

**LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA ESTRATÉGICA PARA FACILITAR
EL APRENDIZAJE EN LA ORTOGRAFÍA EN EL GRADO 3° EN EL
CENTRO EDUCATIVO FORJADORES DEL MAÑANA GIRARDOTA**

KELLY JOHANNA MONTES MILLAN

MAESTRO FORMADOR:

DARWIN VALMORE FRANCO

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

MEDELLÍN

2022

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Dedicatoria

Dedico este proyecto primeramente a Dios, por regalarme día a día fuerza, sabiduría y entendimiento, a mi madre Dioselina Millán quien con su amor, dedicación y apoyo ayudo a que mis sueños se hicieran realidad, madre mía mil mil gracias por cada uno de tus consejos por estar siempre hay insistiendo para que no desistiera.

A mi esposo Giovanni Quintero y mis hijos Cristian Andrés, Kevin Juseht y Werlly Nicoll, gracias por su apoyo incondicional desde el inicio de este sueño, por estar junto a mí, por la ayuda en cada nivel en las que ustedes hicieron parte, gracias mis amores este logro no solo es mío esto lo construimos juntos.

Agradecimientos

Mis más profundos agradecimientos a la Escuela Normal Superior Antioqueña, a cada uno de los maestros que pasaron por mi formación quienes con su enseñanza, dedicación y formación hicieron parte de este sueño.

A mi maestro de practica Darwin Valmore y Asesor de proyecto Diego Castro por su dedicación y apoyo.

Quiero agradecer a mis chiquis Isabela, Alejandra y Estefanía, gracias por su apoyo, comprensión, paciencia, pero sobre todo por esta linda amistad que nació a lo largo de este sueño, un sueño que hemos logrado juntas, las amo mil gracias porque a pesar de la diferencia de edades siempre me hicieron parte de ustedes.

Finalmente quiero expresar mis más grandes agradecimientos a todos los que hicieron parte de este logro, a mis compañeros porque cada uno aportó un granito de arena la cual fue clave al para desarrollar este proyecto.

Índice

Capítulo 1: Planteamiento del problema	10
1.1 Formulación del problema	10
1.2 Delimitación del problema	11
Objetivo	12
Objetivo general	12
Objetivos específicos	12
Justificación	13
Antecedentes	19
Antecedente internacional	19
Antecedente nacional	20
Antecedente Local	20
Capítulo 2: Marco de Referencia	22
Capítulo 3: Metodología de la investigación	28
3.1. Diseño Metodológico.	28
3.2 Población y muestra	32
3.3 Técnicas e instrumentos	33
Observación	34

Mural de situaciones	35
Entrevista	36
Entrevista	37
3.4. Análisis de resultados	39
Capítulo IV: Propuestas, Resultados y Conclusiones	41
4.1. Propuesta	41
4.2. Resultados	45
Referencias bibliográficas	50
Evidencias	53

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA ESTRATÉGICA PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA ORTOGRAFÍA

Introducción

La siguiente investigación trata de profundizar sobre el diseño o creación de una herramienta estratégica e innovadora, utilizando la gamificación para mejorar el aprendizaje en la ortografía, teniendo claro que es de suma importancia entender que la gamificación, es una técnica de aprendizaje y esta utiliza la mecánica a partir del juego induciéndolo al ámbito educativo, es así, que a través de ella se logra crear la motivación en los estudiantes, fortaleciendo aquellas debilidades que pueden presentarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, es por eso que surge la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es la incidencia de la gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje de la ortografía en los estudiantes?, a esta se le busca dar solución identificando principalmente las falencias que presentan los estudiantes con respecto a su ortografía.

Por otro lado, se puede evidenciar que los recursos educativos digitales (gamificación) le permite a la educación puede llegar a ser más entretenida y motivadora para los estudiantes y que mejor manera que hacerlo a través de la gamificación, ya que con esta se pueden obtener beneficios en los procesos formativos de los estudiantes, como es la retroalimentación adecuada, el trabajo en equipo, relaciones entre pares, concentración y aprender a emplear las reglas o normas que se presenten y de esa forma llegar a un aprendizaje activo.

Para tratar esta problemática es necesario recordar las causas del ¿por qué?, se presentan dichas dificultades, una de esas es la falta de interés que muestran los estudiantes a la hora de aprender la ortografía, esto puede ser por la metodología que el docente está

empleando en el momento de impartir el conocimiento, es por ello, que en este proyecto investigativo se plantea una herramienta interactiva (gamificación) con la intención de facilitarle al maestro soluciones flexibles utilizando nuevas estrategias metodológica como los recursos educativos digitales y de esta forma se creara una ambiente dinamizando en el aula.

Esta investigación se centró en un método cualitativo y en un alcance explicativo, a partir de estos se obtuvieron los resultados pertinentes basados en las experiencias de los estudiantes al momento de aprender ortografía facilitando la explicación del mismo con las cualidades descritas por los alumnos, por otro lado, se realizó un diseño metodológico basado en el diseño y se trabajó con el método inductivo, ya que ese método se emplea de lo particular a lo general.

Por consiguiente, el capítulo I está conformado por el planeamiento del problema, cual es ¿Cuál es la incidencia de la gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo Forjadores del mañana?, por otro lado se encuentra un objetivo general y tres objetivos específicos donde lo primero que se hace es identificar el problema, después se reconoce las diferentes estrategias y por último se desarrolla la estrategia a utilizar, así mismo, la justificación y los antecedentes que son los que aportan a la investigación.

Capitulo II está compuesto por el marco referencia en este encontramos las variables las cuales componen la presente investigación, como primera variable tenemos la gamificación, es una estrategia pedagógica para fortalecer, aumentar y desarrollar las habilidades en los estudiantes, la segunda variable es la estrategia pedagógica, son las acciones didácticas realizadas por los maestros en sus prácticas pedagógicas, como ultima variable tenemos el aprendizaje de la ortografía, es el uso correcto que deben tener los estudiantes en el momento de aplicar la normas ortográficas.

Capítulo III, incluye la metodología la investigación, donde encontramos el diseño metodológico, población y muestra, a través de los resultados se realizan las técnicas e instrumentos de la recolección de datos obtener el análisis de resultado.

En el capítulo IV, se diseña y se ejecuta la propuesta pedagógica, la cual son recursos educativos digitales realizado en una plataforma web Blog, estos recursos educativos digitales son estrategia pedagógica que se realizara para que los estudiantes las apliquen y fortalezcan sus debilidades en la ortografía.

Finalmente se realiza la conclusión de los grandes beneficios que aporta la aplicación de esta técnica en la educación, ya que permite que los niños y niñas, se interesen en el aprendizaje de la ortografía.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema

En un proceso de observación del contexto educativo, durante el proceso de las prácticas pedagógicas, se hizo notoria una gran problemática que se está presentando debido a las dificultades de la ortografía en algunos estudiantes y se ha podido evidenciar que este fenómeno no solo aqueja a una parte de la población, si no a nivel general en el entorno educativo, presentándose igualmente estas falencias gramaticales en los estudiantes de los diferentes grados.

Si bien es cierto han quedado atrás aquellos días de antaño, de bibliotecas repletas de estudiantes y aulas llenas de diccionarios, es importante resaltar que tener una buena ortografía hará la diferencia a la hora de desenvolverse más tarde en la sociedad, porque, aunque hoy en día se realice gran parte de los trabajos tecleando a toda velocidad en los dispositivos móviles, esto no significa que se maneje una buena ortografía.

Con respecto al Centro Educativo Forjadores del Mañana en el momento de realizar las prácticas pedagógicas en el grado de 3°, se pudo evidenciar varias falencias, las cuales, apuntaban a diferentes reglas de ortográficas, entre esas la utilización de las mayúsculas, signos de puntuación, el uso de la m antes de p y b, diferenciación de cuándo se escribe m -n, p -q, b -v, g- j, ll - y, c-s.

Las causas de esta problemática hacen énfasis en la falta de lectura de los estudiantes y la metodología del maestro en su trabajo de enseñar la ortografía. Debido a esto los estudiantes del grado 3° han presentado diferentes inconvenientes que los han llevado a perder exámenes y no entender sus propios trabajos escritos, generando bajos niveles académicos que pone en

peligro a los alumnos a la hora de ser promovido al grado siguiente, puesto que no alcanzarán las competencias que exige los lineamientos curriculares del área de lengua castellana

De igual modo, se plantean las posibles soluciones que facilitarán el rendimiento en los estudiantes del grado 3º, basadas en estrategias metodológicas e innovadoras que ayudan a potencializar en los estudiantes las habilidades cognitivas, mejorar su atención y su desarrollo lingüístico en las aulas de clase, así mismo, se puede acudir a otras herramientas didácticas entre esas la gamificación, por la cual se puede trascender las clases a un ambiente dinamizador con la finalidad de que el estudiante obtenga aprendizajes significativos en las competencias lingüística. Esto se puede llevar a cabo a través del juego. Científicamente está comprobado que cuando los estudiantes aprenden jugando obtienen mayor conocimiento, motivación, aprenden a forjar vínculos con los demás, resolver conflictos, descubrir habilidades, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

1.2 Delimitación del problema

¿Cuál es la incidencia de la gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del grado 3º del Centro Educativo Forjadores del mañana?

OBJETIVO

Objetivo general

Establecer la gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje en la ortografía de los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo Forjadores del mañana.

Objetivos específicos

- Identificar las diferentes dificultades que presentan los estudiantes del grado 3°, en la implementación de la ortografía en la construcción de textos.
- Reconocer las diferentes estrategias pedagógicas como mediación didáctica por parte de los docentes para el mejoramiento de la ortografía en los estudiantes.
- Desarrollar estrategias pedagógicas para el mejoramiento de la ortografía, mediante actividades sistematizadas en recurso de gamificación.

JUSTIFICACIÓN

Este trabajo investigativo, se implementará en el Centro Educativo Forjadores del mañana, ubicado en el municipio de Girardota/ Antioquia, barrio Montecarlo, dirección Calle 3B # 17 a - 06. Tiene una gran experiencia en su formación académica y pedagógica en el municipio de Antioquia. Esta institución atiende los grados desde transición hasta el grado noveno. En la actualidad maneja un modelo pedagógico Holístico, que se centra en propiciar el aprendizaje en un aula diversificada con una integración del ser desde el pensamiento, el sentimiento y la acción.

De acuerdo a este contexto, el siguiente proyecto de investigación nace debido a las dificultades que se hicieron evidentes durante las prácticas pedagógicas investigativas, en el grado 3° del Centro Educativo Forjadores del Mañana, en las cuales se observó que los niños presentaron algunas confusiones al aplicar algunas reglas ortográficas básicas.

La gamificación se enfoca en una estrategia de acción lúdica y con el propósito de que exista un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje, basados en las directrices emanadas por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 1980), el Comité Interamericano de Educación Matemática (Knijnik, 2014) y la Federación Iberoamericana de Sociedades de Educación Matemática (Muñiz, Alonso, & Rodríguez, 2014) que promueven el uso del juego, no sólo para hacer más eficaz el acto pedagógico, sino también para lograr el interés, el disfrute y la motivación en el estudiante, por esto su gran importancia para implementarlo en este espacio de aprendizaje.

Durante las últimas décadas, la gamificación ha sido implementada en todos los países como alternativa educativa para enseñar y aprender ortografía demostrando ser una estrategia que logra motivar a los estudiantes a realizar actividades que antes podían parecer aburridas. Crear hábitos de trabajo, involucrar a los estudiantes, fomentar la

participación y autonomía, promover el aprendizaje continuo, desarrollar la autoconfianza del estudiante, y poder ampliar la capacidad del mismo en el proceso de aprendizaje; de esta manera obtener mejores resultados en el estudio de la ortografía.

Debido a que ya se ha trabajado en distintos contextos educativos, este proyecto enmarca la gamificación como parte fundamental al trabajar en la escuela, debido a que esta, es un instrumento que usan los estudiantes en su diario vivir, y que trae consigo diversión. Por ende, además de proponer un entretenimiento para el niño se pretende formar a través de este.

Según Iquise, M. y Rivera, L. en su proyecto “La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje” dice: “la gamificación en la educación por ser una tendencia reciente tiene poca experiencia utilizando esta estrategia, es por ello que al utilizar gamificación se trata de hacer la clase mucho más atractiva”. Es decir, que esta variable potencia el interés y a través de este el aprendizaje.

Esta investigación aportará en los estudiantes y maestros diversos beneficios metodológicos, donde se logre plantear estrategias basadas en la técnica de los juegos, donde el niño se sentirá en su propia cotidianidad, desde el aspecto de los juegos de competencia y al mismo tiempo estará aprendiendo en el aula de clase de manera inconsciente, trabajando en equipo de forma lúdica sin salir del contexto, de la tecnología que tanto les llama la atención.

El docente ya no será más ese anfitrión que se dedicaba única y exclusivamente a transmitir conocimientos, sino que se convertirá en un facilitador, orientador, un agente más participativo del proceso de enseñanza aprendizaje, que dejará de ver al estudiante como cajas vacías, y le ayudará por medio de la técnica del juego a transformarlo en agente participativo, capaz de pensar, de razonar, volverse solidario y a trabajar en pro de un objetivo común.

Este proyecto pretende cambiar la visión de los niños frente a la ortografía, facilitando a través de la incorporación de la gamificación como estrategia mediadora para hacer posible el aprendizaje de esta, mediante la madurez y motivación de los escolares.

Desde el punto de vista legal, este proyecto se sustenta en diversas leyes:

La primera es la Ley 115 de 1994, en el artículo 1: “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.” (Colombia, 1994)

La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público (párr. 1).

La ley anteriormente mencionada, pretende demostrar que existen normas generales que reglamentan los derechos y deberes de la educación que cumplen un proceso de formación integral. Dejando claro que la educación es el proceso a través del cual se forman individuos que transformen la sociedad, por lo tanto, es una ley que no se puede romper, ya que es fundamental para el servicio público de educación. Este artículo se adscribe al presente proyecto investigativo en el sentido pedagógico del mismo. La intención va encaminada a la formación integral y continua del estudiante.

De igual forma, en la Constitución Política de Colombia de 1991, el Artículo 67 dice: “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función

social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura.” Asamblea, 1991) (Pág. 11). Este artículo debe cumplirse ya que el medio por el cual se va a realizar este proyecto es el entorno educativo, entonces se hace obligatorio describirlo.

Continuando con esta carta magna, se encuentra también el artículo 44. Que dice: “Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión.” Asamblea, 1991). De acuerdo a esto, el niño es un ente de derechos que primordialmente debe de recibir la educación para entrar en el contexto social como ciudadano. Conforme a esto y con la presente investigación se cree fundamental este derecho y además que lo potencia a través de la recreación como se menciona en el artículo.

En los Derechos Básicos de Aprendizaje de lengua castellana, dice: “Produce textos verbales y no verbales en los que tiene en cuenta aspectos gramaticales y ortográficos.” ((MEN), 2015) (Pág.19). En lo anterior se expresa que el estudiante de tercero tiene que adquirir la capacidad de producir textos de manera coherente y con buena ortografía. Teniendo en cuenta la dificultad que presentan los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo Forjadores del Mañana, se hace necesario mejorar la producción textual para llegar al objetivo último de este DBA.

Por otro lado, en el Decreto 1075 del 2015, por medio del cual se expide el Decreto único reglamentario del sector de educación, se presentan varios artículos que apoyan la investigación, uno de estos es el artículo 2.3.3.2.2.2.3.” Organización de las actividades y

de los proyectos lúdicos- pedagógicos” que dice:

La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología. (2015, Numeral 2)

De acuerdo a este numeral la institución educativa deberá atender a la gestión de actividades recreativas con el uso de la ciencia y la tecnología; entonces esta investigación logra concretar este artículo, ya que lleva a la exploración y al uso de la tecnología. Dentro de este mismo artículo, el numeral 10 dice “La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que le facilite a los educandos, el juego, la exploración del medio y la transformación de este, como el desarrollo de sus proyectos y actividades” (Nacional, 2015). Conforme a lo anterior el uso de tecnologías como medio de aprendizaje es importante para que el niño se transforme y transforme su medio. Dicho de otro modo, la gamificación es un medio tecnológico para lograr llegar a este aprendizaje.

Siguiendo con la línea temática que se centra este proyecto (lengua castellana), dada su variable (ortografía) en los lineamientos curriculares de lengua castellana se menciona en la página 50, los aspectos que determina una buena comprensión lectora (el lector, el texto y el contexto), que dentro del concepto de “texto” dice: “La corrección gramatical: Este componente alude al conocimiento formal de la lengua donde se incluyen los conocimientos gramaticales de fonética y ortografía, morfosintaxis y léxico” (Nacional). Es decir, para que el estudiante pueda realizar textos de manera correcta deben tener una buena ortografía, de lo contrario, el texto estará mal escrito o con errores

ortográficos, situación que intentará solucionar este proyecto.

Conforme a lo predicho y sustentado en las leyes, se hace necesario que los estudiantes del grado 3° de básica primaria, del Centro Educativo Forjadores del Mañana experimenten la combinación de las estrategias pedagógicas activas: aprendizaje basado en competencias y aprendizaje basado en juegos con la firme intención de crear ambientes de aprendizaje con cualidades lúdicas y activas, es decir, una clase centrada en el estudiante con el propósito de mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía y, por consiguiente, contribuir a elevar el rendimiento académico y personal de los estudiantes.

ANTECEDENTES

Acerca de la importancia de la gamificación y el aporte como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía, se buscaron diversos proyectos investigativos que permiten crear un amplio panorama sobre la temática en cuestión. Al referirse a una técnica relativamente nueva, los estudios que aportan a la investigación no son muchos, sin embargo, existen trabajos que sustentan los planteamientos que se realizarán a futuro.

Antecedente internacional

Esta investigación se realizó en una institución educativa pública del distrito de “La Molina región de Lima”, con el título: “Uso de herramientas de gamificación como estrategias didácticas complementarias en la correcta acentuación ortográfica en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de una institución educativa pública del distrito de la molina”, que fue realizada por el autor Ramírez Rodríguez Lizlaleyne, de la Universidad San Ignacio de Loyola, Lima-Perú (2020). Para determinar la eficiencia de la utilización complementaria de herramientas de gamificación hacia el correcto uso de la ortografía en los estudiantes de secundaria. Para ello se utilizó el enfoque cuantitativo de tipo aplicado con diseño experimental. La muestra estuvo conformada por 50 estudiantes, en 25 grupos.

Este proyecto aporta a esta investigación un aspecto muy importante, en cuanto a utilizar la lúdica como estrategia para aprender el uso correcto de la ortografía en estudiantes de básica primaria, de igual manera al utilizar herramientas tecnológicas se logra contribuir en el conocimiento de la acentuación de las diferentes palabras, permitiendo un mejoramiento en el uso de la ortografía.

Antecedente nacional

A nivel nacional, se han realizado diversas investigaciones sobre la temática de la gamificación en el desarrollo de logros de la ortografía, los cuales demuestran que ésta no se encuentra desarrollada como estrategia metodológica para el fortalecimiento de logros de aprendizaje, pero puede utilizarse para el mejoramiento ortográfico de los alumnos.

Uno de los trabajos que buscan la implementación de la gamificación como estrategia de aprendizaje en el aula se titula “Nuevas estrategias para la enseñanza y el aprendizaje a partir de la gamificación” El cual fue realizado por la autora Laura Marcela Fonseca Mantilla, de la Pontificia Universidad Javeriana Facultad de Educación Licenciatura en Pedagogía Infantil Bogotá D.C. (2019), la investigación, propone una estrategia educativa para desarrollar dentro del aula, donde se pretende reemplazar la metodología de enseñanza basada en prácticas tradicionales, planteando nuevas estrategias que desarrollen un alto grado de motivación en los estudiantes, enfocado en el uso de las nuevas tendencias tecnológicas y pedagógicas.

Lo anterior consiste en que ante las prácticas tradicionales que aún emplean los docentes en las aulas, es necesario que conozcan nuevas estrategias y tendencias educativas que logren crear una ruptura con los antiguos métodos de enseñanza, para sintonizarse con las necesidades y las habilidades que los estudiantes requieren, por lo tanto, se pretende implementar estrategias pedagógicas para esta investigación, las cuales, generan un aprendizaje significativo en los estudiantes en el aula.

Antecedente Local

Por último, se expone a través de la siguiente investigación titulada “Aplicación de la gamificación kahoot! para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana

en las estudiantes del grado 6° del colegio de la inmaculada en la ciudad de Medellín – Antioquia” la cual fue realizada por la autora María Tatiana Salazar Álzate de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia Medellín (2020), ésta expone una propuesta investigativa sobre la implementación de la gamificación kahoot, como instrumento de aprendizajes significativos en el aula, volviéndose una estrategia muy útil para el cuerpo docente.

Debido a que es una herramienta que ofrece diversas formas de aprendizaje dejando a un lado el aprendizaje tradicional y utilizando nuevas metodologías pedagógicas, las cuales ayudan a generar en los estudiantes una actitud de interés al aprender, garantizando más concentración e implementando el trabajo en equipo, ya que al ser una herramienta que contempla elementos de juego, atrae el interés de los estudiantes, por participar y aportar en cada una de las respuestas, para lograr buenos puntajes y reconocimientos.

Esta investigación es una muestra clara de que a partir de la gamificación los estudiantes si aprenden y comprenden los diferentes temas que se pueden implementar en el aula de clase, lo cual demuestra que si un docente pretende mejorar en sus alumnos alguna competencia como en este caso lingüística la gamificación es una muy buena opción para lograrlo.

CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA

El presente trabajo investigativo surge para realizar la conceptualización de términos claves, para comprender los métodos de enseñanza que se quieren implementar en el aula que fortalezcan el aprendizaje de la ortografía de los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo Forjadores del Mañana. Para empezar, se explica que la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados.

Si estos son aplicados a los sistemas educativos, tienen efectos muy positivos que pueden mejorar el rendimiento y las habilidades de los alumnos, como por ejemplo hacer que aprendan matemáticas, que el lenguaje se vuelva un placer y sobre todo a partir de la observación y experiencia el estudiante empieza a dominar el conjunto de rasgos que caracterizan la forma de escribir de una persona, es decir, la caligrafía.

Desde esta perspectiva, se realizó una revisión documental sobre las diferentes concepciones y teorías que soportan el objeto de estudio del presente trabajo investigativo, a continuación, se abordan los planteamientos efectuados por varios autores e instituciones relacionados con la gamificación como herramienta de aprendizaje en la ortografía de los educandos. Para empezar, tenemos que, el juego es algo natural que se da por sí solo. Los niños y las niñas descubren el mundo a través de sus sentidos y del juego. Éste les permite formar aprendizajes significativos, adquirir conocimientos, desarrollar diferentes destrezas y habilidades que los acompañarán para el resto de su vida (Priede, 2019)

Desde lo anterior, se puede decir que el juego ayuda a que los estudiantes dentro del aula generen experiencias significativas que los motiven a seguir aprendiendo por sí mismos.

Varios autores le otorgan al juego un valor inconsciente respecto al aprendizaje. Aunque se piense que sólo es entretenimiento, una diversión, se juega básicamente porque aprendemos y eso nos gusta. El juego ha sido catalogado como un medio de desarrollo integral, un vehículo que posibilita aprendizajes de fuerte significación; reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos; invita a la presencia activa del jugador; desarrolla la creatividad, la competencia intelectual, la fortaleza emocional y la estabilidad personal.

Los juegos tienen tres características básicas que hacen que las personas sientan gran interés por ellos, tanto que hacen que estas pasen gran parte de su tiempo en ellos. Zuckerman enumera estos pilares: retroalimentación, hacer amigos y diversión. Aplicándolos a la educación logrando con ello captar la atención y generando mayor grado de compromiso con el tema que se quiera abordar. La gamificación también es una herramienta atractiva, poderosa y que aprovecha todo el poder de los juegos para hacer la educación mucho más entretenida. Si se comienza a partir de los intereses, necesidades y gustos de los estudiantes se conseguirá mayor motivación e iniciativa por los mismos.

A partir de lo previo Zichermann explica que “la gamificación es una herramienta que puede aportar nuevos modelos que lleven a un compromiso mucho mayor y a mejores resultados académicos de los estudiantes”, (Zichermann, s.f.). Dejando claro que esta estrategia facilita para los docentes modalidades de enseñanza más prácticas que brindan mejores resultados a la hora de aprender. Este mismo autor cree que “los sistemas educativos tradicionales no tienen en cuenta la naturaleza y las necesidades de los niños. La gamificación es una herramienta que puede aportar nuevos modelos que lleven a un compromiso mucho mayor y a mejores resultados académicos de los estudiantes” (Zichermann, s.f.).

De acuerdo a lo previo, para Zicherman la gamificación es una estrategia pedagógica actual para mejorar los procesos educativos de los estudiantes. Y en este contexto lo que varía

son los libros, videos y clases, que se sustituyen por actividades de juego. Por esto es que la gamificación no sustituye el papel del maestro, sino que le brinda una herramienta para motivar a sus estudiantes.

Así mismo, la gamificación se puede considerar como una de las mejores metodologías pedagógicas para promover el buen desarrollo de las personas, y a su vez propiciar el aprendizaje en diferentes sentidos, a que suele ser muy lúdica y al mismo tiempo puede presentar reglas que hacen el juego más interesante generando en los niños y jóvenes la curiosidad de seguir adelante. Además, estas plataformas ayudan a mantener, fortalecer, aumentar y desarrollar habilidades cognitivas de los estudiantes permitiéndoles adaptarse al medio y así adquirir conocimientos que les servirán en el desenvolvimiento efectivo en la adversidad. Actualmente, el juego didáctico (gamificación) es valorado como una de las herramientas más efectivas para promover el aprendizaje y transferir el conocimiento por su capacidad de simular la realidad, al ofrecer un escenario para cometer errores y aprender de ellos en la práctica.

Esto quiere decir que, la gamificación, el juego y los recursos educativos digitales se convierten de cierta forma en una herramienta de aprendizaje que otorga a los individuos que interactúan con ellos, un conocimiento previo de la realidad. Se entiende por herramienta de aprendizaje “las técnicas o métodos que sirven como material de apoyo. Además, cumplen un papel importante en el desarrollo personal, ya que motivan a las personas a mantenerse en constante investigación haciendo siempre uso de las mismas” (Copyright, 2021), es por eso al enseñar un tema complejo dentro del aula, en este caso la ortografía, se deben implementar herramientas innovadoras con el fin de lograr acentuar los conocimientos en los estudiantes.

A partir de lo anterior, se puede establecer que sin importar las estrategias de aprendizaje que se planean en el aula, el docente debe tener claro que no todos los estudiantes aprenden de

igual forma, es por eso que el maestro puede implementar todos los tipos de aprendizaje a través de la gamificación, ya que estas plataformas se dejan modificar dependiendo de los intereses que cada individuo tiene, hay que mencionar, además que el aprendizaje es el “proceso a través del cual adquirimos ciertos conocimientos, competencias y habilidades, normalmente el aprendizaje es producto del estudio o de la práctica sobre un determinado tema” (APRENDIZAJE).

Desde lo anterior, se concluye que el aprendizaje se alcanza a partir de la experiencia que los estudiantes viven dentro y fuera del aula, ya que no se necesita de un maestro en un salón para que las personas aprendan, debido a que el proceso de aprendizaje desarrolla habilidades, destrezas y conductas que ayudan a adquirir conocimientos y saberes a través de la observación, experiencia, la instrucción y el razonamiento

Así mismo, como la intención de este proyecto es la realización de una estrategia pedagógica, que ya estaría definida: la gamificación, se hace fundamental la definición de estrategia pedagógica para contextualizar al lector. Males, B. y Puentes K. en su proyecto “Estrategias pedagógicas que favorecen las relaciones interpersonales entre los estudiantes en el preescolar desde una educación inclusiva: revisión sistemática” dicen que las estrategias pedagógicas son “todas las acciones realizadas por el docente para facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes” (2021, p.32). Es decir, que estas estrategias consolidan la didáctica del maestro.

Como bien se menciona a lo largo de esta investigación, existe una problemática en los estudiantes del grado 3° Centro Educativo Forjadores del Mañana en las competencias lingüísticas, debido a que los docentes no generan el interés de aprender en sus estudiantes a la hora de trabajar la ortografía en las clases, y al mismo tiempo, esto también se debe a que los docentes no están implementando las estrategias adecuadas para que los educandos aprendan

y comprendan mejor los temas. Es por esto que si se utiliza la gamificación como metodología para el mejoramiento del aprendizaje de la ortografía se verán mejores resultados en los alumnos del grado 3°.

A partir de esto, es pertinente mencionar que con la ayuda de la evolución tecnológica los docentes pueden transformar sus clases en momentos de aprendizajes significativos utilizando la tecnología como metodología pedagógica, que ayuda a los alumnos obtener una competencia lingüística más alta, la cual le permitirá avanzar en su proceso cognitivo a través de juego.

De igual modo, se puede decir que para la eficiencia de la utilidad complementaria de herramientas de gamificación hacia el mejoramiento y uso correcto de la ortografía los estudiantes necesitan que los docentes se contextualicen a sus medios e intereses para aprovechar sus aprendizajes pedagógicos. Por ejemplo, en la actualidad, los adolescentes dependen de las redes sociales, los aplicativos digitales que la mayoría tiene al alcance de sus manos, etc. Esto conlleva al educador de ahora a la necesidad de sumergirse en ese mundo y explorar juntamente con ellos. Puesto que, las herramientas digitales en sentido de un buen uso, trae mayores beneficios como la motivación, concentración, fortalecimiento de la autonomía del estudiante frente a cualquier tema. Asimismo, una de las formas para fortalecer el uso de la ortografía es a través de la práctica, lectura y conciencia al escribir algo. La lectura influye mucho en la escritura del estudiante, pues a partir de esta empieza a retroalimentar y conocer reglas gramaticales, buen empleo de comas, puntos, tildes, entre otros.

Como se menciona anteriormente, otras de las variables que presenta esta investigación es la ortografía, este término lo define Custodio, C. y Rodríguez, C. en su texto *“La ortografía, un breve recorrido hasta formación docente”* y dicen que: “La ortografía, ese conjunto de normas que regulan la escritura, es además una disciplina que describe los

elementos de esta”(2021, pág. 3), entonces la ortografía es la disciplina lingüística describir los elementos constitutivos de la escritura de una lengua y las convenciones normativas de su uso en cada caso.

Por otro lado, el autor español Manuel Seco denomina que “la ortografía no solo incluye la escritura correcta de las palabras sino el empleo correcto de una serie de signos que reflejan aspectos de la significación de las palabras; la intensidad; la entonación ; o responden a necesidades materiales de la expresión escrita ” con esto alude que la ortografía es un conjunto escritural que abarca diferentes signos para la escritura correcta, los cuales se encargan de generar diferentes requisitos o normas para realizar un buen trabajo escrito; y como se ha mencionado a lo largo de esta investigación los estudiantes del grado tercero carecen de algunos de ellos, por lo tanto no cumplen con las competencias lingüísticas para pasar al grado siguiente y es por esto que se pretende a través de la gamificación que los estudiantes mejoren y sepan cómo utilizarlos en todo momento para así cumplir con todas las competencias.

A partir de esto, se entiende que es sumamente importante la ortografía dentro de la gramática sin importar la lengua española, para una buena interpretación de un texto se debe tener siempre una buena redacción del mismo, todo esto se puede lograr e ir mejorando si se tiene un buen uso de las reglas gramaticales, por ejemplo, la acentuación de las palabras pueden ser un factor principal que determinan su utilización, Por lo tanto, en los diferentes niveles de aprendizaje todos los estudiantes sin excepción alguna deben adquirir las competencias necesarias para la correcta utilización del idioma castellano.

CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Diseño Metodológico.

En la siguiente investigación que se está elaborando para darle respuesta a una problemática que existe en los estudiantes de grado 3° del Centro Educativo Forjadores del Mañana, en particular las reglas ortográficas, es así como para poder llevar a cabo esa investigación se debe saber el enfoque que se utilizará, por lo cual se debe definir el enfoque que se trabajará para que nos permita guiar este proceso en una alineación correcta y así lograr un excelente resultado. Antes de determinar el enfoque específico, es necesario delimitar el concepto de enfoque. Los autores Arispe, C. Yangali, J. Guerrero, M. Rivera, O. Acuña, L. Arellano, C. en su texto *La investigación científica, una aproximación para los estudios de posgrado* (2020), expresa:

En este enfoque, al igual que cuantitativo se plantea un problema, pero éste no es tan específico. Este enfoque va construyendo los eventos al mismo tiempo que se va ejecutando el estudio. A diferencia del cuantitativo no es un proceso lineal sino un proceso “circular” donde no hay un orden en la secuencia y su proceso es bastante flexible. (p. 59)

Teniendo en cuenta lo anterior, el enfoque de esta investigación es el cualitativo. La investigación cualitativa considera que la realidad se modifica constantemente, y que el investigador, al interpretar la realidad, obtendrá resultados subjetivos. De forma específica los autores Sánchez, A. Murillo, A. en el año 2021, dice:

El proceso a seguir en la metodología cualitativa es definir una situación problema, explorar esa situación y elaborar un plan de acción, posteriormente, realizar trabajo de campo donde se recolectan datos cualitativos y se organiza la información y, por último, se identifican los patrones culturales al analizar e interpretar la información obtenida, para establecer una conceptualización inductiva. (p. 155)

Este enfoque fue seleccionado en este proceso investigativo, porque primero se identifica la falencia de los estudiantes del grado 3° frente a la escritura errada de palabras, por los pocos conocimientos ortográficos que poseen. A partir de esta realidad se pretende crear estrategias pedagógicas para su solución, esto por medio de la gamificación, una herramienta poco usada y muy innovadora. Todo lo previo desde el análisis subjetivo del estudiante, sin cuantificar el estudio.

Para lograr la meta deseada en este proyecto, resulta eficiente definir el alcance, es decir, conocer hasta donde va llegar esta investigación. Dentro de la metodología investigativa existen variedad de enfoques, como: descriptivo, exploratorio, explicativo y correlacional. El que más se acercó a esa investigación fue el alcance explicativo, delimitado por Galarza, C. en el año 2020:

En este enfoque, se proponen diseños basados en análisis lingüísticos que lleguen a una construcción de un paradigma codificado, que represente la construcción de la realidad a la que se llega mediante la interacción subjetiva con los participantes. De igual manera, se puede ascender a una mayor comprensión del fenómeno en estudios de tipo etnográficos, en donde el investigador puede vivenciar los elementos esenciales de su investigación (p.2)

De acuerdo a lo previsto, el alcance explicativo es un proceso detallado que desvela de forma clara y concisa los hechos que ocurren en el espacio a explorar. Buscando siempre

la comprensión del fenómeno a estudiar. Es el alcance que integra los demás, donde se exploran, identifican, describen, y solucionan las problemáticas. Especificando la definición de este alcance se presenta la fundamentación de Hernández, R. Mendoza, C. en el 2018:

Estudios altamente estructurados que pretenden determinar las causas de los eventos y fenómenos de cualquier índole. Establecen relaciones de causalidad entre conceptos, variables, hechos o fenómenos en un contexto concreto. Generan un sentido de entendimiento de los fenómenos y problemas que examinan. (p. 141)

A partir de la sustentación teórica previa, la función que cumple este alcance en la investigación es darles respuesta a las variables en el contexto de aula. Además, es un estudio investigativo sumamente estructurado, describiendo primero la problemática. Por último, explicando esos fenómenos a partir de las estrategias para consolidar la solución.

Continuando con los aspectos concernientes al diseño metodológico, el diseño es el conjunto de procesos que quieren dar respuesta a la pregunta problema. El diseño de este trabajo es la investigación basada en diseño, es decir que este proyecto está orientado hacia la innovación educativa busca dar respuesta a la pregunta problema. En este trabajo investigativo el diseño que fue escogido es la investigación basada en diseño, esta se destaca “en esta perspectiva la idea de aprendizaje situado, es decir, la influencia del contexto, así como la relación fundamental entre los procesos individuales y sociales que se producen en el aula” (Vrancken, S. Engler, A. Muller, D. 2018 p. 782)

De acuerdo a lo anterior, la investigación basada en diseño, se caracteriza por ser contextualizada al medio de aula. Así mismo el autor Coicaud, Silvia. en su texto “*La Investigación Basada en Diseño para propuestas de formación virtual*”, expresa que “La Investigación Basada en Diseño logra generar principios fundamentados para tomar decisiones basadas en la realidad de los procesos en las instituciones educativas que ofrecen

formación virtual, que la lleva a delinear, además, políticas educativas factibles” (2021, p.5), Teniendo en cuenta esto, se hace pertinente este tipo de diseño en el proyecto por ser un proceso que busca la innovación a través de la virtualidad, llevando a la institución en un proceso de cambio de metodología.

Para concluir, este tipo de diseño fue escogido porque se busca desarrollar y evaluar intervenciones educativas, como soluciones a problemas complejos de la práctica educativa, que al mismo tiempo tiene por objetivo avanzar en el conocimiento sobre las características de estas intervenciones, con el propósito de desarrollar o validar teorías. Es decir, este trabajo investigativo no está estudiando un problema en el contexto educativo, sino que plantea una estrategia de aprendizaje, la gamificación, para mejorar una situación y brindar más conocimiento al lector; entonces el producto final del proyecto ya estaría definido.

Para finalizar con los componentes del diseño metodológico, se hace fundamental mencionar el método de la investigación. El método, se refiere a la forma organizada para alcanzar el objetivo de un trabajo investigativo. Entonces, el método trata de describir cómo va hacer el trabajo investigativo. Dentro de este proyecto, el método escogido es el inductivo.

Con la intención de aclararle al lector el significado o delimitación de este tipo de método, los autores Neill, D. Cortez, L. en su texto Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica dicen: “El método inductivo se fundamenta en el razonamiento que parte de aspectos particulares para construir juicios o argumentos generales. Mediante este método se formulan las teorías y leyes científicas” (2018, p.22) Esto quiere decir, que el método inductivo efectúa observaciones, las ordena y clasifica, a fin de extraer conclusiones de ámbito general.

El método inductivo es el más apropiado para este trabajo investigativo porque la forma de realizarlo a sistematizado la inductividad. Es decir, el comienzo de este trabajo

investigativo fueron las observaciones del entorno escolar, después se detallan estas observaciones y para terminar se dará la conclusión o formulación de la teoría a partir de lo implementado.

Y para culminar, se hace necesario mencionar la línea de investigación de la Escuela Normal Superior Antioqueña, espacio donde se está realizando este trabajo. La línea de investigación delimita el eje central del proceso investigativo de la institución. La ENSA tiene la cultura escolar y contexto sociocultural como línea, este hace referencia a lo ocurrido dentro y fuera de la institución, no solo para expresar lo que pasa, sino que también sirva de modelo para mejorar el sistema educativo e investigativo.

3.2 Población y muestra

Para realizar una investigación científica es necesario tener los sujetos a estudiar. Estos entes se denominan “población”. La población es un grupo de sujetos que presentan ciertas características en común. Arispe, C. Yangali, J. Guerrero, M. Rivera, O. Acuña, L. (2020) Lo delimitan como “conjunto de casos que tienen una serie de especificaciones en común y se encuentran en un espacio determinado. En muchos casos, no es posible analizar toda la población por cuestiones de tiempo y recursos humanos.” (pág. 73) Conforme a lo previo la población o fenómenos a estudiar en ese proceso son los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo Forjadores del Mañana, ubicada en Girardota Antioquia, con un estrato socioeconómico nivel tres. Esa población está constituida por 34 estudiantes, hombres 18 y mujer 16 sujetos a estudiar. Estos niños presentan variedad de características, pero a partir de lo observado, teniendo en cuenta las variables, se les dificulta la escritura correcta de las palabras, porque se encuentran en una etapa donde están más introyectados al mundo de la escritura.

Para extraer la muestra se requiere de un muestreo específico, el muestreo

Obtiene gran valor al avalar que los rasgos preparados para su observación en la población permanecen expresados con mucha propiedad en la muestra; de manera que garanticen la inferencia de los resultados de la muestra hacia la población. En ese sentido, se debe tener en cuenta que los rasgos definidos garantizan realmente la población objeto de estudio (Florencia, L. Chamorro, R. Oseda, M. Alania, R. 2020, p.46).

De acuerdo a lo previo el muestreo seleccionado en esa investigación es el muestreo probabilístico. Este tipo de muestreo, garantiza que los estudiantes puedan ser seleccionados con la misma oportunidad de ser vinculados en esa muestra. Específicamente, conforme a lo anterior, el muestreo que se va a realizar en ese trabajo es el aleatorio simple. “A través de cualquier método del azar se va seleccionando cada individuo hasta completar la muestra requerida.” (Hernández, C. Carpio, N. 2018) Es decir, la muestra que sale de este tipo de muestreo, es la real representación de la población, para evitar sesgos en la investigación. Esta extracción de la muestra se hará por medio de una herramienta virtual, que al azar seleccione a los estudiantes. El número de niños escogidos serán 17, el 50% de la población.

3.3 Técnicas e instrumentos

En este proyecto investigativo se utilizarán métodos y técnicas de acuerdo a la problemática que se está presentado, es por ello que se debe de preparar estrategias que contribuyan a solucionar el problema planteado, es así cómo se definirá el concepto de técnicas e instrumentos, según los autores Arispe, C. Yangali, J. Guerrero, M. Rivera, O. Acuña, L. (2020), dice que


Son un conjunto de acciones y actividades que realiza el investigador para recolectar la información los cuales permiten lograr los objetivos y así contrastar la hipótesis de investigación. Para ello se necesita contar con las fuentes de datos, el método para la recolección y el plan de análisis de los datos. (p. 78).

Observación

Por lo anterior, se puede inferir que las técnicas e instrumentos de investigación sirven para recoger información, y que a través de estos datos se logre llegar a la solución de esa problemática. De acuerdo a esto la primera técnica seleccionada en este trabajo investigativo es la **observación**, teniendo en cuenta que se efectuará en la muestra de estudiantes. La observación es la primera acción que permite identificar las problemáticas que presenta un fenómeno, por eso se va a trabajar en esta investigación. De forma específica, se manejará la **observación no participante**. Este Término lo delimita Arias, J. en el año 2020 y dice que está:

Se caracteriza porque el investigador observa el fenómeno u objeto de estudio en su estado natural; es decir, no participa en el estudio. El investigador se separa físicamente de la población de estudio y deja que la población realice sus actividades comunes. (p.11)


La función que presenta este tipo de técnica (observación no participante) es muy simple. Teniendo en cuenta que el primer acto de investigación es la observación se hace necesario trabajarla. Además, es el método que permite identificar las problemáticas que presentan los estudiantes del grado 3.1 frente a la ortografía. Y se escoge la no participante para no interferir en el proceso investigativo, así mismo esta variable es fácil de reconocer por medio de esta técnica. A continuación, se muestra el instrumento, la **ficha de observación**:

	Escuela Normal Superior Antioqueña		
	Nombre :	Fecha:	Palabras Claves
Variables:	Ficha # :		
Texto:			
Observaciones:			

Mural de situaciones

La segunda técnica es el **mural de situaciones**, sabiendo que se trabajará con los estudiantes. Para comprender mejor el significado y forma, Gallego, J. del año 2021 dice: “La técnica de mural de situaciones permite la identificación de distintos elementos que representan la cotidianidad de los sujetos, en este caso al interior de la estructura familiar; en ella se describen situaciones, se develan causas y se evidencian las acciones de los sujetos involucrados.” (p, 28.)

El mural de situaciones es una de las herramientas interactivas que permitirá evidenciar situaciones de una problemática, a partir de un sujeto social activo. El mural de situaciones es cuando el maestro, presenta una situación o un tema y a cada estudiante se le entrega una hoja, para que escriban su postura frente a ese tema. Es una técnica que logra evidenciar las falencias que tienen los estudiantes en términos de ortografía. Por eso se usa en el actual proyecto, por ser una herramienta en la que se necesite de la escritura de los niños. Para poder evaluar o evidenciar esta técnica se usará como instrumento el diario de campo, donde se plasmarán todo lo visto en la ejecución de lo previo. A continuación, el **formato de diario de campo:**

		Escuela Normal Superior Antioqueña Diario de Campo	
Fecha :		Hora de inicio :	Hora de cierre:
Institución educativa:		Tema:	
Nombre del Docente :			
Área :			
No de Estudiantes :		Grado :	
Variables :		Objetivo de la sesión :	
Descripción de lo observado :		Análisis e interpretación de lo observado :	
Actividad, proceso o clase en la que participa :			
➤ ¿Según lo observado puedes identificar que existe una conexión con las variables presentadas?		➤ ¿Cómo crees que debe de ser el rol del maestro en una enseñanza tan importante como lo es la orografía?	
Observación :			


Entrevista

La tercera técnica es la **entrevista semiestructurada**, que se realizará a la muestra de estudiantes. Este tipo de entrevista se caracteriza por su posibilidad de cambiarla. Es decir, a pesar de tener estipulados las preguntas o temáticas, se tiene la oportunidad de preguntar al entrevistado otros aspectos no tocados en estos temas ya escritos. Como Lopezosa, C. en el año 2020 lo expresa:

Tiene menor rigidez que las entrevistas estructuradas, ya que cuentan con preguntas fijas, pero en este caso los entrevistados pueden contestar libremente sin necesidad de elegir una respuesta específica como sucede en las entrevistas estructuradas. Incluso los investigadores pueden interactuar y adaptarse a los entrevistados y a sus respuestas, en

definitiva, son entrevistas más dinámicas, flexibles y abiertas, y por tanto permiten una mayor interpretación de los datos que con las entrevistas estructuradas. (p.89)

Esta técnica fue seleccionada, porque a través de ella se conocerá qué estrategias utiliza la maestra para potencializar o mejorar la ortografía de los estudiantes, en su didáctica como docente. Semiestructurada porque, se le puede dar la oportunidad libremente a la maestra de expresar sus opiniones frente a esta variable que tiene una particular importancia. A continuación, el **formato de entrevista semiestructurada**:


	Escuela Normal Superior Antioqueña Entrevista Semiestructurada
Objetivo: Identificar en los maestros la importancia que le brindan a la enseñanza de la ortografía en el aprendizaje de los estudiantes.	
Nombre Completo :	
Lugar de trabajo y grado :	
Licenciada en :	
Questionario	
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué entiende por ortografía? 2. ¿Cree necesario e importante la enseñanza de la ortografía? 3. ¿Qué estrategias o metodologías utiliza usted para la enseñanza de la ortografía? 4. ¿Cuántas horas y días dedica en la enseñanza de la ortografía? 5. ¿Qué actividades implementan en el aula para promover la enseñanza y el aprendizaje de la ortografía? 6. ¿Qué actividades didácticas o innovadoras utiliza en la enseñanza de la ortografía? 7. ¿En que cree usted que hay mayor dificultad, en el momento de colocar en práctica la ortografía? (signos de puntuación, acentuación, combinación de palabras, signos de interrogación, mayúsculas.) 8. ¿Según la anterior pregunta usted considera que se debe hacer énfasis en la enseñanza de la ortografía en cuál? ¿Por qué? 9. ¿Cuál cree usted que debe de ser la postura de un docente ante esa problemática? 	

Entrevista

Para finalizar con las herramientas de recolección de información, se encuentra, la **entrevista estructurada**. Técnica que se efectuará en los estudiantes. Y el autor Lopezosa, C. en el año 2020 lo define:

Se trata de una entrevista que cuenta con preguntas fijadas de antemano con un orden específico y con posibles respuestas cerradas. Los entrevistados deben seleccionar del listado de respuestas las que consideren más adecuadas. Es un tipo de entrevista muy rígida, destaca por permitir una gran sistematización en los resultados y por tanto un alto grado de objetividad, sin embargo, en algunas ocasiones la falta de interpretación por dicha rigidez, ofrece resultados menos ricos que otro tipo de entrevistas. (p. 89)

La entrevista estructurada, es un tipo de entrevista que no puede cambiar. Si las temáticas están bien definidas en el formato, entonces la entrevista con la persona debe presentar ese mismo orden. Esta técnica se escoge para el estudiante, para evitar sesgos en la investigación. El estudiante del grado 3°, por ser un niño o niña que aún se está desarrollando, no presenta posturas claras. Se hace necesario tratar una entrevista cerrada para evitar respuestas que vayan fuera de las variables ya dichas. Por último, se presenta el **formato de entrevista estructurada**:

	Escuela Normal Superior Antioqueña Entrevista Estructurada
Objetivo: Identificar y reconocer en los estudiantes de grado 3.1., las dificultades que presentan en el aprendizaje de la ortografía.	
Nombre Completo :	
Lugar de trabajo y grado :	
Licenciada en :	
Cuestionario <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué entiende por ortografía? 2. ¿Crees que la ortografía es importante para ti? ¿porqué? 3. ¿Cuál piensas que es el mayor obstáculo que tienes para el aprendizaje de la ortografía? 4. ¿Piensas que la forma en que los maestros enseñan la ortografía es la adecuada? 5. ¿Crees puedes llegar a corregir la ortografía? 6. ¿De qué forma lo podrías hacer? 7. ¿Cómo te gustaría que fuera las clases que te dan tu maestro para aprender ortografía? 8. ¿Logras entender y colocar los signos de puntuación? 9. ¿en qué crees tú que tienes mayor dificultad para la comprensión de la ortografía? 10. ¿Te gustaría aprender la ortografía con nuevas estrategias y a través del juego? 	

3.4. Análisis de resultados

A continuación, se analizará e interpretará los resultados de la información que se obtuvo en las técnicas e instrumentos que se utilizaron en la siguiente investigación; es así como a través de las variables daremos una valoración a la información que se recogió y se podrá confirmar la problemática que se está presentando.

-Variable Gamificación

Con el fin de responder al objetivo general de esta investigación “Establecer la gamificación como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje en la ortografía de los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo Forjadores del Mañana”, se implementó la técnica del mural de situaciones, donde se les presentó a los niños la siguiente situación: ¿Qué piensas, si en los colegios utilizan los recursos educativos digitales como método de enseñanza? Esto con el fin de identificar intereses de parte de los estudiantes, para observar qué tan apropiado es establecer la gamificación como estrategia pedagógica.

Se pudo evidenciar que los diecisiete estudiantes del grado 3°, muestran con gran satisfacción que pueden existir nuevas metodologías o estrategias para la enseñanza de la ortografía como pueden llegar a ser los recursos educativos digitales. Ellos expresan que cuando juegan y realizan actividades didácticas o interactivas tecnológicas aprenden con mayor facilidad, manifiestan que el ambiente donde se encuentran es diferente y muy novedoso. Por ejemplo, algunas de las respuestas de los niños fueron: “Aprendemos más rápido mientras nos divertimos”, “Si, porque sería divertido aprender de esa manera” y otros decían “Yo pienso que lo pueden usar como enseñanza para los niños de cada vez más cosas, como las tablas de multiplicar”, esta última idea se vuelve muy interesante porque expresa la necesidad de trabajar esta metodología con otras áreas, como las matemáticas. Lo previo ha sustentado y fundamentado la importancia de este proyecto, ya que tratará de implantar la gamificación en

la metodología de enseñanza. Si al estudiante le interesa algo se vuelve satisfactorio el proceso de aprendizaje.

-Variable Estrategia pedagógica

Teniendo en cuenta el objetivo específico “Reconocer las diferentes estrategias pedagógicas como mediación didáctica por parte de los docentes para el mejoramiento de la ortografía en los estudiantes”, se realizó la técnica de entrevista semiestructurada, a la maestra de aula de los estudiantes del grado 3°, para definir o extraer esas estrategias que ella emplea en su ejercicio de docencia para el mejoramiento de la problemática planteada en el objetivo.

De acuerdo a lo anterior, se puede reflejar, la metodología que utiliza con los estudiantes, ya que para ella es de gran importancia los métodos de enseñanza que se deben utilizar en el momento de impartir el conocimiento y así llegar a los estudiantes, por otro lado, está de acuerdo con las herramientas tecnológicas e innovadores en la enseñanza y así poder brindarles a las estudiantes técnicas nuevas para lograr un aprendizaje significativo.

-Variable Aprendizaje de la ortografía

Por último y de la misma manera, se realizan varias técnicas e instrumentos para “Identificar las diferentes dificultades que presentan los estudiantes del grado tercero, en la implementación de la ortografía en la construcción de textos”, el primer objetivo específico de esta investigación.

Para recolectar información se usó la observación y la entrevista estructurada a los estudiantes; y una entrevista semiestructurada para la maestra. De forma específica se pudo observar que por parte de la maestra y de los estudiantes de gran importancia el aprendizaje de

la ortografía, también se puede evidenciar que los 17 estudiantes tienen grandes falencias en los signos de puntuación como los son la coma, el punto, el punto y coma; en la acentuación como las tilde, confusión de letras como los son b-v, p-q y cuando van mayúsculas minúsculas.

CAPÍTULO IV: PROPUESTAS, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

En el siguiente capítulo, se desarrollará la propuesta pedagógica, los resultados obtenidos acorde a las variables expuestas y las conclusiones que se obtuvieron a lo largo del proceso investigativo relacionada con la problemática que se abordó en el Centro Educativo Forjadores del Mañana en el grado 3°.

4.1. Propuesta

Después de haber analizado la problemática en este proyecto investigativo, se planteó crear una propuesta pedagógica como lo es una página web, la cual lleva el nombre “**Juego y aprendo en el rincón de la ortografía**” esta herramienta pedagógica facilitará y fortalecerá el aprendizaje de la ortografía en los niños y niñas a través de la gamificación utilizando algunos recursos educativos digitales.

Esta página web, cuenta con 4 entradas son las siguientes:

- ❖ **Inicio:** en ella encontrarán una breve introducción y el objetivo de la página web.
- ❖ **Sobre mí:** en esta se habla un poco de la Escuela Normal Superior Antioqueña y de la maestra en formación quien fue la creadora de la página web.

- ❖ **Actividades:** en ella encontramos 10 subpáginas cada una tiene sus estrategias pedagógicas correspondiente.
- ❖ **Evalúa mi sitio web,** en este espacio se encontrará un formulario de encuesta para que usuarios evalúen la página web.

Juego y aprendo en el rincón de la ortografía, es una página web donde se encontrarán 10 estrategias pedagógicas. El objetivo principal de estas actividades es fortalecer y potencializar en los estudiantes de manera divertida y entretenida el correcto uso de la ortografía. Estas estrategias son las siguientes:

- **Observa la imagen y escoge la palabra correcta B – V**

Esta actividad consta de seleccionar la palabra correcta de acuerdo a la imagen que se muestra, teniendo en cuenta la ortografía.

Objetivo: Fortalecer en los estudiantes el uso ortográfico con la letra B y la V.

- **Los signos de Puntuación**

Este juego interactivo trata de que los estudiantes deberán relacionar la imagen con la definición correspondiente, el estudiante al leer la definición que se presenta deberá arrastrar la imagen del signo de puntuación que le corresponde.

Objetivo: Relacionar las normas de uso de los signos de puntuación en la producción de mensajes para conseguir una comunicación escrita correcta.

- **Descubre el nombre de la imagen C-S-Z**

Este juego interactivo trata de escoger la palabra correspondiente de acuerdo a la imagen, hay varias respuestas, pero solo una es la correcta.

Objetivo: Fomentar y afianzar en los estudiantes actividades interactivas a través del juego de palabras con la letra C-S y Z.

- **Clasificación de palabras según su acento**

Esta actividad es un laberinto de preguntas. Los estudiantes deberán leer bien la pregunta para que pueda llevar al muñeco hacia la pista correcta del laberinto y de esta forma llegar a la meta.

Objetivo: Identificar la posición del acento en las palabras.

- **Coloca la palabra correspondiente G – J**

Esa actividad consiste en completar la oración teniendo en cuenta el buen uso de la j-g para que tenga sentido esta misma. Los estudiantes deberán arrastrar la palabra escoger y llevarla a donde se encuentran los espacios, de esta forma podrán completar la oración.

Objetivo: Favorecer en los estudiantes el trabajo activo del aprendizaje favoreciendo sus actitudes en el uso la buena ortografía a través del juego.

- **Juega y aprende con la ruleta.**

Esa actividad se presenta a partir de una ruleta, la cual contiene variedad de imágenes. Los estudiantes al observar en la que cae la ruleta deberán escribir de forma correcta el nombre de esta imagen.

Objetivo: Desarrollar la capacidad de análisis a través de la imagen, mejorar el nivel de vocabulario y el buen uso de la ortografía.

- **Palabras con y – ll**

En esta actividad los estudiantes deberán organizar la palabra según la imagen.

Objetivo: Promover el correcto uso de las palabras y - ll.

- **Uso de la Mayúscula y minúscula.**

En esta actividad los estudiantes deberán organizar la oración que se encuentra en desorden de acuerdo la pregunta que aparece.

Objetivo: Aplicar el uso de las mayúsculas y minúsculas en los sustantivos propios y comunes.

- **Aprende jugando.**

En esta actividad encontraras un juego interactivo, donde los estudiantes le dan una pregunta y tendrán que escoger la respuesta correcta, para así llevar a la rana Froggy Jumps a la meta y de esta manera obtener el mejor puntaje.

Objetivo: Fortalecer en los estudiantes las habilidades ortográficas.

- **Uso de la nv - mb - mp.**

En esta sopa de letras los estudiantes deberán encontrar las palabras correctas con las combinaciones nv – mp - mb.

Objetivo: Identificar el uso de las combinaciones de letras nv – mp - mb.

Hay que mencionar, además que cada actividad consta del Título de la actividad, la descripción, objetivos de formación, edad promedio, contenidos y temas de aprendizajes, herramientas TIC, instrucción de cómo realizar la actividad, forma de entrega y envío de evidencias.

El enlace de la página es:

<https://sites.google.com/ensa.edu.co/elrincondelaortografia/inicio?pli=1&authuser=1>



4.2. Resultados

Con respecto a los resultados, se puede observar que la propuesta planteada en este proyecto investigativo tuvo un impacto con resultados positivos con la muestra escogida al inicio de este trabajo investigativo.

Además, hay que mencionar que las actividades que se realizaron fueron orientadas en las tres variables principales del proyecto investigativo como las son: Gamificación, Estrategias pedagógicas, Aprendizaje de la ortografía.

- **Gamificación**

Iniciamos con la base fundamental de este proyecto, la gamificación es una herramienta pedagógica lúdica que utiliza elementos del juego, en ese proyecto investigativo se utilizaron recursos educativos digitales interactivos, donde los resultados obtenidos mediante esta estrategia fueron de manera positiva, los estudiantes al momento de realizar estas actividades se sintieron en su zona de confort, tuvieron un disfrute en cada una de ellas. Una de las cosas que más les llamó la atención fue la tabla de puntuación, ya que cada uno sabía como era su puntaje eso los motivaba a seguir participando en las actividades para alcanzar o superar a sus compañeros. Gracias a estas estrategias se pudo promover en los niños y niñas un aprendizaje significativo con el buen uso de la ortografía, una formación integral y trabajo cooperativo.

- **Estrategias Pedagógicas**

La segunda variable que se ejecutó en este proyecto investigativo donde los resultados fueron favorables son las estrategias pedagógicas, la finalidad o el objetivo es que el maestro pueda facilitar el aprendizaje de sus estudiantes, implementando métodos o herramientas lúdicas para mejorar las problemáticas que se estén presentando. Las estrategias utilizadas en

este proyecto investigativo fueron acorde a la problemática que se observó en el momento de la recolección de datos, los estudiantes del Centro Educativo Forjadores del mañana, del grado 3°, se sintieron motivados e interesados con estas nuevas estrategias, a pesar que sus maestros son muy lúdicos para ellos estas estrategias fueron innovadoras, no solo porque son juegos interactivos, recreativos y didácticos, sino que también puede utilizar la sala de cómputos para fortalecer esas dificultades que presentan al momento de escribir.

Por otra parte, un maestro que aplique estrategias pedagógicas innovadoras en el aula de clase no solo motiva a los estudiantes, sino que logra desarrollar en ellos un aprendizaje significativo y un mejor desarrollo cognitivo.

- **Aprendizaje de la Ortografía**

La tercera y última variable que tenemos en este proyecto es el aprendizaje de la ortografía de los estudiantes del grado 3°, antes de explicar las normas ortográficas y el uso de los signos de puntuación debemos explicarles a nuestros estudiantes la importancia que tiene la ortografía. Los niños y niñas deben tener claro que la ortografía nos enseña a escribir de forma correcta, esto quiere decir que si se escribe bien hay mejor comprensión y cohesión para el lector. La ortografía consiste en organizar y expresar ideas claras coherentes y de esta forma se facilita la comunicación.

Para llegar a esta variable se tuvo que realizar un análisis de cómo podríamos llegar a este aprendizaje de forma positiva, recordemos que cuando hablamos de ortografía los estudiantes siempre están a la defensiva no les gusta no se sabe si por las forma en que se le enseña, es por esto que este proyecto investigativo es cogió como base fundamental para este aprendizaje la gamificación utilizando como herramientas los recursos educativos digitales y segundo crear unas actividades acorde al grado, edad y la problemática que se presentaba como son el uso de la B-V, G-J, Y-LL, C-S-Z, Signos de puntuación entre otros. Los

resultados que se obtuvieron fueron de manera positiva, los estudiantes aprendieron de manera divertida, su experiencia fue satisfactoria, se evidenció el fortalecimiento en el aprendizaje de la ortografía.

4.3 Conclusiones

- ❖ La finalidad de este proyecto de investigación a lo largo de este proceso, fue darle respuesta a la pregunta problema que se planteó y por la cual surgió esta investigación. Es por esto que se debe tener en cuenta el objetivo general, el cual busca que, a través de las herramientas pedagógicas como es la gamificación se fortalezcan y afiancen el aprendizaje de la ortografía de los estudiantes del grado 3°. Por este motivo se crearon 10 estrategias pedagógicas utilizando algunos recursos educativos digitales para que los estudiantes fueron los protagonistas principales. De manera que en el momento de aplicar estas estrategias pedagógicas se pudo llegar a la conclusión que la gamificación es una herramienta innovadora al momento de enseñar, porque que utiliza varios elementos o recursos divertidos para motivar a los estudiantes en el momento de aprender.

La gamificación aparte que es una herramienta pedagógica innovadora abarca varios aspectos positivos en el aula de clase como es el trabajo en equipo, la cooperación, la creatividad, la resolución de problemas, entre otros.

- ❖ Con respecto al primer objetivo específico, se pudo identificar por medio de las prácticas pedagógicas que en el grado 3°, hay falencias ortográficas en cuanto a su escritura como el uso de la m -n, p -q, b -v, g- j, ll - y, c-s, la utilización de las mayúsculas, signos de puntuación, el uso de la m antes de p y b, convirtiéndose para ellos en un dolor de cabeza, es por ello que muestran falta de interés en el campo

ortográfico. Teniendo en cuenta las dificultades presentadas se crean varias estrategias pedagógicas para fortalecer la problemática presentada a lo largo de esta investigación, obteniendo un resultado positivo.

- ❖ En el segundo objetivo específico, se puede afirmar que el maestro cumple un papel importante en el desarrollo cognitivo, social y cultural de los estudiantes, son ellos quienes fomentan la creatividad y la imaginación, los maestros de ortografía tiene como propósito que los estudiantes logren expresarse de manera correcta oral y escrita, lograr en ellos el buen uso de la ortografía y su producción textual.

Se pudo observar que el maestro formador de la enseñanza de la ortografía implementa herramientas pedagógicas en el aula de clase para fortalecer en sus estudiantes el uso de la buena ortografía, pero algunas herramientas no han sido tan positivas como otras; las herramientas gamificadas a través de sus recursos educativos digitales pueden llegar ser de gran ayuda y de esta forma obtener mejores resultados en el desarrollo del aprendizaje; también son útiles en el momento de facilitar el trabajo de los maestros ya que se prestan para un buen ambiente escolar.

- ❖ En el tercer y último objetivo específico, podemos concluir que la gamificación es una herramienta pedagógica innovadora que tiene como finalidad promover el aprendizaje de forma divertida y motivadora. De manera que se desarrolló una propuesta pedagógica mediante una página web educativa, el cual tiene 10 estrategias pedagógicas basadas en la gamificación, estas estrategias fueron creadas por medio de recursos educativos digitales utilizando el juego interactivo, el cual tiene como finalidad potencializar y mejorar el aprendizaje de la ortografía, posibilitando el

proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes del grado 3° del Centro
Educativo Forjadores del mañana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arias, J. en el año (2020) Técnicas e instrumentos de investigación científica

[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/AriasGonzales_TecnicasEInstrumentosDeInvestigacion_libro%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/AriasGonzales_TecnicasEInstrumentosDeInvestigacion_libro%20(1).pdf)

Arispe, C. Yangali, J. Guerrero, M. Rivera, O. Acuña, L. Arellano, C. (2020) La Investigación

<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>

Arispe, C. Yangali, J. Guerrero, M. Rivera, O. Acuña, L. Arellano, C. (2020) La Investigación

<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>

Florencio, L. Chamorro, R. Oseda, M. Alania, R. 2020 Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/23-](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/23-Texto%20del%20art%C3%ADculo-23-1-10-20210706.pdf)

[Texto%20del%20art%C3%ADculo-23-1-10-20210706.pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/23-Texto%20del%20art%C3%ADculo-23-1-10-20210706.pdf)

Galarza, C. (2020) Los alcances de una investigación. CienciAmérica (2020) Vol. 9 (3)

ISSN 1390-9592 ISSN-L 1390-681X.

[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/document%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/document%20(1).pdf)

Gallego, J. del año (2021) Propuesta de acción educativa

<https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/123456789/1102/PROPUESTA%20DE%20INTERVENCION%20EDUCATIVA.%20JEIVER%20GALLEGOCARDONA%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, R. Mendoza, C. (2018) METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS

RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA.

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf

Julio-, pp. 147-181 Universidad Autónoma de Chihuahua. México.

<https://www.redalyc.org/journal/6557/655768525006/655768525006.pdf>

Lopezosa, C. en el año (2020) Entrevistas semiestructuradas con NVivo: pasos para un análisis cualitativo eficaz

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Entrevistas_semiestructuradas_con_NVivo_pasos_para.pdf

(Lopezosa, C. 2020) Entrevistas semiestructuradas con NVivo: pasos para un análisis cualitativo eficaz.

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Entrevistas_semiestructuradas_con_NVivo_pasos_para.pdf

Males, B. y Puentes K (2021) *Estrategias pedagógicas que favorecen las relaciones interpersonales interpersonales entre los estudiantes en el preescolar desde una*

educación inclusiva: revisión sistemática. <https://grupoimpulso.edu.co/wp-content/uploads/2021/03/64.-Estrategias-pedagogicas-que-favorecen-las-relaciones-interpresonales....pdf>

Neill, D. Cortez, L (2018) : Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica.

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiacionCientifica.pdf>

Sánchez, A. Murillo, A. (2021) Enfoques metodológicos en la investigación histórica: cuantitativa, cualitativa y comparativa. Debates por la Historia, vol. 9, núm. 2, 2021,

Vrancken, S. Engler, A. Muller, D. (2018) La investigación basada en diseño como sustento de ambientes de aprendizaje para el aula de matemáticas. Revista Acta latinoamericana de matemática educativa, volumen 31, número 1°. Argentina.

<http://funes.uniandes.edu.co/13601/1/Vrancken2018La.pdf>

EVIDENCIAS

Mural de Situaciones




DIRECCIÓN ACADÉMICA
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

Entrevista semiestructurada.
Docente: Tatiana Milena Guzmán Ramírez
Grupo: tercero 1.
Fecha: Jueves 7 de abril de 2022

1. La ortografía hace referencia a una escritura correcta, empleo apropiadamente signos de puntuación, ortografía, conectores, uso de mayúsculas.
2. La ortografía es fundamental en el proceso de formación académica de un estudiante, hace parte de las competencias que se deben alcanzar para saber leer y escribir bien, proporciona procesos metacognitivos y avanza en las competencias lectoras y de producción textual.
3. La enseñanza de la ortografía debe ser un compromiso docente en cada una de las materias, las estrategias que se emplean son el dictado indicando la ortografía adecuada, revisión de los trabajos congresados encima de la palabra mal escrita la manera correcta de hacerlo para que el estudiante pueda comparar su escritura, acompañamiento individualizado en la producción textual para identificar las partes del texto donde van los signos de puntuación. Como metodología se trabaja en la competencia comunicativa reglas ortográficas en diferentes clases y a parte de los presenciales, sobre el tema se construyen textos, se comparten estrategias para lograr apropiación y se desarrollan actividades de evaluación y aplicativas.
4. La enseñanza de la ortografía al ser un proceso que se transverbalta en todas las materias se trabaja durante toda la jornada, 5 horas al día.
5. Las actividades hacen referencia al dictado indicando la escritura correcta, escritura de muestra enfatizando en copiar la ortografía adecuada, gestionar hábitos de lectura en casa con la estrategia del "lecturas" realizado diariamente en compañía de la familia para guiar el adecuado proceso escritural, corrección individual de la producción textual de los estudiantes escribiendo nuevamente encima de la palabra la manera correcta de hacerlo para que el estudiante lo pueda comparar.
6. La estrategia innovadora es la implementación de la estrategia de lectura y escritura "50 lecturas", en casa cada día deben leer media hora y luego escribir la ficha al título y lo que comprenden de esta lectura, se enfatiza en que la producción textual debe ser con buena letra, ortografía, redacción y utilización de signos de puntuación, las lecturas que realizan los estudiantes en casa parten de sus intereses y motivación, se les en casa lo que al estudiante le llama la atención.
7. La mayor dificultad en el proceso ortográfico está en la acentuación y puntuación, así se trabajan los ámbitos en clase con variados materiales y se evalúan, luego al realizar actividades de producción textual individualmente los cuenta aplicar los conceptos vistos de manera correcta.
8. Signos de puntuación, porque son necesarios para continuar en el proceso de desarrollo de competencias que exige el grado tercero donde se determina si un estudiante ya sabe leer y escribir bien.
9. El diseño de estrategias diferentes, innovadoras, que motiven al estudiante y posibiliten el aprendizaje no solo de conceptos, sino que puedan aplicarlos todo el tiempo en su proceso escolar generando un aprendizaje significativo con relación a utilización de los



