente integral en tecnologías educativas. Ambos reconocen los beneficios de las estrategias didácticas con Educaplay. El primero sugiere que estas estrategias hacen el aprendizaje más interactivo y motivador, y el segundo observa que las actividades personalizadas abordan necesidades específicas. Esto indica que Educaplay puede mejorar significativamente el aprendizaje ortográfico.

Sobre la aceptación del diseño de estrategias, ambos ven ventajas en las herramientas digitales. El primero menciona que hacen el aprendizaje más dinámico, mientras que el segundo destaca su adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje. Esto muestra una aceptación positiva del uso de herramientas digitales en estrategias didácticas.

Finalmente, ambos muestran disposición a apoyar en el diseño de estrategias didácticas. El primero participaría en talleres y compartiría recursos, mientras que el segundo contribuiría creando un banco de actividades ortográficas en Educaplay. Esto demuestra un compromiso colectivo para mejorar las habilidades ortográficas mediante la colaboración y el uso de herramientas digitales.

La entrevista es una herramienta poderosa para obtener descripciones del mundo vivido por los entrevistados, permitiendo al investigador captar, comprender e interpretar la experiencia desde la perspectiva de los sujetos, generando interacciones significativas. En la investigación

cuantitativa, la entrevista semiestructurada es apreciada por su versatilidad y capacidad de generar diálogos profundos, aunque su aplicación requiere confianza entre entrevistador y entrevistado. Se plantea la interrogante de cómo una entrevista diseñada para ser presencial afectaría si se aplicara virtualmente, impactando la capacidad de expresión del entrevistado y la percepción de la comunicación no verbal. Desde una perspectiva epistemológica, la entrevista facilita la construcción de conocimiento a través de la interacción, captando tanto supuestos explícitos como implícitos, y la semiestandarizada permite una interpretación rica y compleja del conocimiento del entrevistado sobre el tema de investigación, siempre que se den condiciones óptimas para la interacción (Villarreal y Cid, 2021).

4.2. Discusión

Los resultados de la encuesta destacan una percepción mayoritariamente positiva hacia Educaplay como herramienta educativa para el aprendizaje de la ortografía en Lengua y Literatura. Los encuestados consideran a Educaplay innovador y efectivo, valorando su capacidad para crear actividades multimedia interactivas que hacen el aprendizaje más dinámico y atractivo. Estos hallazgos coinciden con los resultados de Guanoluisa (2023), quien también destaca la efectividad de Educaplay en la enseñanza de contenidos lingüísticos debido a su enfoque interactivo. No obstante, se observa una cierta diversidad en la experiencia y familiaridad con la herramienta, lo que podría influir en las opiniones de algunos usuarios, en línea con lo planteado por Montesinos et al. (2024), quienes señalan que la efectividad de las herramientas digitales varía según el nivel de conocimiento previo de los estudiantes y docentes.

La mayoría de los participantes considera que Educaplay y otros recursos digitales facilitan la comprensión de las reglas ortográficas, subrayando su papel en mejorar el entendimiento ortográfico. Este hallazgo se alinea con los estudios de Jurado (2022), quien concluye que las actividades gamificadas refuerzan la comprensión de reglas gramaticales al involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, algunas opiniones neutrales sugieren que la experiencia con estas herramientas puede variar según el contexto y el grado de interacción con las actividades digitales, como también lo enfatiza Córdova (2024) en su análisis sobre herramientas educativas.

Educaplay es reconocido por su facilidad de uso, accesibilidad gratuita y capacidad para generar recursos sin necesidad de instalación de software. Su interfaz amigable permite a los estudiantes interactuar con actividades lúdicas y educativas, lo que la hace efectiva para abordar

problemas como la disortografía. Esto concuerda con lo mencionado por Guanoluisa (2023), quien destaca que plataformas como Educaplay fomentan la participación y motivación mediante estrategias interactivas. Además, su implementación en el aula muestra oportunidades para optimizar su uso, reflejando la necesidad de una capacitación continua, como también lo indican Montesinos et al. (2024).

En relación con el impacto de Educaplay en la motivación y compromiso de los estudiantes, los resultados son consistentes con los de Jurado (2022), quien señala que herramientas digitales como esta aumentan la motivación, aunque su efecto puede variar dependiendo de factores individuales y contextuales. Asimismo, la diversidad en el uso de Educaplay, desde crucigramas hasta juegos de palabras y cuestionarios, refleja su adaptabilidad, en línea con lo planteado por Montesinos et al. (2024), quienes subrayan que la flexibilidad de las herramientas digitales es clave para satisfacer diversas necesidades pedagógicas.

Educaplay parece ser eficaz para mejorar la comprensión de las reglas ortográficas, aunque su efectividad puede variar entre los estudiantes. La herramienta también facilita la valoración de la información y el conocimiento previo, mostrando su valor en el proceso de aprendizaje. En resumen, Educaplay se presenta como una herramienta valiosa para el aprendizaje de la ortografía, pero se recomienda ajustar su implementación para maximizar sus beneficios. El sistema de aprendizaje Educaplay permitirá incluir juegos interactivos como un recurso eficaz para aprender, innovando en las aulas y reconociendo la importancia de adaptarse a esta era globalizada. Los profesores no deben subestimar la incorporación de la tecnología en la enseñanza. En este siglo, la tecnología ha revolucionado la educación, introduciendo nuevas prácticas educativas ligadas a plataformas digitales, las cuales facilitan la obtención de resultados favorables en el aprendizaje de los estudiantes (Córdova, 2024).

En síntesis, los resultados de este estudio confirman el valor de Educaplay como herramienta educativa y resaltan su capacidad para mejorar la enseñanza de la ortografía mediante estrategias interactivas. Sin embargo, se recomienda optimizar su integración en el aula y fomentar la formación docente en tecnología educativa para maximizar sus beneficios, como lo sugieren los estudios de Montesinos *et al.* (2024).

CAPITULO V

PROPUESTA

Actividades Didácticas Digitales en Educaplay para el aprendizaje de Ortografía en Estudiantes de 6to Grado de la Unidad Educativa “Gran Colombia”, Tulcán

Introducción

En un mundo cada vez más digitalizado, el dominio de la ortografía sigue siendo una habilidad crítica para el éxito académico y profesional. La correcta escritura no solo facilita la comunicación efectiva, sino que también refleja la precisión y el cuidado en la expresión de ideas. Sin embargo, el proceso de aprendizaje de la ortografía puede resultar tedioso y desmotivador para muchos estudiantes, especialmente en un entorno educativo donde la innovación y la tecnología juegan un papel cada vez más central.

La gamificación, definida como el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, ha emergido como una estrategia pedagógica prometedora para revitalizar el interés de los estudiantes en áreas tradicionales del aprendizaje. Al integrar mecánicas de juego, como puntos, niveles, y recompensas, en el proceso educativo, se busca aumentar la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes, transformando el aprendizaje en una experiencia interactiva y atractiva. En este contexto, la herramienta Educaplay ofrece un entorno flexible y dinámico que permite la creación de actividades interactivas diseñadas para reforzar el aprendizaje de la ortografía de manera lúdica.

La gamificación en la enseñanza de la ortografía, basada en un enfoque constructivista, se presenta como una metodología efectiva que va más allá del entretenimiento, fomentando un aprendizaje significativo. Al incorporar elementos de juego en el aula, se mejora la motivación, participación y compromiso de los estudiantes, facilitando la comprensión y memorización de conceptos complejos. Este enfoque promueve la colaboración, el desarrollo de habilidades socioemocionales, y la autonomía, adaptando la dificultad de las actividades para mantener el equilibrio entre reto y capacidad. Además, la gamificación permite una enseñanza interdisciplinaria, conectando aprendizajes a través de diferentes asignaturas, y contribuye al crecimiento cognitivo y la reflexión crítica de los estudiantes sobre su propio proceso de aprendizaje (Vera *et al.* 2021).

La presente propuesta tiene como objetivo implementar estrategias interactivas basadas en la gamificación para mejorar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de 6to año de educación básica. A través de actividades diseñadas en Educaplay, se espera no solo mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes, sino también fomentar un mayor interés y participación en su proceso de aprendizaje.

El uso de Educaplay para fortalecer la comprensión lectora demostró ser una estrategia efectiva. Esta plataforma digital hizo las clases más dinámicas y motivadoras, ajustándose al ritmo de aprendizaje y al nivel de lectura de los estudiantes. A través de actividades lúdicas como crucigramas y sopas de letras, se logró incrementar el interés por la lectura y mejorar significativamente el rendimiento. Además, Educaplay fomentó la concentración, la autonomía, y la autorregulación académica, mostrando su eficacia como herramienta para mejorar las habilidades comunicativas en un contexto educativo.

Objetivos

- Diseñar actividades gamificadas que refuercen las reglas ortográficas y promuevan la práctica continua entre los estudiantes.
- Desarrollar un conjunto de materiales interactivos que faciliten la autoevaluación y el seguimiento del progreso en el aprendizaje de la ortografía.
- Fomentar el uso de recursos tecnológicos, como Educaplay, para incrementar la motivación y participación de los estudiantes en el aprendizaje de la ortografía.

Justificación

El uso de Educaplay en la educación es altamente beneficioso porque mejora la motivación de los estudiantes, lo que se traduce en un mejor aprendizaje y desarrollo de habilidades como la creatividad y la reflexión. Esta herramienta permite crear actividades interactivas y dinámicas, combinando elementos multimedia, imágenes y textos, lo que genera un ambiente motivador y facilita la interacción entre docentes y estudiantes. Además, su flexibilidad permite adaptarse a diferentes plataformas y contextos educativos, contribuyendo significativamente al enriquecimiento de las actividades de aprendizaje. Educaplay es accesible y ofrece la posibilidad de crear y utilizar actividades, lo que la convierte en una herramienta versátil y poderosa para mejorar los procesos educativos (Jurado, 2022).

La enseñanza de la ortografía tradicionalmente ha dependido de métodos repetitivos y memorísticos que, si bien efectivos en algunos casos, pueden no ser adecuados para todos los estudiantes. En particular, los estudiantes de 6to año de educación básica, quienes se encuentran en una etapa crítica de desarrollo cognitivo y emocional, pueden beneficiarse enormemente de enfoques más dinámicos y personalizados. Aquí es donde la gamificación juega un papel fundamental. Al incorporar elementos de juego en el aprendizaje, se crea un entorno más atractivo que no solo retiene la atención de los estudiantes, sino que también promueve un aprendizaje más profundo y significativo.

La herramienta Educaplay es particularmente relevante en este contexto, ya que permite a los docentes diseñar actividades interactivas adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes. Estas actividades no solo refuerzan las reglas ortográficas de manera divertida, sino que también ofrecen un espacio para la práctica constante y la autoevaluación, elementos clave para la adquisición y consolidación de habilidades ortográficas.

El aprendizaje de la ortografía es fundamental para el desarrollo de habilidades comunicativas, y su enseñanza puede ser mejorada significativamente mediante el uso de herramientas digitales como Educaplay. Incorporar Educaplay en la enseñanza de la ortografía no solo transforma el proceso de aprendizaje, haciéndolo más intuitivo y divertido, sino que también ayuda a los docentes a actualizar sus habilidades tecnológicas y a explorar nuevas estrategias didácticas. Esta herramienta permite abordar eficazmente las dificultades en la redacción y la comunicación, facilitando un desarrollo académico más completo y adaptado a las necesidades de los estudiantes (Valencia *et al.*, 2023).

La implementación de estrategias gamificadas tiene el potencial de fomentar un ambiente de aprendizaje más inclusivo, donde cada estudiante puede progresar a su propio ritmo y ser recompensado por sus esfuerzos y logros. Esto no solo mejora la confianza y autoestima de los estudiantes, sino que también promueve una cultura de aprendizaje colaborativo, donde el éxito individual contribuye al éxito colectivo, esta propuesta no solo busca mejorar el rendimiento ortográfico de los estudiantes, sino también transformar la manera en que aprenden y se relacionan con la ortografía. A largo plazo, se espera que estas estrategias contribuyan al desarrollo de habilidades de comunicación más sólidas y a una mayor predisposición hacia el aprendizaje autónomo y el uso de tecnologías educativas en su vida académica y personal.

Desarrollo

La planificación curricular correspondiente a esta propuesta se encuentra detallada en (ANEXO G). En ella se especifican los objetivos, destrezas y actividades a desarrollar, asegurando una adecuada organización del proceso de enseñanza y aprendizaje.

ACTIVIDAD N.º 1

Link de ingreso: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19942166-juego_de_desencriptar_ortografia_en_estudiantes.html

Nombre de la actividad: Desencripta la ortografía: juego de palabras desordenadas

Área de conocimientos: Lengua y Literatura

Objetivo de aprendizaje: O.LL.2.3. Participar en situaciones de comunicación oral propias de los ámbitos familiar y escolar, con capacidad para escuchar, mantener el tema del diálogo y desarrollar ideas a partir del intercambio.

Destreza con criterio de desempeño (DCD): LL.2.3.3. Ampliar la comprensión de un texto mediante la identificación de los significados de las palabras, utilizando estrategias de contextualización.

Recursos: Computadora o celular con acceso a internet, enlace digital del juego interactivo.

Tiempo: 40 minutos

Espacio: Aula de clases

Inicio:

Se inicia la clase preguntando a los estudiantes si conocen palabras relacionadas con el tema trabajado previamente (por ejemplo: reciclaje, medioambiente o lectura previa). Luego se les explica que jugarán una actividad en línea en la que deben ordenar palabras desordenadas a partir de pistas.

Preguntas motivadoras:

- ¿Qué estrategias usan para entender una palabra que no conocen?
- ¿Qué les ayuda a adivinar una palabra si está mal escrita o desordenada?

Desarrollo:

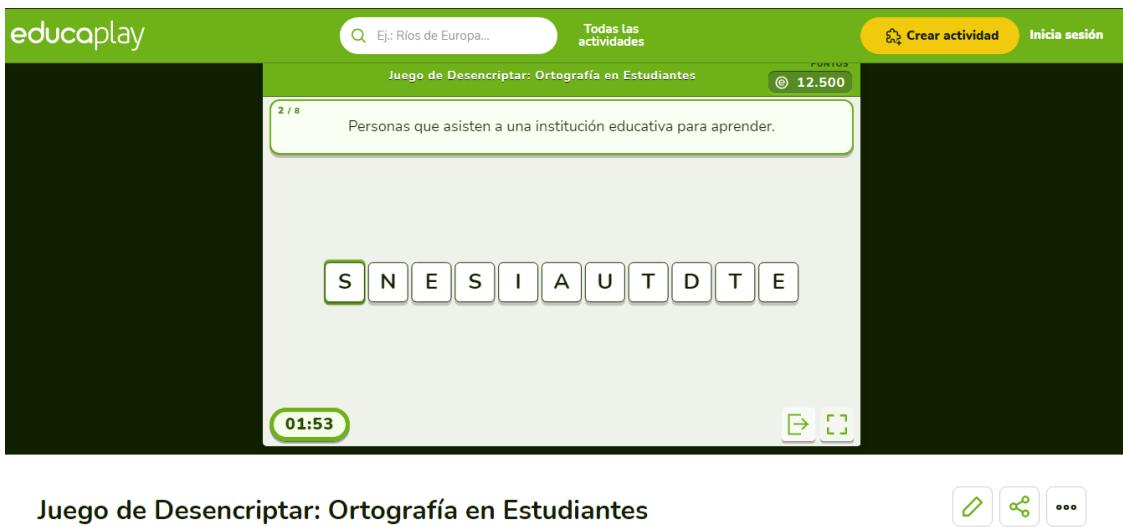
Los estudiantes acceden al enlace del juego digital desde sus dispositivos. Allí deberán ordenar letras para formar palabras correctas, basándose en una pista contextual. Por ejemplo:

- “RACBSUA” con la pista “Es algo que debemos colocar en el basurero” → BASURA
- “ALRECICJE” con la pista “Sirve para proteger el ambiente” → RECICLAJE

Esto permite que los estudiantes desarrollen su comprensión y vocabulario mediante el uso de la deducción contextual.

Figura 10.

Actividad Ordenar Letras Ejercicio 1

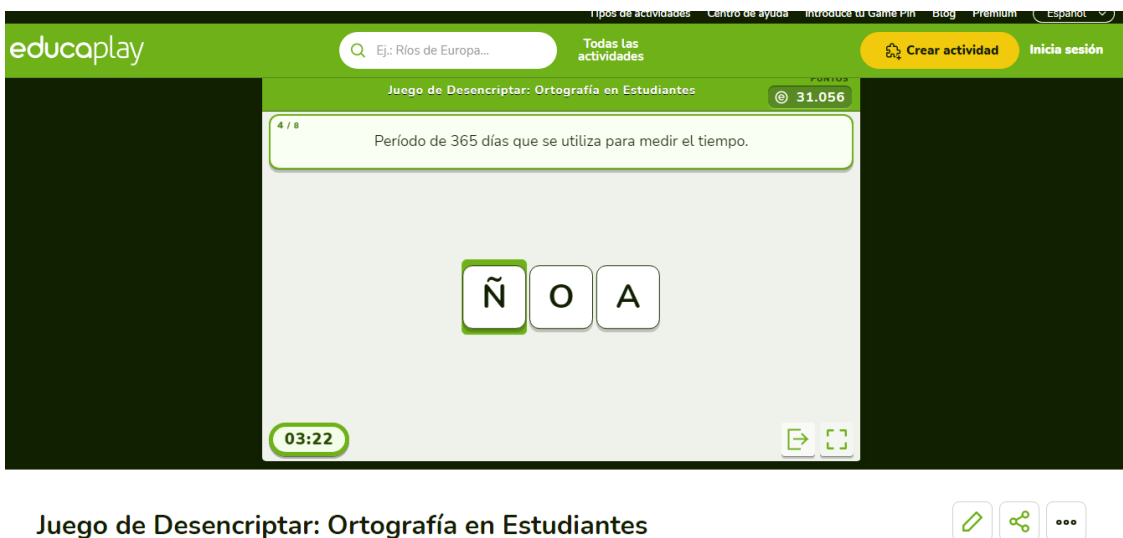


Juego de Descriptar: Ortografía en Estudiantes

Nota: Captura de Educaplay

Figura 11.

Actividad Ordenar Letras Ejercicio 2

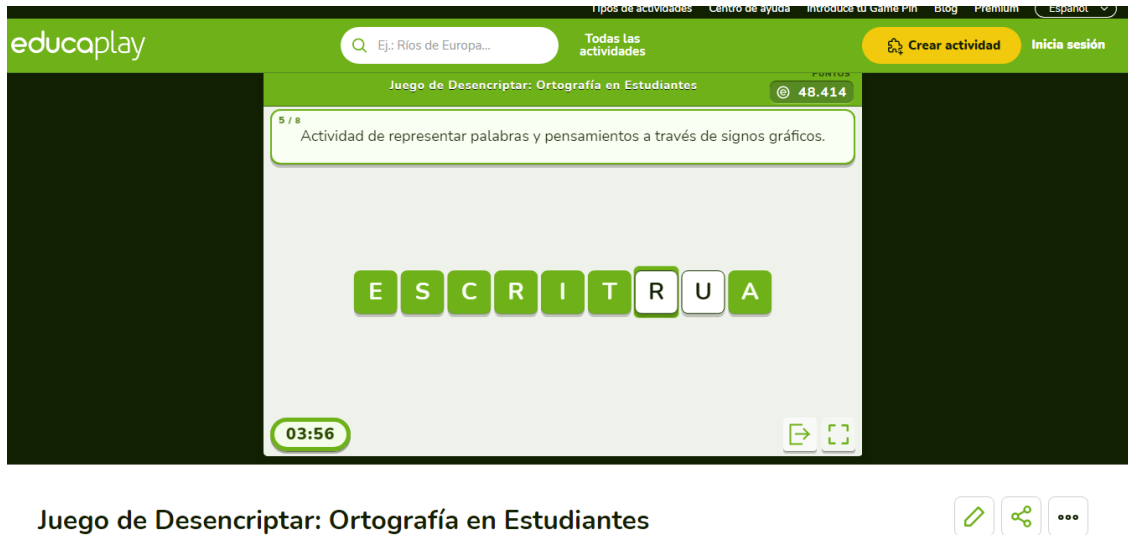


Juego de Descriptar: Ortografía en Estudiantes

Nota: Captura de Educaplay

Figura 12.

Actividad Ordenar Letras Ejercicio 3

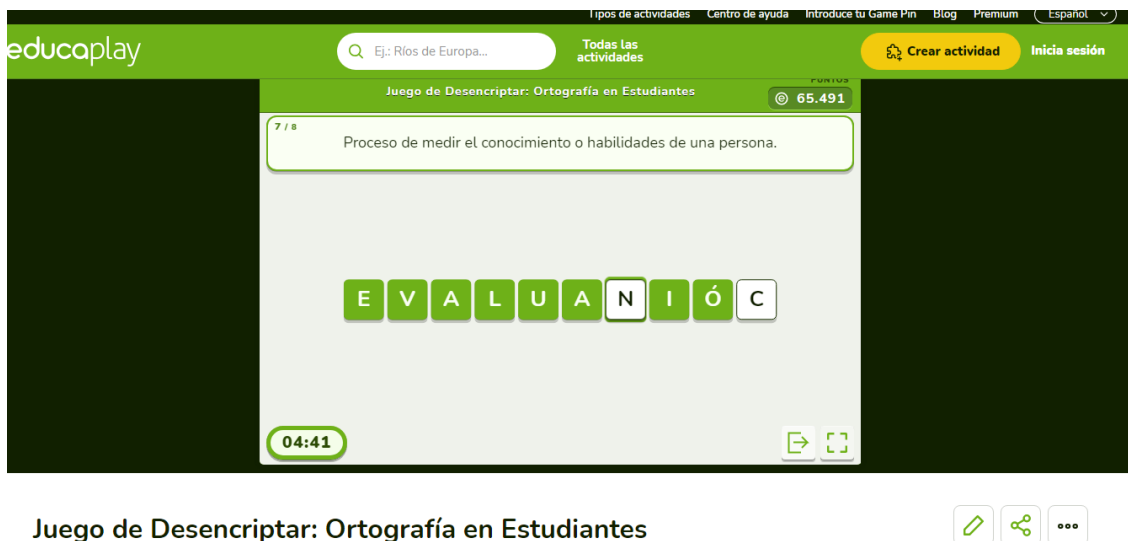


Juego de Descriptar: Ortografía en Estudiantes

Nota: Captura de Educaplay

Figura 13.

Actividad Ordenar Letras Ejercicio 4

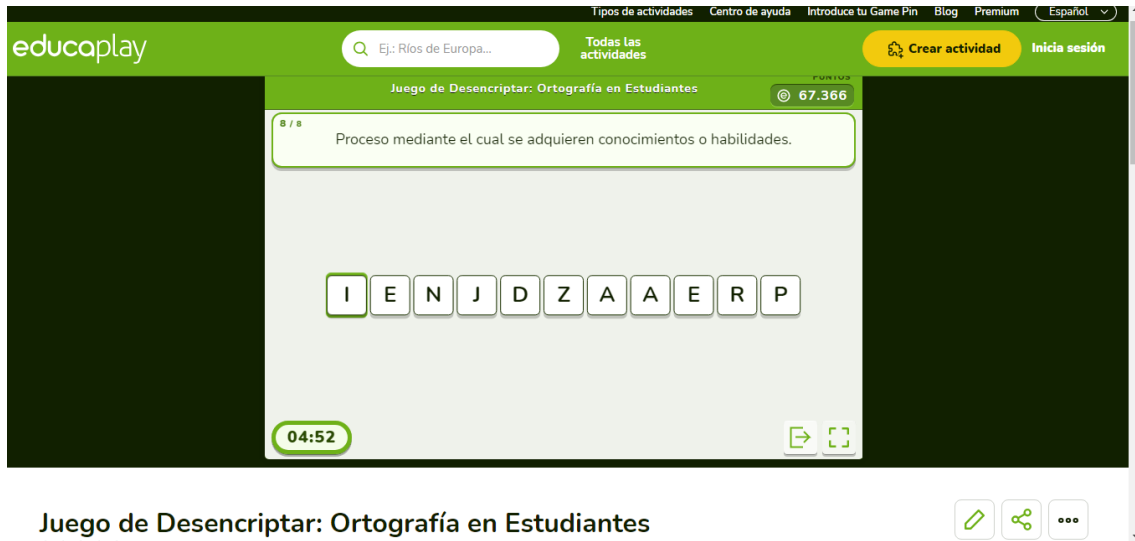


Juego de Descriptar: Ortografía en Estudiantes

Nota: Captura de Educaplay

Figura 14.

Actividad Ordenar Letras Ejercicio 5



Nota: Captura de Educaplay

Cierre:

Luego de completar la actividad, se realiza una reflexión grupal donde se comentan las palabras que resultaron más fáciles o difíciles y las estrategias que cada uno utilizó para deducir la palabra correcta. El docente refuerza la utilidad de observar pistas, prefijos, sufijos y el contexto para comprender mejor el significado de las palabras.

Figura 15.

Actividad Ordenar Letras Nota



Nota: Captura de Educaplay

ACTIVIDAD N.º 2

Link de ingreso: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19942190-juego_de_emparejamiento_ortografia_6to_ano.html

Nombre de la actividad: Conecta el significado: juego de emparejamiento ortográfico

Área de conocimientos: Lengua y Literatura

Objetivo de aprendizaje: O.LL.2.1. Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos y las situaciones comunicativas, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos.

Destreza con criterio de desempeño (DCD): LL.2.1.1. Distinguir el propósito de conceptos clave del lenguaje mediante la relación entre término y significado.

Recursos: Computadora o celular con acceso a internet, enlace digital del juego interactivo.

Tiempo: 40 minutos

Espacio: Aula de clases

Inicio:

El docente inicia la clase preguntando a los estudiantes si recuerdan algunos conceptos vistos en clases anteriores sobre el lenguaje escrito. Se escribe en la pizarra una palabra al azar (por ejemplo, “palabras agudas”) y se pide que alguien intente dar su significado.

Preguntas motivadoras:

- ¿Sabes qué son palabras agudas o graves?
- ¿Qué significa “uso de letras grandes al inicio”?
- ¿Cómo relacionarían un concepto con su definición?

Desarrollo:

Los estudiantes acceden al enlace del juego interactivo desde sus dispositivos. La actividad consiste en unir con líneas una palabra o concepto con su definición correspondiente.

Por ejemplo:

- Palabras agudas → “Llevan tilde si terminan en n, s o vocal.”
- Uso de letras grandes al inicio → “Norma que indica que los nombres propios inician con mayúscula.”
- Sinónimos → “Palabras que tienen significados parecidos.”
- Sustantivo propio → “Nombre específico de una persona o lugar.”

Figura 16.

Actividad de Emparejamiento Inicio



Nota: Captura de Educaplay

Figura 17.

Actividad de Emparejamiento



Juego de Emparejamiento: Ortografía 6to Año

Nota: Captura de Educaplay

Figura 18.

Actividad de Emparejamiento Resolución 1



Juego de Emparejamiento: Ortografía 6to Año

Nota: Captura de Educaplay

Figura 19.

Actividad de Emparejamiento Resolución 2



Juego de Emparejamiento: Ortografía 6to Año

Nota: Captura de Educaplay

Figura 20.

Actividad de Emparejamiento Resolución final



Juego de Emparejamiento: Ortografía 6to Año

Nota: Captura de Educaplay

Cierre:

Al finalizar el juego, el docente realiza una retroalimentación grupal, repasando los conceptos clave y resolviendo dudas. Se puede invitar a algunos estudiantes a que expliquen con sus propias

palabras alguno de los términos y por qué lo unieron así. Se refuerza el valor de comprender el vocabulario y su intención dentro de los textos.

Figura 21.

Actividad de Emparejamiento Nota



Nota: Captura de Educaplay

ACTIVIDAD N.º 3

Link de ingreso: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19942212-ortografia_en_estudiantes_de_6to_de_basica.html

Nombre de la actividad: Detecta el error: juego de ortografía correcta

Área de conocimientos: Lengua y Literatura

Objetivo de aprendizaje: O.LL.2.3. Participar en situaciones de comunicación oral propias de los ámbitos familiar y escolar, con capacidad para escuchar, mantener el tema del diálogo y desarrollar ideas a partir del intercambio.

Destreza con criterio de desempeño (DCD): LL.2.3.3. Reconocer palabras mal escritas aplicando reglas básicas de acentuación y ortografía.

Recursos: Computadora o celular con acceso a internet, enlace digital del juego interactivo con botones “Sí” y “No”.

Tiempo: 40 minutos

Espacio: Aula de clases

Inicio:

El docente inicia la clase con una breve explicación sobre la importancia de la ortografía en la comunicación escrita. Se mencionan ejemplos de palabras que cambian de significado si están mal escritas o si llevan o no tilde.

Preguntas motivadoras:

- ¿Crees que escribir una palabra sin tilde cambia su significado?
- ¿Qué tan seguro te sientes reconociendo si una palabra está bien escrita?

Desarrollo:

Los estudiantes acceden al juego interactivo donde se les mostrarán palabras escritas (correctas o incorrectas).

Junto a cada palabra, tendrán dos botones: **"Sí"** si consideran que está bien escrita, y **"No"** si creen que está mal escrita.

Ejemplos:

- **CORAZON** → *Respuesta correcta: No* (porque le falta tilde: CORAZÓN)
- **LÁPIZ** → *Respuesta correcta: Sí*
- **CAMION** → *Respuesta correcta: No*
- **ÁRBOL** → *Respuesta correcta: Sí*

Figura 22.

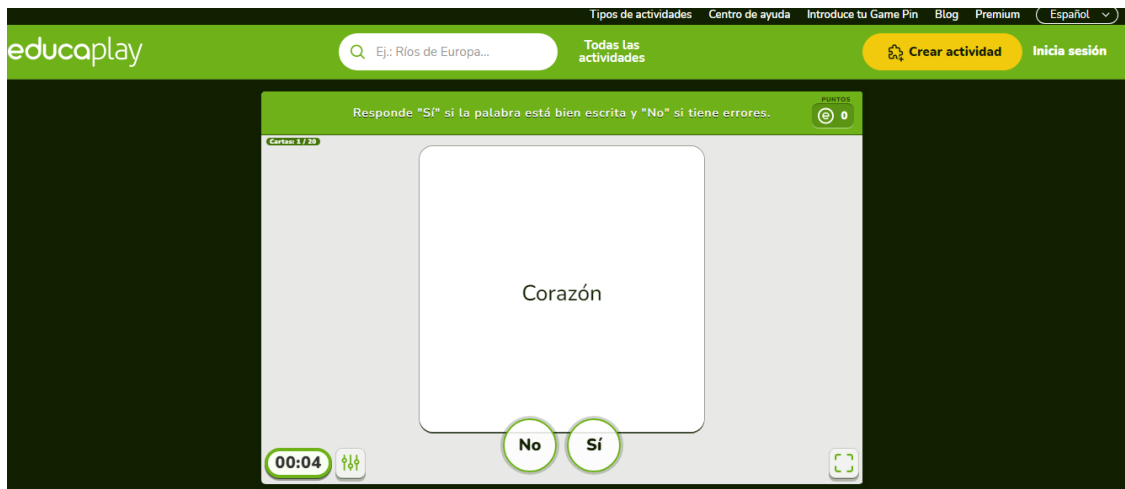
Responda Si o No Comienzo



Nota: Captura de Educaplay

Figura 23.

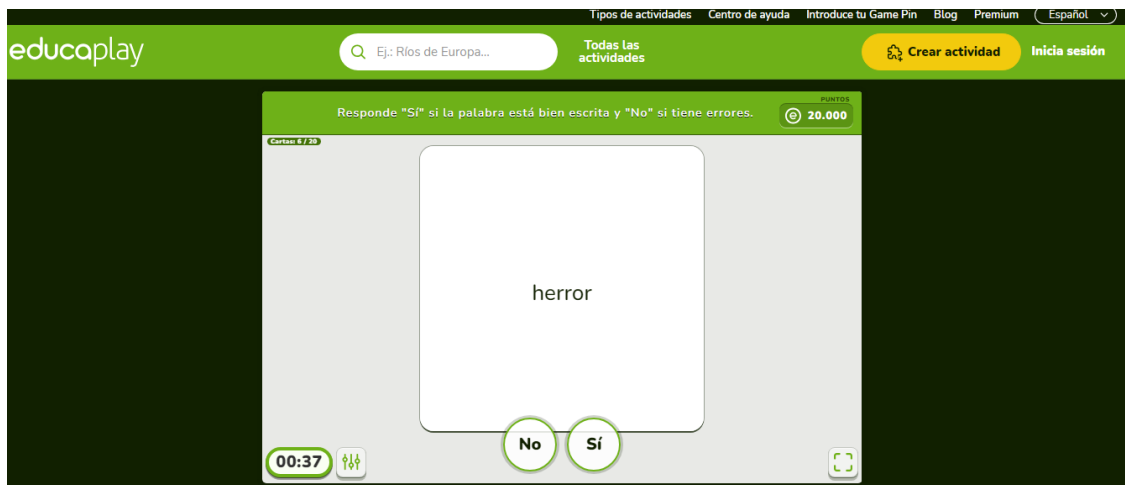
Responda Si o No



Responde "Sí" si la palabra está bien escrita y "No" si tiene errores
Nota: Captura de Educaplay

Figura 24.

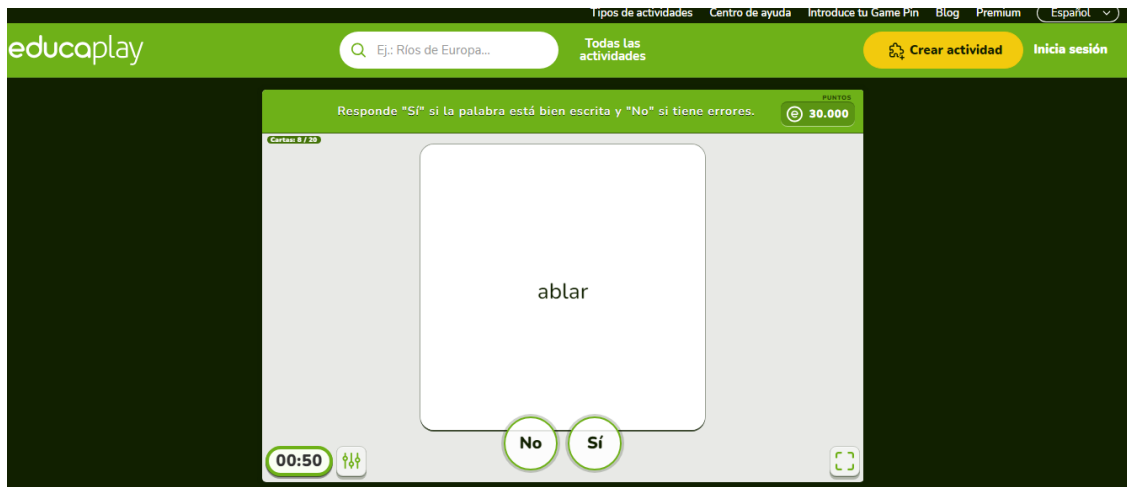
Responda Si o No Palabra 1



Responde "Sí" si la palabra está bien escrita y "No" si tiene errores
Nota: Captura de Educaplay

Figura 25.

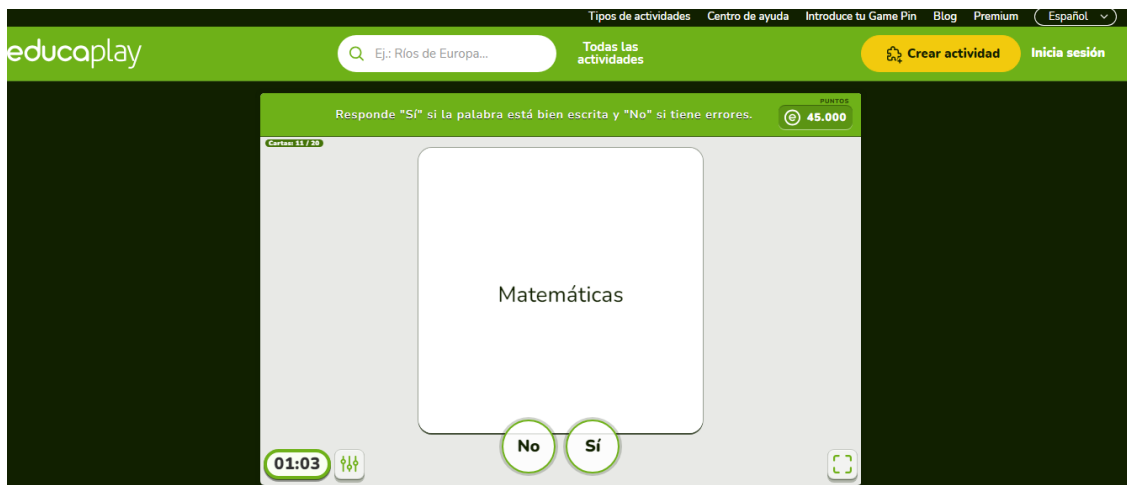
Responda Si o No Palabra 2



Responde "Sí" si la palabra está bien escrita y "No" si tiene errores
Nota: Captura de Educaplay

Figura 26.

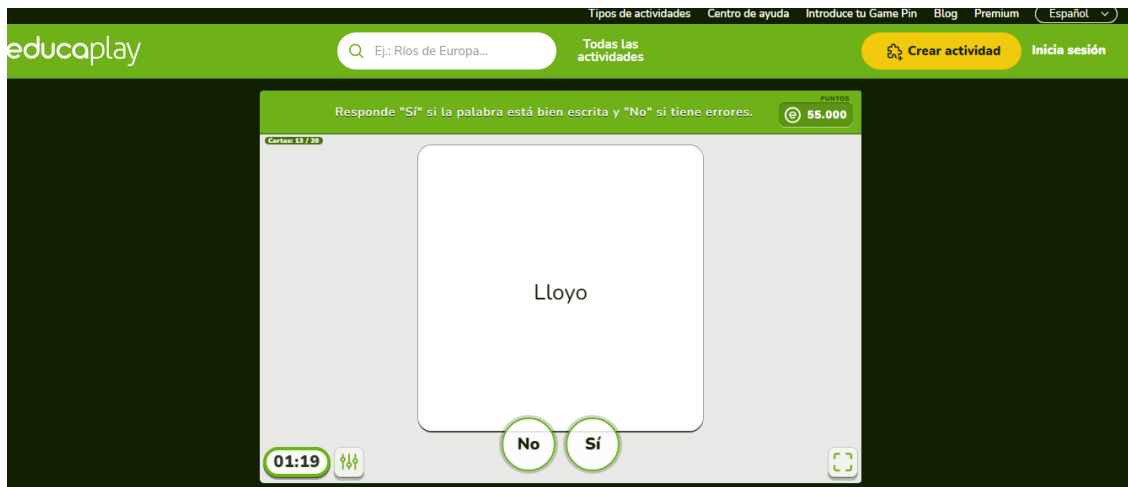
Responda Si o No Palabra 3



Responde "Sí" si la palabra está bien escrita y "No" si tiene errores
Nota: Captura de Educaplay

Figura 27.

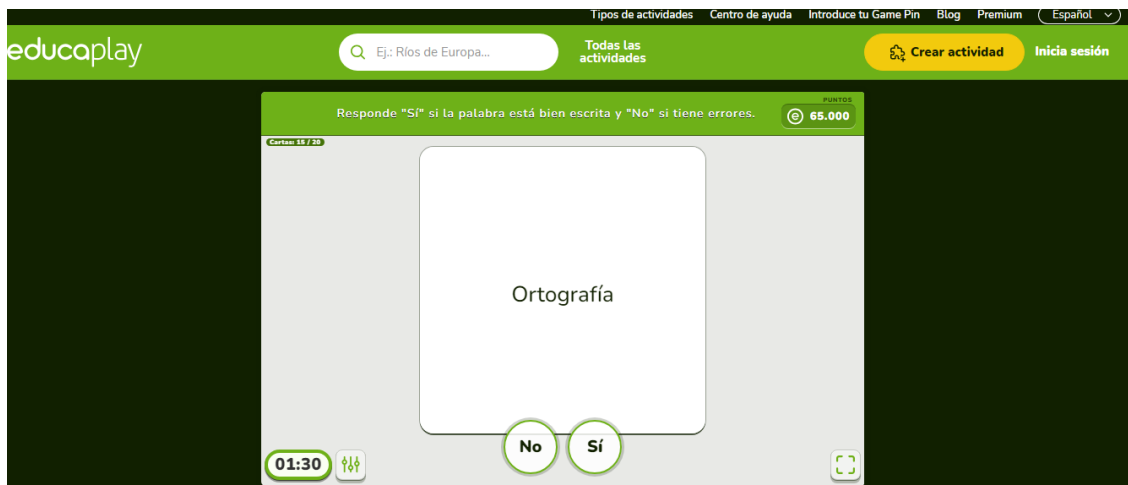
Responda Si o No Palabra 4



Responde "Sí" si la palabra está bien escrita y "No" si tiene errores
Nota: Captura de Educaplay

Figura 28.

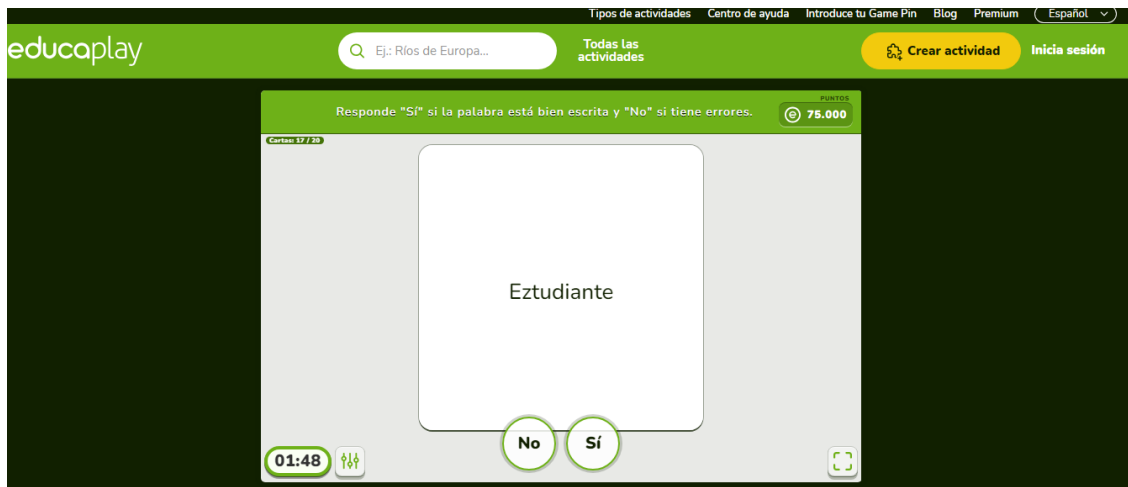
Responda Si o No Palabra 5



Responde "Sí" si la palabra está bien escrita y "No" si tiene errores
Nota: Captura de Educaplay

Figura 29.

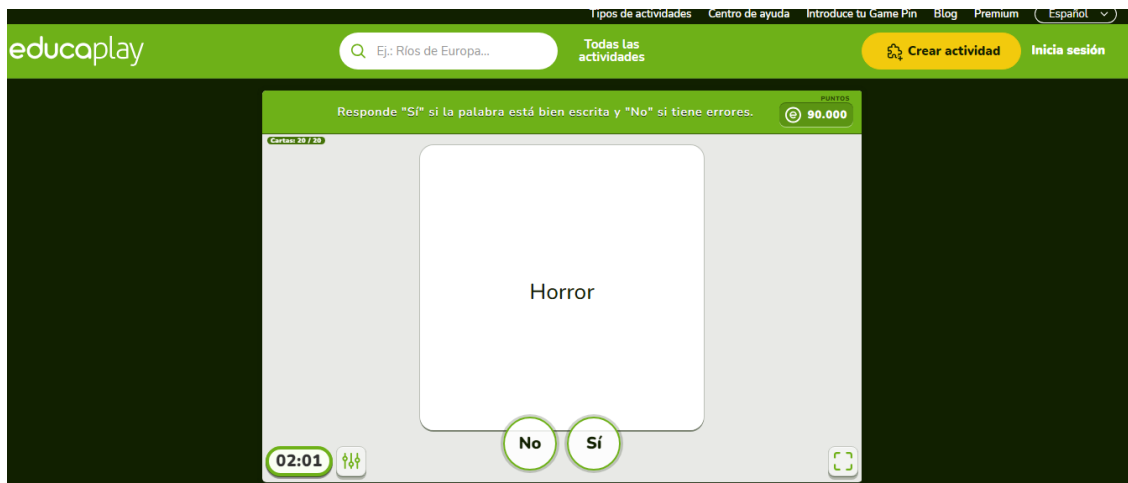
Responda Si o No Palabra 6



Responde "Sí" si la palabra está bien escrita y "No" si tiene errores
Nota: Captura de Educaplay

Figura 30.

Responda Si o No Palabra 7



Responde "Sí" si la palabra está bien escrita y "No" si tiene errores
Nota: Captura de Educaplay

Cierre:

Después de completar la actividad, se proyectan algunas de las palabras que causaron más confusión y se explican las reglas ortográficas correspondientes (palabras agudas, graves, esdrújulas). Los estudiantes comentan por qué marcaron "Sí" o "No", y el docente refuerza las normas básicas de acentuación y uso correcto de mayúsculas y tildes.

Figura 31.

Responda Si o No Nota



Responde "Sí" si la palabra está bien escrita y "No" si tiene errores.
Nota: Captura de Educaplay

ACTIVIDAD N.º 4

Link de ingreso: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19942345-crucigrama-de-ortografia-para-estudiantes.html>

Nombre de la actividad: Crucigrama de ortografía

Área de conocimientos: Lengua y Literatura

Objetivo de aprendizaje: O.LL.2.3. Participar en situaciones de comunicación oral propias de los ámbitos familiar y escolar, con capacidad para escuchar, mantener el tema del diálogo y desarrollar ideas a partir del intercambio.

Destreza con criterio de desempeño (DCD): LL.2.3.7. Ampliar el vocabulario y fortalecer el uso correcto de palabras a través de actividades lúdicas como crucigramas.

Recursos: Computadora o celular con acceso a internet, enlace digital del crucigrama interactivo.

Tiempo: 45 minutos

Espacio: Aula de clases

Inicio:

El docente inicia preguntando a los estudiantes si han jugado crucigramas antes y les muestra un ejemplo simple en la pizarra. Se explica que esta actividad les ayudará a reforzar lo aprendido sobre ortografía y vocabulario.

Preguntas motivadoras:

- ¿Qué tanto sabes sobre sinónimos, antónimos y tipos de palabras?
- ¿Puedes adivinar una palabra solo con una pequeña pista?

Desarrollo:

Los estudiantes acceden desde sus dispositivos al crucigrama interactivo. En él encontrarán definiciones o pistas relacionadas con conceptos ortográficos y vocabulario que deben completar correctamente.

Ejemplos de pistas:

- “Palabras que tienen significados opuestos entre sí.” → Antónimos
- “Signo que indica una pausa breve en una oración.” → Coma
- “Palabras que nombran personas, animales, cosas o lugares.” → Sustantivos
- “Palabra que lleva tilde y se pronuncia con fuerza en la última sílaba.” → Aguda

Figura 32.

Crucigrama Ortografía Comienzo

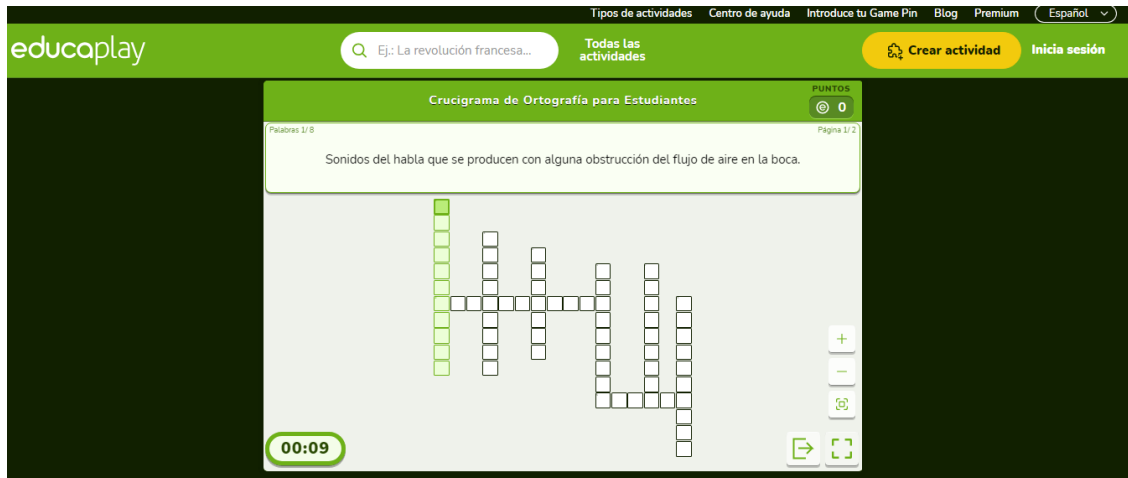


Crucigrama de Ortografía para Estudiantes

Nota: Captura de Educaplay

Figura 33.

Crucigrama Ortografía Vertical 1



Crucigrama de Ortografía para Estudiantes

Nota: Captura de Educaplay

Figura 34.

Crucigrama Ortografía Horizontal 1

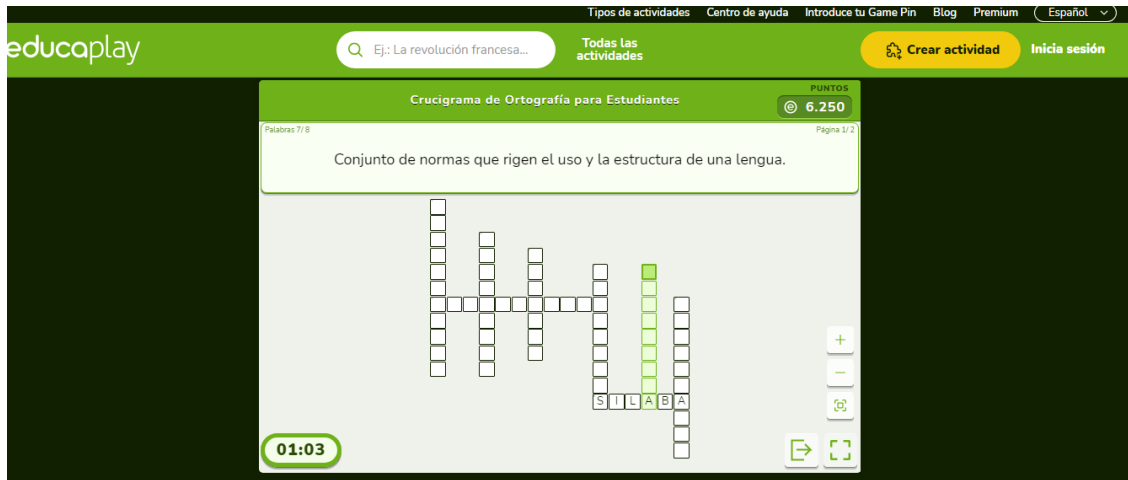


Crucigrama de Ortografía para Estudiantes

Nota: Captura de Educaplay

Figura 35.

Crucigrama Ortografía Vertical 2

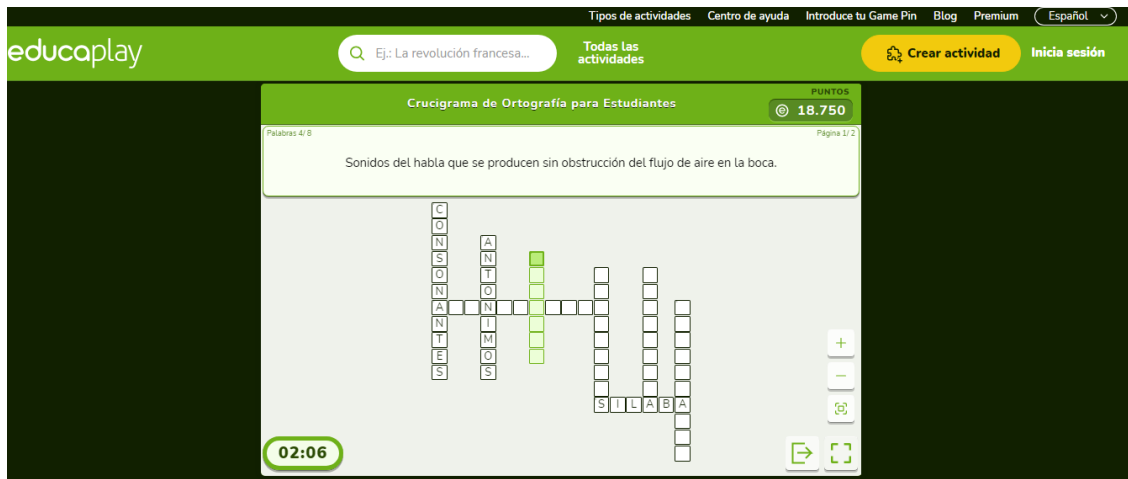


Crucigrama de Ortografía para Estudiantes

Nota: Captura de Educaplay

Figura 36.

Crucigrama Ortografía Vertical 3

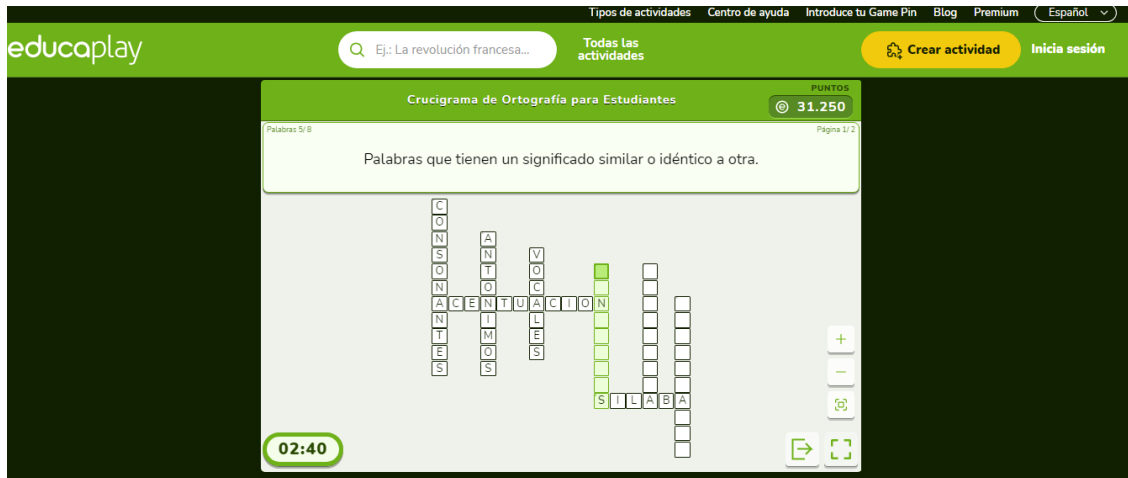


Crucigrama de Ortografía para Estudiantes

Nota: Captura de Educaplay

Figura 37.

Crucigrama Ortografía Vertical 4

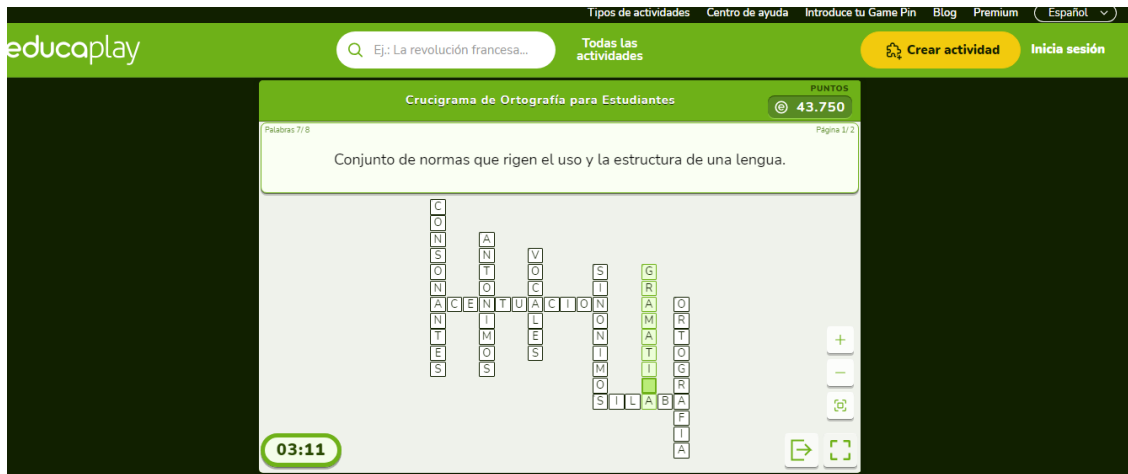


Crucigrama de Ortografía para Estudiantes

Nota: Captura de Educaplay

Figura 38.

Crucigrama Ortografía Completado



Crucigrama de Ortografía para Estudiantes

Nota: Captura de Educaplay

Cierre:

Al terminar el crucigrama, se corrige de forma grupal algunas de las palabras más complejas. El

docente explica nuevamente los conceptos más importantes y motiva a los estudiantes a buscar en el diccionario escolar o digital nuevas palabras para practicar en casa.

Figura 39.

Crucigrama Ortografía Nota



Crucigrama de Ortografía para Estudiantes

Nota: Captura de Educaplay

ACTIVIDAD N.º 5

Link de ingreso: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19943061-busqueda_de_palabras_ortografia_en_6tos_anos_de_basica.html

Nombre de la actividad: Sopa de letras de lenguaje

Área de conocimientos: Lengua y Literatura

Objetivo de aprendizaje: O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.

Destreza con criterio de desempeño (DCD): LL.2.5.1. Reconocer vocabulario relacionado con la lengua y la literatura a través de actividades lúdicas que estimulen la atención y memoria.

Recursos: Computadora o celular con acceso a internet, enlace digital de la sopa de letras interactiva.

Tiempo: 35-40 minutos

Espacio: Aula de clases

Inicio:

El docente introduce la actividad preguntando a los estudiantes si conocen algunas palabras clave que se usan al estudiar lengua y literatura. Luego se explica que realizarán una sopa de letras donde deberán encontrar y reconocer varios de estos términos ocultos entre letras.

Preguntas motivadoras:

- ¿Qué palabras se te vienen a la mente cuando piensas en lengua y literatura?
- ¿Cuántas de estas palabras crees que puedes encontrar en una sopa de letras?

Desarrollo:

Los estudiantes ingresan al enlace del juego interactivo de sopa de letras. Deberán buscar y seleccionar palabras escondidas entre muchas letras.

Ejemplos de palabras incluidas:

- **Ortografía**
- **Gramática**
- **Lectura**
- **Escritura**

El objetivo es que identifiquen correctamente todas las palabras del área de estudio mientras refuerzan su reconocimiento visual y su comprensión del significado.

Figura 40.

Búsqueda de Palabras Comienzo



Nota: Captura de Educaplay

Figura 41.

Búsqueda de Palabras



Búsqueda de Palabras: Ortografía en 6tos Años de Básica



Nota: Captura de Educaplay

Figura 42.

Búsqueda de Palabras Término 1



Búsqueda de Palabras: Ortografía en 6tos Años de Básica



Nota: Captura de Educaplay

Figura 43.

Búsqueda de Palabras Término 2



Búsqueda de Palabras: Ortografía en 6tos Años de Básica



Nota: Captura de Educaplay

Figura 44.

Búsqueda de Palabras Término 3



Búsqueda de Palabras: Ortografía en 6tos Años de Básica



Nota: Captura de Educaplay

Figura 45.

Búsqueda de Palabras Término 4



Búsqueda de Palabras: Ortografía en 6tos Años de Básica



Nota: Captura de Educaplay

Figura 46.

Búsqueda de Palabras Término 5



Búsqueda de Palabras: Ortografía en 6tos Años de Básica



Nota: Captura de Educaplay

Figura 47.

Búsqueda de Palabras Término 6



Búsqueda de Palabras: Ortografía en 6tos Años de Básica

Nota: Captura de Educaplay

Figura 48.

Búsqueda de Palabras Término 7



Búsqueda de Palabras: Ortografía en 6tos Años de Básica

Nota: Captura de Educaplay

Cierre:

Al finalizar la actividad, se comenta en grupo qué palabras encontraron más fácilmente y cuáles fueron más difíciles. El docente puede preguntar qué significa cada una de ellas o en qué contexto

la han escuchado, reforzando así el contenido. Se sugiere hacer una segunda ronda con una sopa de letras más desafiante.

Figura 49.

Búsqueda de Palabras Nota



Nota: Captura de Educaplay

ACTIVIDAD N.º 6

Link de ingreso: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19949687-aventuras_con_la_ortografia.html

Nombre de la actividad: Aventuras con la ortografía

Área de conocimientos: Lengua y Literatura

Objetivo de aprendizaje: O.LL.2.3. Participar en situaciones de comunicación oral propias de los ámbitos familiar y escolar, con capacidad para escuchar, mantener el tema del diálogo y desarrollar ideas a partir del intercambio.

Destreza con criterio de desempeño (DCD): LL.2.3.3. Identificar el uso correcto de la ortografía en palabras y frases breves mediante juegos interactivos.

Recursos: Computadora o celular con acceso a internet, enlace del juego “Aventuras con la ortografía”.

Tiempo: 40-45 minutos

Espacio: Aula de clases

Inicio:

El docente introduce la actividad explicando que se realizará un juego de aventura con una rana como protagonista. Esta rana debe avanzar por el camino correcto, pero solo si el estudiante elige la respuesta ortográfica correcta.

Preguntas motivadoras:

- ¿Estás listo para poner a prueba tu ortografía de forma divertida?
- ¿Te imaginas una rana que solo salta si eliges bien?

Desarrollo:

Los estudiantes ingresan al juego “Aventuras con la ortografía”. En cada nivel del juego aparece una pregunta relacionada con ortografía (por ejemplo: palabras con tilde, uso de mayúsculas, uso correcto de b/v, etc.) y tres posibles respuestas en forma de hojas. Si eligen la opción correcta, la rana avanza; si se equivocan, deben intentarlo de nuevo.

Ejemplos de preguntas:

¿Cuál palabra está escrita correctamente?

a) corazón

b) *corazón*

c) *corazón*

¿Cuál opción lleva tilde?

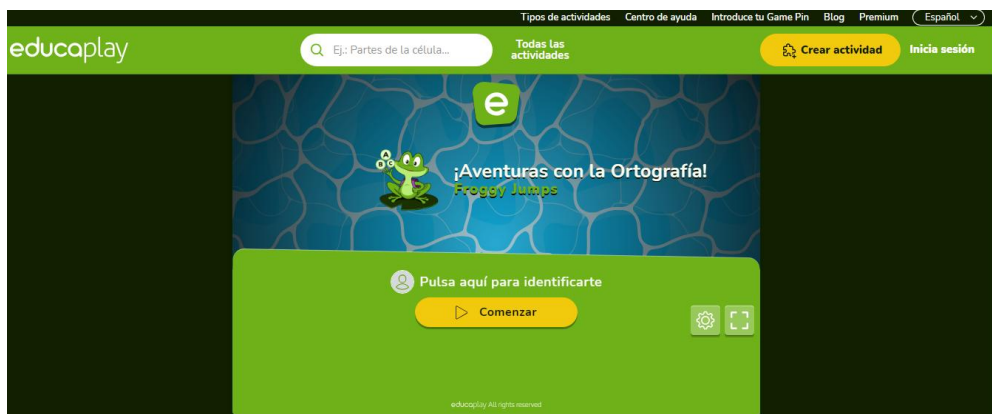
a) *lapiz*

b) *lápiz*

c) *lapíz*

Figura 50.

Aventuras con la Ortografía Comienzo



¡Aventuras con la Ortografía!



Nota: Captura de Educaplay

Figura 51.

Aventuras con la Ortografía Pregunta 1



¡Aventuras con la Ortografía!



Nota: Captura de Educaplay

Figura 52.

Aventuras con la Ortografía Pregunta 2



¡Aventuras con la Ortografía!



Nota: Captura de Educaplay

Figura 53.

Aventuras con la Ortografía Pregunta 3



¡Aventuras con la Ortografía!



Nota: Captura de Educaplay

Figura 54.

Aventuras con la Ortografía Pregunta 4



Nota: Captura de Educaplay

Figura 55.

Aventuras con la Ortografía Pregunta 5



Nota: Captura de Educaplay

Figura 56.

Aventuras con la Ortografía Nota



Nota: Captura de Educaplay

Rubrica evaluación de la propuesta

Tabla 3.

Rúbrica Evaluación Propuesta

Criterio	Excelente (5)	Bueno (4)	Aceptable (3)	Insuficiente (2)	No Cumple (1)
El diseño y la organización de la propuesta (20 puntos)	La propuesta está claramente estructurada, con una navegación intuitiva y coherente que facilita el aprendizaje de la ortografía.	El diseño de la propuesta es adecuado, pero algunos elementos podrían mejorar la experiencia de aprendizaje de la ortografía.	El diseño y la organización de la propuesta son suficientes, pero podrían ser más claros y estructurados para el aprendizaje de la ortografía.	El diseño y la organización de la propuesta son confusos y dificultan la comprensión y el aprendizaje de la ortografía.	No hay evidencia de un diseño o una estructura coherente en la propuesta, lo que dificulta seriamente su implementación en la enseñanza de la ortografía.
El contenido didáctico (25 puntos)	El contenido didáctico es completo, relevante y está presentado de manera clara, alineado	El contenido didáctico es adecuado, pero podría ser más detallado en ciertas áreas para fortalecer las	El contenido cubre los aspectos básicos de la ortografía, pero carece de profundidad en algunas áreas clave.	El contenido es superficial y no aborda adecuadamente las competencias ortográficas necesarias para 6to Año.	El contenido didáctico es inexistente o no está relacionado con los objetivos de potenciar las competencias ortográficas en 6to Año.

	con el currículo de la ortografía para 6to Año.	competencias ortográficas.			
El uso de Educaplay (25 puntos)	Educaplay se utiliza de manera efectiva e innovadora, mejorando significativamente el aprendizaje y la participación de los estudiantes en la ortografía.	Educaplay se utiliza de manera adecuada, pero algunas actividades podrían ser más interactivas o creativas.	Se observa el uso de Educaplay, pero la implementación es inconsistente o poco clara, limitando su efectividad en el aprendizaje de la ortografía.	El uso de Educaplay es superficial o no contribuye significativamente al aprendizaje de la ortografía.	No hay evidencia del uso de Educaplay en la propuesta, lo que limita la innovación y la efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía.
La interacción y la participación estudiantil (20 puntos)	Se fomenta activamente la interacción y la participación de los estudiantes, ,	La interacción y la participación de los estudiantes es adecuada, pero podría ser más	Hay cierta interacción y participación de los estudiantes, pero es limitada o poco significativa para el	La interacción y la participación de los estudiantes es mínima o inexistente, limitando el aprendizaje colaborativo y	No hay evidencia de la interacción ni de la participación estudiantil en la propuesta, lo que impacta negativamente

	promovien do un aprendizaj e colaborati vo y significati vo en la ortografía.	dinámica y frecuente.	aprendizaje de la ortografía.	la motivación en la ortografía.	e en el proceso de aprendizaje de la ortografía.
El impacto en el desarrollo de competencias ortográficas (30 puntos)	El impacto en el desarrollo de las competencias ortográficas es excelente, demuestran dominio excepcional de las reglas y los conceptos ortográficos.	El impacto en el desarrollo de las competencias ortográficas es bueno, mostrando un buen entendimiento y aplicación de las reglas y los conceptos ortográficos.	El impacto es aceptable, demostrando un conocimiento básico de las reglas y los conceptos ortográficos.	El impacto en el desarrollo de las competencias ortográficas es insuficiente, mostrando dificultades para comprender y aplicar las reglas y los conceptos ortográficos.	No hay evidencia del impacto en el desarrollo de las competencias ortográficas en los estudiantes, limitando la efectividad de la propuesta.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- La implementación de la herramienta Educaplay en el proceso educativo ha demostrado ser un recurso valioso para integrar a los estudiantes de 6to año de la Unidad Educativa "Gran Colombia" en un entorno de aprendizaje más tecnológico y moderno. La interacción frecuente con esta plataforma les ha permitido familiarizarse con el uso de recursos digitales como parte de su proceso educativo. Aunque no se realizó una evaluación específica para medir el desarrollo de competencias tecnológicas, la experiencia observada indica que los estudiantes han podido adaptarse con mayor facilidad a la incorporación de herramientas digitales, reflejando un avance en su integración en un entorno educativo que demanda habilidades acordes con las exigencias de un mundo digitalizado.
- Educaplay ha facilitado el fortalecimiento de las competencias relacionadas con el reconocimiento y la aplicación de las reglas ortográficas, gracias a su enfoque interactivo y dinámico. Las actividades propuestas por la plataforma han permitido a los estudiantes reforzar sus conocimientos de una manera práctica y atractiva, fomentando el aprendizaje mediante la repetición y la variedad de ejercicios disponibles. Este enfoque lúdico ha promovido un aprendizaje significativo, en el que los alumnos se involucran de forma activa, interiorizan conceptos de manera más duradera y encuentran en la práctica ortográfica un proceso motivador y enriquecedor.
- La incorporación de Educaplay en el aula ha generado un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes hacia el aprendizaje de la ortografía. Los elementos gamificados y la estructura interactiva de la herramienta han creado un ambiente participativo que estimula la curiosidad y el entusiasmo de los alumnos. La posibilidad de explorar diferentes actividades dentro de la plataforma ha hecho que el proceso educativo sea percibido como algo dinámico y entretenido, lo que ha contribuido significativamente a una mayor disposición para aprender. Este cambio en la percepción hacia el aprendizaje evidencia que el uso de herramientas tecnológicas puede ser una estrategia clave para mantener a los estudiantes interesados y comprometidos con su educación, al tiempo que se fortalecen habilidades esenciales para su formación.

Recomendaciones

- Es recomendable seguir utilizando Educaplay y explorar otras herramientas tecnológicas similares para continuar desarrollando las competencias digitales de los estudiantes. La incorporación de diversas plataformas digitales puede proporcionar una gama más amplia de recursos y estrategias pedagógicas, enriqueciendo así el proceso educativo. Diversificar el uso de herramientas tecnológicas puede ayudar a mantener el interés de los alumnos y a adaptar el aprendizaje a diferentes estilos y necesidades. Además, la integración de diferentes tecnologías puede preparar mejor a los estudiantes para el uso de herramientas digitales en contextos futuros y profesionales.
- Para maximizar el impacto de Educaplay en el aprendizaje ortográfico, se recomienda personalizar las actividades y los juegos de acuerdo con las necesidades individuales de los estudiantes. Adaptar los ejercicios a los niveles de habilidad y áreas específicas de dificultad de cada alumno permitirá una experiencia de aprendizaje más efectiva y centrada en sus necesidades. La personalización puede incluir la creación de actividades específicas para áreas problemáticas o el diseño de ejercicios de refuerzo adaptados al progreso individual. Esta estrategia ayudará a abordar las dificultades particulares de cada estudiante y a asegurar que todos puedan mejorar sus habilidades ortográficas de manera adecuada.
- Para garantizar el uso efectivo de herramientas como Educaplay, es esencial ofrecer formación continua a los docentes en tecnología educativa. Capacitar a los maestros en el uso y la integración de herramientas digitales permitirá que maximicen su potencial en el aula. La formación debe incluir no solo el manejo técnico de las herramientas, sino también estrategias pedagógicas para su implementación efectiva en el proceso de enseñanza. Invertir en el desarrollo profesional de los docentes puede mejorar la calidad de la enseñanza y permitir una integración más fluida de tecnologías educativas en el currículo, beneficiando así tanto a los alumnos como a los educadores.

REFERENCIAS

- Bravo Paltán, E. E. (2022). *Uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza de Lengua y Literatura en estudiantes de Bachillerato General Unificado del Colegio Nacional “Andrés Bello” y la Unidad Educativa “Pisulí” del cantón Quito, provincia Pichincha, Ecuador, año lectivo 2020*. Quito: CENTRO UNIVERSITARIO QUITO. Obtenido de https://dspace.utpl.edu.ec/visorHub/?handle=20.500.11962_29507
- Alzaga, A. (2020). EducaPlay ¿y si todo fuese un juego? *Observatorio de Tecnología Educativa*. Obtenido de <https://intef.es/wp-content/uploads/2020/12/EducaPlay.pdf>
- Anahuarqui Gualan, A. F. (2021). *Herramienta colaborativa educaplay y el desempeño académico de los estudiantes del 7mo grado de la escuela de educación básica “JERUSALEN”*. Ambato: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34191/1/Proyecto%20de%20titulacion%20Alex%20Anahuarqui-1803975281.pdf>
- Cabrera Calle, D. G., Y Ochoa Encalada, S. C. (Diciembre de 2021). Herramientas tecnológicas y educación activa: Aprendizajes y experiencias desde una perspectiva docente. *EPISTEME KOINONIA: Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, págs. 265-291. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8976656>
- Caviglia, A. (Junio de 2021). POPULISMO, COGNITIVISMO Y CRÍTICA DE LA RAZÓN. *PHAINOMENON*, págs. 117 - 126. Obtenido de <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/phainomenon/article/view/2378>
- Cedeño, D., Y Jama, V. (2023). La motivación en la lectura para el desarrollo de la creatividad en niños de básica elemental. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/104884199/articulo-corregido-la-motivacin-en-la-lectura-para-el-desarrollo-de-la-creatividad-en-nios-de-bsica-elemental-libre.pdf?1691600041=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa_motivacion_en_la_lectur
- Córdova, B. M. (2024). Educaplay en el desarrollo de la ortografía. (U. INDOAMÉRICA, Ed.) Obtenido de <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/6551/1/CORDOVA%20MU%C3%91OZ%20BETTY%20MARISOL.pdf>

- Davidson, M., Y Bórquez, B. (2021). Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje. *Didáctica de la ortografía*, 40, págs. 113-126.
- Espinosa Alfonso, M., Y Oliveros Cedeño, D. (2022). *El taller de cine en Educaplay como estrategia pedagógica de gamificación para consolidar la competencia lectora en los estudiantes de cuarto grado*. Universidad de Santander. Obtenido de <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/5ca38520-25c2-46e0-979e-99ca8a96b2f1/content>
- Gacharná Forero, Y. C., Hernández García, C. P., Romero Sáenz, A. P., Y Valiente Lorduy, A. (2021). *Aplicación de herramientas digitales para el aprendizaje integral de la literatura y la historia en estudiantes de Grado Noveno del Instituto Técnico Industrial del municipio de Fusagasugá*. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5676/Gacharna_Hernandez_Romero_Valiente_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, J. (2019). *Desarrollo de Comunicación Asertiva mediante el aprendizaje cooperativo en alumnos de telesecundaria*. Universidad Veracruzana. Obtenido de <https://www.uv.mx/pozarica/mga/files/2012/11/Tesis-GarciaGuzman-Joselin.pdf>
- GUAMÁN AZOGUE, S. A., Y VARGAS VARGAS, E. S. (2022). *Herramientas tecnológicas para la comprensión lectora en el área de lengua y literatura, para estudiantes de octavo año de educación general básica paralelo “a” en la unidad educativa SAN PEDRO DE GUANUJO, durante el año 2022*. BOLÍVAR: UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR. Obtenido de <https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/4762>
- Hernández, R. (2018). *Metodología de la investigación Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n._Rutas_cuantitativa__cualitativa_y_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf&Expires=
- Jurado, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. (U. T. Perú, Ed.) Obtenido de <https://revistas.uh.cu/rces/article/view/1184/1061>

- Ministerio de Educación. (2023). *LA IMPORTANCIA DE ENSEÑAR Y APRENDER LENGUA Y LITERATURA*. Obtenido de http://web.educacion.gob.ec/_upload/10mo_anio_LENGUA.pdf
- Morales Constante, J. D. (2021). *La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos*. Ambato: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33799/1/3.%20Morales%20Constante%20Jocelyn%20Dayana_%20Proyecto%20de%20Titulaci%C3%B3n-signed-signed%20%281%29.pdf
- Morales, C. (2018). *La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos*. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33799/1/3.%20Morales%20Constante%20Jocelyn%20Dayana_%20Proyecto%20de%20Titulaci%C3%B3n-signedsigned%20%281%29.pdf
- Morales, J. (2021). “*La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos*”. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33799/1/3.%20Morales%20Constante%20Jocelyn%20Dayana_%20Proyecto%20de%20Titulaci%C3%B3n-signed-signed%20%281%29.pdf
- Morales, N. (2015). *Investigación Exploratoria: Tipos, Metodología y Ejemplos*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-exploratoria>.
- Moscardi, R. (2018). *Videojuegos y habilidades cognitivas*. Universidad Católica Argentina “Santa María de los Buenos Aires”. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/498/1/doc.pdf>
- Narvaéz, D., Y Villalba, S. (2024). *ExeLearning como Herramienta Técnico Pedagógica que Permite Fortalecer el Aprendizaje de la Ortografía en los Estudiantes de 5° grado del Colegio José Eustasio Rivera – Rivera Huila*. Universidad de Cartagena. Obtenido de

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/f82c2c68-1379-4130-b136-48762f0e0811/content>

- Nogales Toapanta, D. L. (2020). *Entorno virtual de aprendizaje de la literatura ecuatoriana en la asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes del nivel tecnológico*. Quito: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL. Obtenido de <https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2590/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-098.pdf>
- Páez Espitia, L. E., Y Mercado Castro, E. C. (2021). *Fortalecimiento de la lectura comprensiva mediante el recurso educativo digital “Educaplay” en segundo grado de la Institución Educativa Distrital Camilo Torres de Barranquilla*. Bolívar: Universidad de Cartagena. Obtenido de https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/12010/TGF__Lola%20Esther%20P%C3%A1ez%20Espitia-%20Emilce%20Cecilia%20Mercado%20Castro..pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Patiño, J. (2016). *Ambientes virtuales de aprendizaje: Usabilidad, prácticas y*. Obtenido de <https://journal.universidadean.edu.co/>
- Peiró, R. (2021). *Teorías del aprendizaje*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/teorias-del-aprendizaje.html>
- Romera, I. (2020). *La ortografía a través del aprendizaje basado en juegos: una propuesta para 4º de Educación Primaria*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/12051/Romera%20Mart%c3%adnez%2c%20Irene.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Taipe, L. (2017). *La educación, su enfoque en el aprendizaje e implicaciones en la evaluación*. Universidad Andina Simón Bolívar. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/5699/1/T2339-MIE-Taipe-La%20educaci%c3%b3n.pdf>
- Taipe, L. (2017). *La educación, su enfoque en el aprendizaje e implicaciones en la evaluación*. Universidad Andina Simón Bolívar. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/5699/1/T2339-MIE-Taipe-La%20educaci%C3%B3n.pdf>
- Tavera Castillo, N., Solano Hernández, E., Banquez Mendoza, J. G., Y Amaya Corredor, C. A. (25 de Mayo de 2022). *Estrategia didáctica mediada por la plataforma EDUCAPLAY para*

el fortalecimiento del proceso de lectura y escritura en estudiantes de básica primaria. *edutec 2022 Palma-XXV Congreso Internacional*, págs. 565-567. Obtenido de <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/160649/565EstrategiaDid%C3%A1ctica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo A. Acta de la predefensa

Anexo B. Certificado del abstract por parte de idiomas

Anexo C. Encuesta dirigida a estudiantes

ENCUESTA EDUCAPLAY ORTOGRAFIA

Agradecemos su participación en esta encuesta diseñada para recopilar información sobre el uso y percepción de la herramienta Educaplay en el aprendizaje de ortografía en la asignatura de Lengua y Literatura. Sus respuestas son valiosas para comprender mejor cómo se está implementando esta herramienta y cómo podría mejorarse su integración en el contexto educativo. A continuación, encontrará algunas preguntas sobre este tema. Por favor, responda según su experiencia y opinión. Gracias por su colaboración.

Propósito: El formulario de TEST está dirigida a los estudiantes de los segundos años de educación general básica, Unidad Educativa Gran Colombia, el cual pretende saber el nivel de ortografía.

Instrucciones: Por favor de la manera más comedida conteste las siguientes preguntas, puede hacer uso de bolígrafo de color azul.

Los participantes deben indicar su nivel de acuerdo o desacuerdo en cada afirmación. Utilice la siguiente escala:

1. Siempre
2. Casi siempre
3. A veces
4. Casi nunca
5. Nunca

1. ¿Considera usted que el uso de Educaplay como método de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura es innovador y efectivo para el aprendizaje de la ortografía? (Escala 1 a 5)

1. Siempre
2. Casi siempre
3. A veces
4. Casi nunca
5. Nunca

2. ¿Cree usted que la implementación de Educaplay y otros recursos digitales facilita su comprensión de las reglas ortográficas en Lengua y Literatura? (Escala 1 a 5)

1. Siempre
2. Casi siempre
3. A veces
4. Casi nunca
5. Nunca

3. ¿El docente utiliza Educaplay regularmente como parte de su método de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura para abordar la ortografía? (Escala 1 a 5)

1. Siempre
2. Casi siempre
3. A veces
4. Casi nunca
5. Nunca

4. ¿Se siente motivado y comprometido con el estudio de la ortografía gracias al uso de Educaplay en clase? (Escala 1 a 5)

1. Siempre
2. Casi siempre
3. A veces
4. Casi nunca
5. Nunca

5. ¿Considera que comprende mejor las reglas ortográficas cuando se utilizan herramientas como Educaplay en clase? (Escala 1 a 5)

1. Siempre
2. Casi siempre
3. A veces
4. Casi nunca
5. Nunca

6. ¿El docente emplea medios tecnológicos como Educaplay para mejorar su aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, específicamente en lo relacionado con la ortografía? (Escala 1 a 5)

1. Siempre
2. Casi siempre
3. A veces
4. Casi nunca
5. Nunca

7. ¿Cuándo se abordan temas relacionados con la ortografía utilizando Educaplay, le resulta fácil comprender la teoría? (Escala 1 a 5)

1. Siempre
2. Casi siempre
3. A veces
4. Casi nunca
5. Nunca

8. ¿Valora la información adquirida y sus conocimientos previos al resolver actividades en Educaplay sobre la ortografía en Lengua y Literatura? (Escala 1 a 5)

1. Siempre
2. Casi siempre
3. A veces
4. Casi nunca
5. Nunca

9. ¿Le resulta fácil comprender la resolución de actividades en Educaplay sobre la ortografía? (Escala 1 a 5)

1. Siempre
2. Casi siempre
3. A veces
4. Casi nunca
5. Nunca

10. ¿Cuándo participa en actividades Educaplay sobre la ortografía, suele completarlas hasta el final? (Escala 1 a 5)

1. Siempre
2. Casi siempre
3. A veces
4. Casi nunca
5. Nunca

Anexo D. Entrevista dirigida a docentes

ENTREVISTA

PREGUNTA 1: ¿Los docentes de la institución han implementado la herramienta Educaplay para el desarrollo de habilidades ortográficas en los estudiantes? ¿Cómo?

PREGUNTA 2: ¿Considera usted que se requiere investigar herramientas digitales adecuadas que permitan realizar actividades interactivas para desarrollar el aprendizaje de habilidades ortográficas, utilizando la herramienta Educaplay? ¿Por qué?

PREGUNTA 3: ¿Usted piensa que los docentes deben tener alto conocimiento del contenido que enseñan, del aspecto pedagógico y tecnológico, para implementar eficazmente Educaplay en el desarrollo de habilidades ortográficas para los estudiantes? ¿Por qué?

PREGUNTA 4: ¿Considera usted que es importante proponer estrategias didácticas basadas en la herramienta Educaplay para mejorar el desarrollo de habilidades ortográficas en los estudiantes? ¿Por qué?

PREGUNTA 5: ¿Estaría de acuerdo en que se diseñen estrategias didácticas con herramientas digitales, como Educaplay, para mejorar el desarrollo de habilidades ortográficas en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica? ¿Por qué?

PREGUNTA 6: ¿De qué manera usted apoyaría en el diseño de estrategias didácticas con herramientas digitales, como Educaplay, para desarrollar habilidades ortográficas en los estudiantes?

Anexo E. Consentimiento informado



UNIDAD EDUCATIVA
"GRAN COLOMBIA"
"Educamos con sabiduría"

Tulcán, 05 de julio de 2024

Señora Licenciada
Mónica Díaz J.
Docente de EGB de la U. E. "Gran Colombia"

Presente.

De mi consideración

Con un cordial saludo y en atención a la solicitud emitida el 02 de julio de 2024, mediante el cual solicita autorización para aplicar una entrevista a los docentes de educación general básica de la unidad, como también una encuesta a los estudiantes de segundos de básica correspondiente a la asignatura de lengua y literatura; al respecto le informo que se autoriza aplicar dichas encuestas y entrevistas para lo que deberá coordinar con los estudiantes y docentes a ser tomados en cuenta.

Atentamente,

Magister Luis Aníbal Cerón P.
Rector de la Unidad Educativa "Gran Colombia"

Dirección: Avenida 26 de Mayo y Eloy Alfaro
Correo: grancolombia19@hotmail.com

 **Gobierno**
Al Encuentro | Juntos
los logramos



Anexo F. Evidencia de Encuestas






Anexo G. Planificación Curricular



PLANIFICACIÓN CURRICULAR ANUAL


LOGO INSTITUCIONAL		NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN		AÑO LECTIVO:
PLAN CURRICULAR ANUAL				
1. DATOS INFORMATIVOS				
Área:	LENGU Y LITERATURA		Asignatura:	LENGUA Y LITERATURA
Docente(s):				
Grado/curso:	SEXTO	Nivel Educativo:	ELEMENTAL	
2. TIEMPO				
Carga horaria semanal	No. Semanas de trabajo	Evaluación del aprendizaje e imprevistos	Total, de semanas clases	Total, de periodos
10	8	2	6	36
3. OBJETIVOS GENERALES				
Objetivos del área		Objetivos del grado/curso		
<p>OG.LL.1. Desempeñarse como usuarios competentes de la cultura escrita en diversos contextos personales, sociales y culturales para actuar con autonomía y ejercer una ciudadanía plena.</p> <p>OG.LL.2. Valorar la diversidad lingüística a partir del conocimiento de su aporte a la construcción de una sociedad intercultural y plurinacional, en un marco de interacción respetuosa y de fortalecimiento de la identidad.</p>		<p>Lengua y Cultura</p> <p>O.LL.2.1. Comprender que la lengua escrita se usa con diversas intenciones según los contextos y las situaciones comunicativas, para desarrollar una actitud de indagación crítica frente a los textos escritos.</p>		

<p>OG.LL.3. Evaluar, con sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para asumir y consolidar una perspectiva personal.</p> <p>OG.LL.4. Participar de manera fluida y eficiente en diversas situaciones de comunicación oral, formales y no formales, integrando los conocimientos sobre la estructura de la lengua oral y utilizando vocabulario especializado, según la intencionalidad del discurso.</p> <p>OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.</p> <p>OG.LL.6. Seleccionar textos, demostrando una actitud reflexiva y crítica con respecto a la calidad y veracidad de la información disponible en diversas fuentes para hacer uso selectivo y sistemático de la misma.</p> <p>OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.</p> <p>OG.LL.8. Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para comunicarse de manera eficiente.</p> <p>OG.LL.9. Seleccionar y examinar textos literarios, en el marco de la tradición nacional y mundial, para ponerlos en diálogo con la historia y la cultura.</p> <p>OG.LL.10. Apropiarse del patrimonio literario ecuatoriano, a partir del conocimiento de sus principales exponentes, para construir un sentido de pertenencia.</p>	<p>O.LL.2.2. Valorar la diversidad lingüística y cultural del país mediante el conocimiento y uso de algunas palabras y frases de las lenguas originarias, para fortalecer el sentido de identidad y pertenencia.</p> <p>Comunicación oral</p> <p>O.LL.2.3. Participar en situaciones de comunicación oral propias de los ámbitos familiar y escolar, con capacidad para escuchar, mantener el tema del diálogo y desarrollar ideas a partir del intercambio.</p> <p>O.LL.2.4. Comunicar oralmente sus ideas de forma efectiva mediante el uso de las estructuras básicas de la lengua oral y vocabulario pertinente a la situación comunicativa.</p> <p>Lectura</p> <p>O.LL.2.5. Leer de manera autónoma textos literarios y no literarios, para recrearse y satisfacer necesidades de información y aprendizaje.</p> <p>O.LL.2.6. Desarrollar las habilidades de pensamiento para fortalecer las capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo con el uso de la lengua oral y escrita.</p> <p>O.LL.2.7. Usar los recursos de la biblioteca del aula y explorar las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria.</p> <p>Escritura</p> <p>O.LL.2.8. Escribir relatos y textos expositivos en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.</p>
--	---


<p>OG.LL.11. Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje.</p> <p>OG.LL.11. Ampliar las posibilidades expresivas de la escritura al desarrollar una sensibilidad estética e imaginativa en el uso personal y creativo del lenguaje.</p>	<p>O.LL.2.9. Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para aplicarlos en sus producciones escritas.</p> <p>O.LL.2.10. Apropiarse del código alfabético del castellano y emplearlo de manera autónoma en la escritura.</p> <p>Literatura</p> <p>O.LL.2.11. Apreciar el uso estético de la palabra, a partir de la escucha y la lectura de textos literarios, para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria y desarrollar preferencias en el gusto literario.</p> <p>O.LL.2.12. Demostrar una relación vívida con el lenguaje en la interacción con los textos literarios leídos o escuchados para explorar la escritura creativa.</p>
<p>4. EJES TRANSVERSALES:</p> <p>Interculturalidad</p> <p>Formación de una ciudadanía democrática</p> <p>Protección del medio ambiente</p> <p>Cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes</p> <p>Educación sexual en los jóvenes.</p>	
<p>DESARROLLO DE UNIDADES DE PLANIFICACIÓN*</p>	



N.º	Título de la unidad de planificación	Objetivos específicos de la unidad de planificación	Contenidos**	Orientaciones metodológicas	Evaluación***	Duración en semanas
1.	La Amistad	<p>Comprender que la lengua escrita se usa para desarrollar una actitud investigativa frente a los textos escritos.</p> <p>Desarrollar la capacidad de resolver problemas y el aprendizaje por sí solo, mediante el uso de la lengua oral y escrita.</p>	<p>LENGUA Y CULTURA</p> <p>LL.2.1.1. Distinguir la intención comunicativa (persuadir, expresar emociones, informar, requerir, etc.) que tienen diversos textos de uso cotidiano desde el análisis del propósito de su contenido.</p> 	<p>Diferenciar la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) y para expresar con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de su información.</p> <p>Contar anécdotas en las que se haga uso de diversos tipos de texto de uso cotidiano y que hayan servido para resolver una determinada situación; se reflexionará sobre lo que pasaría si no existieran esos textos para resolver determinadas situaciones; se valorará la escritura en el entorno social, se presentará diferentes situaciones comunicativas y se pedirá a los estudiantes que</p>	<p>CE.LL.2.1. Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) y expresa con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de su información.</p> <p>I.LL.2.1.1. Reconoce el uso de textos escritos (periódicos, revistas, correspondencia, publicidad, campañas sociales, etc.) en la vida cotidiana, identifica su intención</p>	6


			<p>COMUNICACIÓN ORAL</p> <p>LL.2.2.1. Compartir de manera espontánea sus ideas, experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana.</p> 	<p>identifiquen la necesidad y el tipo de texto pertinente para cada una.</p> <p>Reflexionar sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística; para escuchar durante los diálogos y mantener el tema de conversación, y para expresar sus ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y las pautas básicas de la comunicación oral.</p> <p>Se recomienda plantear como tema de diálogo, una experiencia compartida por la mayoría de estudiantes del grado, como un día festivo o un paseo con los compañeros del colegio, y regular la conversación.</p> <p>Introducir a la conversación palabras nuevas que podrán ser consultadas en el diccionario.</p>	<p>comunicativa y emite opiniones valorativas sobre la utilidad de su información. (J.2., I.3.)</p>  <p>CE.LL.2.3. Dialoga, demostrando capacidad de escucha, manteniendo el tema de conversación, expresando ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente y siguiendo las pautas básicas de la comunicación oral, a</p>	
--	--	--	---	---	--	--


			<p>LECTURA</p> <p>LL.2.3.7. Enriquecer las ideas e indagar sobre temas de interés mediante la consulta de diccionarios, textos escolares, enciclopedias y otros recursos de la biblioteca y la web.</p>	<p>Usar diferentes estrategias para develar significados (sinonimia, antonimia, familias de palabras, consultar el diccionario) para resolver las dudas.</p> <p>Seleccionar textos de consulta que satisfagan las necesidades personales de los estudiantes, de recreación, información y aprendizaje, al indagar sobre temas de interés y enriquecer las ideas obtenidas durante las consultas.</p>	<p>partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística.</p> <p>I.LL.2.3.2. Interviene espontáneamente en situaciones informales de comunicación oral, expresa ideas, experiencias y necesidades con un vocabulario pertinente a la situación comunicativa, y sigue las pautas básicas de la comunicación oral. (I.3.)</p> 	
--	--	--	---	--	--	--

			<p>LL.2.3.3. Ampliar la comprensión de un texto mediante la identificación de los significados de las palabras, utilizando las estrategias de derivación (familia de palabras), sinonimia–antonimia, contextualización, prefijos y sufijos y etimología.</p>	<p>Resolver sopas de letras o crucigramas para nivel literal; dibujos, relacionar pares, deducir significados, interpretar paratextos, establecer el propósito de lectura, enunciar el tema, interpretar metáforas, personificaciones e hipérboles, juegos de palabra en textos literarios para el nivel inferencial.</p>	<p>CE.LL.2.7. Escoge, de una selección previa realizada por el docente, textos de la biblioteca de aula, de la escuela y de la web y los consulta para satisfacer sus necesidades personales, de recreación, información y aprendizaje, enriqueciendo sus ideas e indagando sobre temas de interés.</p> <p>I.LL.2.7.1. Escoge, de una selección previa realizada por el docente, textos de la biblioteca del aula, de la escuela y de la web y los consulta para satisfacer sus necesidades personales,</p>	
--	--	--	--	---	---	--

				<p>Realizar actividades prácticas que permitan usar correctamente el código alfabético en la producción de sus textos narrativos y descriptivos. (completar, seleccionar la palabra correcta, corregir mediante la reflexión fonológica o asociar con reglas ortográficas).</p> <p>Plantear ejercicios que contengan todas las posibilidades de error para que el estudiante gane práctica y</p>	<p>de recreación, información y aprendizaje, enriqueciendo sus ideas e indagando temas de interés. (J.4., I.2.) </p> <p>CE.LL.2.5. Comprende contenidos implícitos y explícitos, emite criterios, opiniones y juicios de valor sobre textos literarios y no literarios, mediante el uso de diferentes estrategias para construir significados.</p> <p>I.LL.2.5.2. Comprende los contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espacio-temporales, referenciales y de causa-efecto, y</p>
--	--	--	--	--	--

			<p>LITERATURA</p> <p>LL.2.5.1. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la imaginación, la curiosidad y la memoria. </p>	<p>Trabajar con diferentes autores nacionales y extranjeros, hacer ejercicios como cambiar los personajes, escenarios y el desenlace. Cuidar que se mantenga la coherencia en el relato, de acuerdo con los cambios establecidos.</p> <p>Empezaremos con:</p> <p>Elementos importantes de un cuento</p> <p>Lectura: El rey sabio</p> <p>Vamos a jugar: descubre tus emociones</p> <p>Ahora en tu turno: inventa tu propio cuento.</p>	<p>comunicar ideas con eficiencia.</p> <p>I.LL.2.9.3. Escribe diferentes tipos de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas); ordena las ideas según una secuencia lógica, por temas y subtemas; utiliza conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos, y una diversidad de formatos, recursos y materiales, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (I.1., I.3.)</p> 	
--	--	--	--	---	--	--

			<p>LL.2.5.4. Explorar y motivar la escritura creativa al interactuar de manera lúdica con textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor). </p>		<p>CE.LL.2.10. Escucha y lee diversos géneros literarios (textos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura.</p> <p>I.LL.2.10.1. Escucha y lee diversos géneros literarios (textos populares y de autores ecuatorianos) como medio para potenciar la imaginación, la curiosidad, la memoria,</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura. (I.1., I.3.) 
--	--	--	--	--	---

--

6. BIBLIOGRAFÍA/ WEBGRAFÍA (Utilizar normas APA VI edición)	7. OBSERVACIONES
---	------------------

<p>Editorial That Book, (saber hacer) Lengua y Literatura 6to Currículo de EGB, Ministerio de Educación de Ecuador.</p> <p>Guía para implementar el Currículo, Ministerio de Educación de Ecuador.</p> <p>Instructivo para planificaciones curriculares para el Sistema Nacional de Educación, Subsecretaría de Fundamentos Educativos, Ministerio de Educación de Ecuador.</p> <p>Acuerdo No. MINEDUC-ME-2015-00168-A, Ministerio de Educación de Ecuador.</p>	<p>El documento está sujeto a cambios debido a imprevistos e imposiciones gubernamentales.</p> <p>En esta unidad se “cruzan” varias destrezas entre unidades. Por tal razón, se observarán algunos criterios de evaluación “repetidos”. El objetivo es trabajar en algunos casos los mismos temas, pero de diferentes maneras para su mejor comprensión, se presentan ejemplos para la respectiva ejecución de la planificación a quien de uso de esta planificación</p> <p>Se presentan ejemplos para la respectiva ejecución de la planificación a quien de uso de esta planificación</p>
---	---

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
DOCENTE(S):	NOMBRE:	NOMBRE:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha: