



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

**Los juegos didácticos como recurso de enseñanza y
aprendizaje de los niños del tercer año de Educación
Básica**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

**MAGISTER EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

Autor: Moreno Sánchez, Bethy Carina

Director: Juca Aulestia, José Marcelo

CENTRO UNIVERSITARIO LOJA

2022



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

2022

Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Loja, 28 de enero de 2022

Doctora

Mariana Angelita Buele Maldonado

Coordinador(a) de programa de posgrados

Ciudad. -

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Titulación denominado: Los juegos didácticos como recurso de enseñanza y aprendizaje de los niños del tercer año de Educación Básica realizado por Bethy Carina Moreno Sánchez ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la Universidad, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Director: José Marcelo Juca Aulestia, PhD

C.I: 1104254287

Correo electrónico: jmjuca@utpl.edu.ec

Declaración de autoría y cesión de derechos

Yo, Bethy Carina Moreno Sánchez, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente:

Ser autor (a) del Trabajo de Titulación denominado: Los juegos didácticos como recurso de enseñanza y aprendizaje de los niños del tercer año de Educación Básica, de la maestría en Educación, Mención Innovación Y Liderazgo Educativo, específicamente de los contenidos comprendidos en: Introducción, Capítulo 1. Marco teórico, Capítulo 2 Diseño Metodológico y Capítulo 3. Análisis y Discusión de resultados, siendo José Marcelo Juca Aulestia, director (a) del presente trabajo; también declaro que la presente investigación no vulnera derechos de terceros ni utiliza fraudulentamente obras preexistentes. Además, ratifico que las ideas, criterios, opiniones, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad. Eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones judiciales o administrativas, en relación a la propiedad intelectual de este trabajo.

Que la presente obra, producto de mis actividades académicas y de investigación, forma parte del patrimonio de la Universidad Técnica Particular de Loja, de conformidad con el artículo 20, literal j), de la Ley Orgánica de Educación Superior; y, artículo 91 del Estatuto Orgánico de la UTPL, que establece: "Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad", en tal virtud, cedo a favor de la Universidad Técnica Particular de Loja la titularidad de los derechos patrimoniales que me corresponden en calidad de autor/a, de forma incondicional, completa, exclusiva y por todo el tiempo de su vigencia.

La Universidad Técnica Particular de Loja queda facultada para ingresar el presente trabajo al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, en cumplimiento del artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

.....

Autor: Bethy Carina Moreno Sánchez

C.I.: 1004631295

Correo electrónico: bethycarina@gmail.com

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación, está dedicado con mucho amor a Dios quien me ha dado todo el valor, fuerza y sabiduría para culminar con éxito este proyecto, también a mis padres, que han sido de gran apoyo en mi vida, a mis seres queridos gracias a su apoyo incondicional pude cumplir una meta más en el campo profesional.

Agradecimiento

Un agradecimiento especial a la Unidad Educativa "Dolores Cacuango" por la apertura que me brindó para la realización de esta investigación, a la Universidad Técnica Particular de Loja, a mi maestro y tutor PHD. José Juca por orientar mi trabajo, a mis maestros durante el periodo de estudios y a mi familia por brindarme su apoyo en todo momento.

Índice de contenido

Carátula	I
Aprobación del director del Trabajo de Titulación	II
Declaración de autoría y cesión de derechos.....	III
Dedicatoria	V
Agradecimiento.....	VI
Índice de contenido	VII
Índice de tablas	XI
Índice de figuras	XII
Resumen.....	1
Abstract	2
Introducción	3
Capítulo uno.....	5
Marco Teórico	5
1.1 Plataformas Educativas.....	5
<i>1.1.1 Características de las Plataformas Educativas.....</i>	<i>5</i>
<i>1.1.2 Uso de las Plataformas Educativas</i>	<i>6</i>
<i>1.1.3 Principales Plataformas Educativas.....</i>	<i>7</i>
<i>1.1.4 Plataforma Wordwall como Herramienta de Aprendizaje.....</i>	<i>10</i>
1.2 Metodologías de Aprendizaje en Plataformas Educativas.....	12
1.2.1 <i>Gamificación</i>	<i>13</i>
1.2.1.1 Características.....	15
1.2.1.2 Ventajas y Desventajas.	16

1.2.2 Aprendizaje Basado en Juegos	17
1.2.2.1 Características.....	18
1.2.2.2 Ventajas y Desventajas.	19
1.3 Elementos del Currículo del Tercer Año EGB en el Área de Lengua y Literatura ..	21
1.3.1 Criterios de Evaluación	24
1.3.2 Destrezas con Criterio de Desempeño	25
1.3.3 Indicadores de Evaluación	26
1.4 Planificación Curricular Unidad 1 Destrezas de Lengua y Literatura Implementando la Plataforma Word Wall.	27
1.4.1 Lectura.....	27
1.4.2 Escritura	28
1.4.3 Literatura	29
1.4.4 Evaluación.....	29
Capítulo dos	32
Diseño Metodológico.....	32
2.1 Enfoque de la Investigación.....	32
2.2 Hipótesis.....	32
2.3 Objetivos	32
2.3.1 Objetivo General	33
2.3.2 Objetivos Específicos.....	33
2.4 Población y muestra	33
2.5 Fases de la Investigación.	33
2.5.1 Análisis.....	34

2.5.2 Diseño y Desarrollo.....	34
2.5.3 Implementación.....	35
2.5.4 Evaluación.....	35
2.6 Descripción del instrumento de recolección de datos.....	35
2.7 Dimensiones.....	36
Capítulo tres.....	37
Discusión y Análisis de resultados	37
3.1. Resultados preliminares.....	37
3.1.1. Resultados de Escuchar.....	37
3.1.2. Resultados de Hablar.....	38
3.1.3. Resultados de Leer	39
3.1.4. Resultados de Escribir	40
3.2 Resultados de la encuesta realizada a Docentes	40
3.3 Resultados de la entrevista realizada a Autoridades	49
Conclusiones	52
Recomendaciones	53
Referencias Bibliográficas	54
Propuesta de innovación.....	87
Tema.....	87
Línea de Investigación: Diseño, desarrollo y evaluación del currículo y la didáctica.	87
Datos informativos.....	87
Planteamiento del problema	87
Objetivos	91

Objetivo General	91
Objetivos específicos	91
Acciones a desarrollar.....	91
Resultados esperados:.....	91
Estrategia pedagógica	92
Potencial Innovación	92
Metodología.....	92
Cronograma de ejecución	94
Recursos	94

Índice de tablas

Tabla 1 Ventajas de las plataformas educativas.....	7
Tabla 2 Tipos de Plataformas Educativas	8
Tabla 3 Plataformas Educativas.....	8
Tabla 4 Características de la gamificación	15
Tabla 5 Ventajas y desventajas de la gamificación	16
Tabla 6 Ventajas y desventajas del aprendizaje basado en juegos	20
Tabla 7 Bloque curricular Lengua y Literatura	23

Índice de figuras

Figura 1 Técnicas para la gamificación.....	14
Figura 2 Aplicación Aprendizaje basado en juegos	19
Figura 3 Aspectos socioeconómicos, técnicos y pedagógicos	36
Figura 4 Habilidad de escuchar: juego didáctico en Wordwall.....	37
Figura 5 Habilidad de hablar: juego didáctico en Wordwall.....	38
Figura 6 Habilidad de leer: juego didáctico en Wordwall.....	39
Figura 7 Habilidad de escribir: juego didáctico en Wordwall	40
Figura 8 Juegos didácticos	41
Figura 9 Entornos digitales	42
Figura 10 Actividad de apertura.....	42
Figura 11 Plataformas digitales	43
Figura 12 Destrezas y habilidades.....	44
Figura 13 Mejor aprendizaje	45
Figura 14 Macrodestrezas de Lengua y Literatura	46
Figura 15 Formación integral	47
Figura 16 Planes de unidad.....	48
Figura 17 Juegos didácticos digitales.....	49
Figura 18 Respuestas de la entrevista autoridades	50

Resumen

Hoy en día, la aplicación de los recursos educativos digitales específicamente los juegos didácticos, brindan una nueva forma de promover un aprendizaje más efectivo a la vez interactivo, dinámico e incluso divertido, ya que estos juegos son bastante llamativos e interesantes para los estudiantes, es por eso que las instituciones educativas deben contar con una infraestructura informática necesaria para la implementación de estos materiales.

El presente trabajo de investigación se ha enfocado en el uso de la plataforma Worldwall en la que se desarrolló varios recursos que fueron utilizados en las horas clase de Lengua y Literatura con los alumnos de tercer año de EGB de la UECIB "Dolores Cacuango" del cantón Cayambe, parroquia Cangahua. Cabe recalcar que los recursos lúdicos aplicados a la educación son útiles y ayudan al desarrollo de destrezas adquiridas en Lengua y Literatura y así lograr una comunicación efectiva de los estudiantes tanto en lectura como en escritura dando como resultado la óptima capacidad de expresarse con coherencia y exactitud.

Palabras claves: juego, lúdica, aprendizaje.

Abstract

Nowadays, the application of digital educational resources specifically didactic games, provide a new way to promote more effective learning at the same time interactive, dynamic and even fun, since these games are quite striking and interesting for students, that is why educational institutions must have a computer infrastructure necessary for the implementation of these materials. The present research work has focused on the use of the Worldwall platform in which several resources were developed that were used in the hours of Language and Literature class with the third year students of EGB of the UECIB "Dolores Cacuango" of the canton Cayambe, Cangahua parish. It should be noted that the playful resources applied to education are useful and help the development of skills acquired in Language and Literature and thus achieve effective communication of students both in reading and writing resulting in the optimal ability to express themselves with coherence and accuracy.

Key words: game, playfulness, learning.

Introducción

La educación tiene como finalidad la formación de los seres humanos en conocimientos, habilidades y destrezas, para que puedan desenvolverse en la vida, por lo tanto, surge la necesidad de crear nuevas formas de impartir clases, puesto a medida que transcurre el tiempo, la educación va cambiando y adoptando métodos y estrategias que se adapten a las necesidades de los estudiantes actuales.

Debido a las nuevas tendencias tecnológicas y por la pandemia que está atravesando el mundo, la modalidad de estudios cambió completamente y todo se tuvo que adaptar a la virtualidad, de este modo aparecieron nuevos desafíos tanto para los estudiantes como para los docentes, los cuales los cuales tuvieron que aprender nuevas habilidades digitales para poder dar continuidad a la educación.

Durante este periodo de adaptación a una nueva realidad de estudios, surgieron diversos recursos y herramientas tecnológicas enfocadas al aprendizaje, las plataformas, sitios web y entornos virtuales de aprendizaje, vídeos educativos entre otros juegan un papel fundamental a la hora de planificar y ejecutar las clases.

Una metodología que ha tenido un impacto relevante en el aspecto educativo ha sido la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, ya que estos se basan en la utilización de los juegos didácticos enfocados al aprendizaje de los alumnos, ya que genera en ellos el interés y motivación por adquirir nuevos conocimientos.

Los juegos dedicados al ámbito educativo promueven el aprendizaje significativo, mediante actividades lúdicas e interactivas las cuales impulsan a los estudiantes a la participación activa en las actividades que se desarrollan en clase.

Una de las plataformas más destacadas para implementarlas en las clases, es Wordwall, la cual tiene a disposición un gran variedad de actividades interesantes en forma de juegos, mismos que se pueden adaptar a cualquier contenido y asignatura, así también se puede crear lecciones de forma sencilla, personalizada, dependiendo del grupo, por lo tanto al aplicar este recurso en las planificaciones curriculares genera en los estudiantes un aprendizaje más efectivo el cual perdure a través del tiempo.

La presente investigación consta de tres capítulos que se detallan a continuación:

El Capítulo I, el cual se llama **Marco teórico**, en el cual se fundamenta todos los conceptos, definiciones y procesos educativos.

El Capítulo II es el **Diseño metodológico**, donde se presentan los datos relevantes dentro del proceso de investigación como son: enfoque de la investigación, hipótesis, Objetivos, Población y muestra, fases de la investigación, instrumentos de recolección de datos y sus dimensiones.

El Capítulo III en el cual se desarrolla la **Discusión y Análisis de resultados**, los resultados preliminares y tabulación e interpretación de los instrumentos de recolección de datos, para posteriormente establecer conclusiones y recomendaciones sobre el trabajado desarrollado.

Capítulo uno

Marco Teórico

1.1 Plataformas Educativas

En el siglo XXI, el aprendizaje es inimaginable sin la tecnología. Los nuevos programas educativos, las plataformas de aprendizaje en línea y los dispositivos electrónicos conectados a Internet han llegado a las aulas y se han quedado en ellas. En otras palabras, es necesario formar a los alumnos para el día de mañana, proporcionándoles herramientas que no solo mejorarán sus vidas, sino que también harán que el mundo entero sea mejor (Viñas, 2017). Por ello, la educación preventiva y las competencias y soluciones digitales son actualmente imprescindibles para fomentar la creatividad de los alumnos, lo que, al mismo tiempo, aumenta su eficacia y les permite aprovechar al máximo su tiempo de aprendizaje (Valdez & Villarruel, 2017). Por lo tanto, existen plataformas educativas que pueden mejorar el rendimiento de los alumnos, ahorrar tiempo a los profesores, ofrecer más oportunidades de aprendizaje y despertar la motivación de los alumnos para participar en el proceso educativo de forma significativa.

1.1.1 *Características de las Plataformas Educativas*

Las plataformas educativas virtuales son aplicaciones caracterizadas por diferentes tipos de herramientas de aprendizaje. Su función principal es facilitar el trabajo en entornos virtuales en línea sin requerir conocimientos de programación (Castro et al., 2017). Básicamente, son aplicaciones que tienen la capacidad de realizar tareas como: crear contenidos y tareas para los cursos en línea, gestionar la inscripción de los alumnos, controlar la ocupación a lo largo del curso, resolver dudas y crear espacios de comunicación interactivos, evaluar el progreso de los alumnos, etc. (Carrillo, 2021). Pueden utilizarse para gestionar la enseñanza a distancia o como complemento de la enseñanza presencial. Sin embargo, cada vez se utilizan más para crear espacios de debate y trabajo en grupos de investigación o para crear redes sociales y de aprendizaje virtuales sobre temas de interés común para todos los estudiantes.

1.1.2 Uso de las Plataformas Educativas

El uso de plataformas educativas se basa en sistemas informáticos diseñados para ejecutar programas educativos virtuales, a menudo denominados LMS (Learning Management Systems) (Ramírez et al., 2020). Estas plataformas educativas suelen denominarse "campus virtuales", lo que significa que la escuela está en línea y tiene las siguientes características de uso. Reutilizable, permitiendo la personalización del contenido del mismo elemento; accesible, permitiendo la plena contribución al contenido proporcionado; duradero; estable, ya que permanece en línea y, por lo tanto, necesita ser actualizado con contenido; optimizado, relacionándose con las características anteriores a través de la optimización del contenido, la tecnología y otros bloques creativos; interactivo: permitiendo que diferentes usuarios entren en el contenido en paralelo, para que puedan volver al contenido del sitio sin abrumarse unos a otros.

Las plataformas educativas proporcionan apoyo técnico a los procesos de aplicación del aprendizaje electrónico. Las nuevas plataformas de aprendizaje son el resultado de la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), centrándose en el funcionamiento de los entornos virtuales de aprendizaje o VLE. Cada versión del modelo de aprendizaje tiene sus propias características (Fernández & Romero, 2020). Al comprender sus diferencias, podremos aprovechar mejor las características que mejor se adaptan a nuestras propias plataformas educativas, ya que nos ayudarán a entender los objetivos que perseguimos al diseñar nuestros propios sistemas educativos (Rodríguez y Gravini, 2019). aprendizaje 3.0, hablamos de entornos virtuales de aprendizaje interactivos, colaborativos y adaptativos que proporcionan una enseñanza y un aprendizaje interconectados, en los que alumnos y profesores utilizan la tecnología a diario, e incorporan habilidades interdisciplinarias, racionales y socioemocionales (Montero, 2020), todo ello en un entorno tecnológico con el que ya están familiarizados. Enseñanza 4.0, utilizando todos los recursos TIC para dotar a los adolescentes de los medios necesarios para afrontar los retos del futuro a través de una educación holística, global e interdisciplinaria (Domínguez et al., 2019), con

tecnologías educativas de vanguardia que permitan a los alumnos adaptarse a los cambios fundamentales que la Cuarta Revolución Industrial traerá a la forma de aprender, trabajar y comunicarse entre sí. A continuación, en la Tabla 1, se detalla las ventajas que ofrece el uso de plataformas educativas, información que fue extraída de (ideaspearson, 2021).

Tabla 1

Ventajas de las plataformas educativas

Ventajas	Características
Crear e importar contenido e-learning	Es posible producir materiales interactivos y gestionar recursos transferidos de otras fuentes en varios formatos, ya sean enlaces, documentos digitales o libros electrónicos, presentaciones de vídeo o multimedia, audio, gráficos etc.
Optimizar recursos académicos	La mayoría de ellos no necesitan mucho espacio ni mantenimiento, se puede reutilizarse, editarse y actualizarse casi sin limitaciones.
Diversificar los recursos de clase	Las plataformas educativas abren un mundo de modalidades debido a la adhesión de recursos tecnológicos que enriquecen el proceso de aprendizaje.
Incrementar la interacción y la comunicación	Generalmente, la plataforma educativa gestiona todo un sistema de comunicación que cuenta con una administración eficaz del tiempo y la información.
Monitorear el desempeño	Puede evaluar a los alumnos y su avance en tiempo real, realizando un seguimiento descriptivo del aprendizaje.
Automatizar labores administrativas	Posibilita sistematizar esas labores administrativas que de otro modo requerirían una enorme inversión de tiempo y recursos.

Nota: Adaptado de Ideaspearson, 2021

1.1.3 Principales Plataformas Educativas.

Las nuevas tecnologías ofrecen una amplia gama de herramientas que pueden utilizarse para desarrollar cursos; estas herramientas están transformando el proceso de educación y aprendizaje. Hoy en día, utilizamos Internet no solo como fuente de información, sino también como un importante recurso didáctico en el aula (Torres, 2019) Ya sea en la enseñanza presencial o a distancia, las plataformas son una importante fuente de educación y aprendizaje que puede enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje y ofrecer la oportunidad de evaluar continuamente a los alumnos. La Tabla 2 detalla los tipos de plataformas educativas, esta información está tomada de (ideaspearson, 2021).

Tabla 2*Tipos de Plataformas Educativas*

Tipos de Plataformas Educativas	Características
Plataformas de software libre	Hablamos de plataformas en las que los desarrolladores liberan el código con el que fueron creadas, por lo cual el programa pasa a ser de independiente instalación, uso y modificación sin tener que abonar licencias.
Plataformas de desarrollo propio	Estas plataformas se desarrollan especialmente para la organización o el plan que las requiere. La virtud más evidente es que son 100% personalizables para cada una de las necesidades educativas y administrativas.
Plataformas educativas de uso comercial	Son creados por organizaciones o instituciones educativas que ya conocen las necesidades del mercado académico. Son la alternativa más rentable por su elevado grado de confiabilidad, soporte técnico y bajo coste.

Nota: Adaptado de Ideaspearson, 2021

Una plataforma educativa o académica es una aplicación virtual cuya finalidad es proporcionar un lugar virtual para el intercambio de información. Su uso está muy extendido en universidades y escuelas, tanto de forma presencial como online (Altamirano et al., 2020). Una plataforma educativa permite ordenar los contenidos, verlos varias veces y actuar con rapidez, sin las limitaciones de espacio físico o tiempo. En la Tabla 3 se detallan las plataformas educativas con sus características (Educación 3.0, 2021b).

Tabla 3*Plataformas Educativas*

Plataformas Educativas	Características
M.A.R.S.	El acrónimo M.A.R.S. significa Misión para Aprender Repasando con SM, este plan educativo del conjunto SM está siendo controlado por expertos de la pedagogía y pretende que los estudiantes de educación básica aprendan diferentes materias por medio del juego. Los juegos instruyen respecto a cómo aprender y ponerse a prueba en materias básicas.

Árbol ABC	Diseñada para promover el aprendizaje por medio del juego para estudiantes de 3 a 10 años. Los estudiantes tienen la posibilidad de integrar y reforzar el aprendizaje por medio de adivinanzas, chistes, lecturas interactivas y juegos, entre otras actividades.
Aprender a leer y escribir	Varios juegos para el desarrollo de la memoria, la lógica, las matemáticas y el desarrollo del lenguaje, de manera que los chicos aprendan a medida que juegan.
Socrative	Un instrumento en línea que posibilita producir formularios con cuestiones para compartir con los estudiantes da una enorme versatilidad y regresa los resultados de forma grupal.
Kahoot.	Una plataforma bastante dinámica para generar formularios propios o ya creados por otros docentes y la probabilidad de adaptarlos.
Quizlet Quiz	Está realmente bien diseñada y pensada para dar contenidos sobre cada una de las materias y temas. Quizizz posibilita generar formularios para implicar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, y además posibilita evaluarlos de manera bastante fácil recolectando datos de las respuestas.
Quizzes	Plataforma colaborativa que sin conocimientos de programación, simplemente relleno un formulario, posibilita compartir con los estudiantes actividades de gamificación.
Cristic	Cristina Carbonell es la creadora de esta web, en la que ha recopilado bastante más de 500 juegos educativos gratuitos organizados por años y asignaturas.
Mundo Primaria	Este lugar da una diversidad de juegos educativos para los alumnos de primaria, con el objeto de ayudarles a mejorar sus conocimientos y conseguir otros nuevos.
Childtopia.com	Este lugar da enlaces a bastante más de 1.200 juegos educativos, da divertidas opciones para mejorar la memoria, la creatividad, la función de observación, etcétera.
Educanave	Se muestran como islas en con secciones distintas del archipiélago: playa de juegos, playa de conocimientos, playa de inglés, playa de arte, tortuga geométrica, tortuga de la naturaleza, etcétera.
EducaPlay	Educaplay es una plataforma web que posibilita a los docentes generar diversos tipos de acciones educativas multimedia usando diferentes actividades; como crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, dictados, etcétera.

Nota: Adaptado de Educación 3.0, 2021

Los profesores tienen la oportunidad de enseñar de diferentes maneras. Esto hace que el aprendizaje sea más didáctico y atractivo. Pueden hacer videollamadas o subir vídeos

grabados, compartir enlaces, subir un PowerPoint sobre su tema, integrar foros, utilizar la creación de enlaces, wikis, obtener el trabajo de los alumnos, hacer pruebas en línea, responder a chats, hacer evaluaciones o informar de datos importantes. Todo está telegrafado, sin límites temporales y espaciales (Echeverría & Martínez, 2018). El diseño de la página web de esta plataforma debe estudiarse y comprobarse cuidadosamente para garantizar que se adecua a sus funciones y no distrae a los alumnos de su función principal de aprendizaje de los temas relevantes del curso.

1.1.4 Plataforma Wordwall como Herramienta de Aprendizaje

La herramienta Wordwall es una forma sencilla de crear tus propios recursos innovadores para el aprendizaje, basados en lo que quieres enseñar y en lo que es realista para tus alumnos. "La plataforma Wordwall es una herramienta multifacética para cualquier asignatura que es fácil y gratuita de usar. "Wordwall" puede utilizarse para crear tareas interactivas e imprimibles. La mayoría de las plantillas siguen estando disponibles en versión interactiva e impresa. Este tipo de interactivos se pueden reproducir en cualquier dispositivo con un navegador web, como un ordenador, una tableta o un teléfono móvil (Darliani, 2019). Los alumnos pueden jugar a los juegos individualmente delante de la clase o fuera de ella, bajo la dirección del profesor, incluso si éste no está presente, ya que los enlaces proporcionados a los juegos son sencillos, atractivos y relevantes para el contenido.

Los materiales imprimibles pueden imprimirse directamente o descargarse como archivos PDF. Pueden utilizarse como lecciones complementarias en un curso interactivo o como cursos independientes. Una vez que hayas completado una actividad, puedes cambiarla por otra plantilla con un solo clic. Por ejemplo, si has preparado una actividad basada en los nombres de las carreteras de los alrededores, puedes convertirla en un crucigrama con el mismo nombre de la carretera. Del mismo modo, entre otras muchas características, podríamos cambiar la forma de encontrar recursos o palabras (Jackson, 2018). Además, puedes cambiarlo cuando quieras porque se guarda online y puedes poner profesiones en el modo de juego y dedicación, por ejemplo, el tiempo de juego. Se puede

utilizar para cualquier nivel, para un proyecto de estudio, para una asignatura, sólo es necesario conectarse al juego y que los alumnos tengan internet, y ese es el problema.

Se puede configurar como una tarea en la que cada estudiante simplemente se conecta con su propio nombre y puede jugar tantas veces como quiera. Además, cualquier actividad creada puede hacerse pública. Esto le permite compartir los enlaces a las páginas de carreras por correo electrónico, redes sociales u otros medios. También permite a otros profesores encontrar la actividad en los resultados de búsqueda de la misma sociedad y jugar y mejorarla (Siregar et al., 2020). Posteriormente, se enseñó un caso práctico de un trabajo de lengua y literatura llamado "Recursos de comunicación", utilizando este recurso de aprendizaje a distancia para crear un trabajo a partir de un enlace de recursos enviado por un grupo de investigación a través de WhatsApp. Como resultado de esta experiencia, el número de estudiantes que simplemente dieron su nombre y jugaron al juego aumentó en la colaboración, y cada respuesta se subió automáticamente a la plataforma, lo que nos permitió obtener retroalimentación sobre estos resultados y ver cómo todos estaban aprendiendo de una manera instantánea, eficiente y atractiva. También me gustaría añadir que es fácil de usar tanto para los alumnos como para mí como profesor, porque es bastante sencillo y práctico en paralelo. La plataforma tiene varias características (Wordwall, 2021).

- Interactivo e imprimible: Puede utilizarse en línea como recurso o físicamente, ya que las hojas de trabajo pueden imprimirse y trabajarse.
- Crear bajo plantillas: Permite a los profesores producir recursos en la plataforma, ya que tienen que rellenar las plantillas de la plataforma y convertirlas en un juego o actividad interactiva.
- Cambiar la plantilla: Esto le permite cambiar el formato de las profesiones que crea, es decir, el mismo cuestionario puede convertirse en un juego de adivinanzas, una ruleta o un test.
- Temas y posibilidades: Contiene plantillas predefinidas que pueden adaptarse fácilmente a cualquier tema y asunto.

- Tareas para los estudiantes: Pueden practicarse en clase o presentarse como tarea a través de un enlace.
- Compartir con los profesores: Los recursos se pueden compartir con otros profesores, ya que hay una gran variedad de recursos desarrollados y aplicados.
- Enlaces a sitios web: Wordwall puede alojarse en otro sitio web mediante código HTML para mejorar el blog o el entorno de aprendizaje de una organización educativa.

1.2 Metodologías de Aprendizaje en Plataformas Educativas

La era de la información o la segunda revolución está impulsando el desarrollo de una sociedad totalmente nueva caracterizada por la globalización económica y cultural y el uso de las nuevas tecnologías. Estos procesos de cambio siguen teniendo lugar en diversos entornos como el trabajo, la educación, la cultura y la sociedad. Siguen surgiendo nuevas formas de trabajo, nuevos medios de comunicación (sincrónicos y asincrónicos), recursos educativos y procesos innovadores de educación y aprendizaje (González, 2017). En este contexto, la educación en general, y la educación a distancia en particular, deben seguir profundizando en el mundo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

La enseñanza y el uso de plataformas de aprendizaje como opción de formación innovadora deben ser un ejemplo de apertura de nuestros parámetros físicos y psicológicos. Para combinar idealmente los nuevos recursos de aprendizaje y las tácticas educativas basadas en las TIC, es necesario modificar y adaptar este modelo educativo, así como integrar y capacitar a los docentes (Zambrano et al., 2018). El papel de Internet en la difusión de la información es indiscutible, pero hay que ser cautos porque, como cualquier medio de comunicación, tiene sus limitaciones, algunas de ellas relacionadas con el tipo de contenido y otras con cuestiones técnicas (Flórez et al., 2021). No basta con proporcionar a los alumnos información en formato digital; debemos asegurarnos de que esta información contribuye a la adquisición de conocimientos significativos. Para lograrlo, debemos respetar los principios básicos de la psicopedagogía para garantizar que nuestros alumnos reciban un aprendizaje de calidad.

1.2.1 Gamificación

La gamificación es un método de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo y profesional para alcanzar la excelencia: se utiliza para dominar conocimientos, mejorar habilidades y embellecer determinadas profesiones. Este enfoque ha crecido en popularidad en los últimos años, especialmente en entornos digitales y educativos. Una de las principales condiciones para su aplicación es que los alumnos tengan una buena comprensión de la dinámica del juego que se realiza (Zapata, 2019).

El objetivo es involucrar a los estudiantes en el juego y desarrollar el propósito del estudiante a lo largo del curso. Dependiendo de la dinámica, el instructor debe utilizar una u otra. Por ejemplo, si el instructor quiere estimular el interés de los alumnos por el juego, debe utilizar la dinámica de la recompensa. Sin embargo, si el profesor busca que los alumnos se interesen por la actividad, puede utilizar dinámicas competitivas que, aunque no se consideran una característica positiva, son una buena herramienta para la educación y el aprendizaje (Coello & Gavilanes, 2019). Además, utiliza el cooperativismo, que no es más que otra forma de competencia, pero en esta situación holística. Esta actividad también se caracteriza por una dinámica de solidaridad que promueve la ayuda mutua altruista entre compañeros.

Dependiendo de la dinámica que se busque, el profesor tendrá que utilizar una de ellas. Por ejemplo, si el profesor quiere que los alumnos se interesen por un juego, debe utilizar la dinámica de la recompensa. Sin embargo, si el profesor quiere generar interés en una actividad, puede utilizar dinámicas competitivas, que, aunque no sean vistas como una característica positiva, son una buena herramienta educativa (Cortes et al., 2019). Este último método se caracteriza por el hecho de que puede realizarse de forma individual, por parejas o en general. Además, utiliza el cooperativismo, que no es más que otra forma de competencia, pero en esta situación en general. Esta actividad en sí misma se caracteriza por una dinámica de solidaridad y promueve la ayuda mutua entre compañeros de forma altruista y cooperativa.

La gamificación es un método de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos a un entorno educativo con el fin de conseguir resultados eficaces, optimizar determinadas habilidades o embellecer ciertas profesiones y otros objetivos. Este método de aprendizaje es cada vez más utilizado en los enfoques de aprendizaje debido a su naturaleza gamificada, que promueve el aprendizaje de una manera más inmersiva y crea una experiencia positiva para el comprador (Cabello, 2019). El modelo basado en el juego funciona porque, al utilizar técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas del juego, consigue motivar a los alumnos, desarrollar el compromiso humano y estimular el deseo de mejorar. Los enfoques mecánicos se basan en recompensar al comprador según la funcionalidad del objetivo alcanzado. A continuación, se presentan algunos de los métodos de gamificación más utilizados.

Figura 1

Técnicas para la gamificación



Nota: Tomado de (Educativa, 2021)

1.2.1.1 Características.

Los juegos son una de las herramientas de aprendizaje más valoradas porque pueden motivar e inspirar. En función de los objetivos, pueden utilizarse de diversas maneras, por lo que se utilizan métodos como la gamificación, en la que se incorporan recursos de juego a los contenidos para facilitar su asimilación. De este modo, la gamificación no sólo se refiere a los juegos, sino también a la utilización de los aspectos lúdicos de los mismos para potenciar el aprendizaje en determinadas materias complejas o para modificar determinados comportamientos no deseados (Higuita, 2019). Más concretamente, su principal objetivo es reducir la dificultad de ciertas tareas de aprendizaje y minimizar la posibilidad de fracaso y la frustración que a veces se asocia a él. La eficacia de este método se debe a varios aspectos, algunos de ellos también comunes a otros métodos educativos, que permiten alcanzar los objetivos mediante un enfoque más interesante y atractivo. En la Tabla 4, se especifica las características de la gamificación (El Mundo, 2021).

Tabla 4

Características de la gamificación

Indicador	Características
Entretención	La gamificación debería proveer más que nada a la diversión para lograr las metas.
Motivación	Otro punto común de cualquier proceso de gamificación es su estimulación, comúnmente basada en recompensas y distinciones que reflejan el avance de cada participante, ya sean puntuaciones, insignias, medallas u otros recursos motivadores.
Compromiso	Iniciativa de juego, aspecto primordial para que los competidores mantengan un esfuerzo y compromiso constante a lo largo de el mismo.
Incremento	En lo que en los juegos se habla de triunfadores y perdedores, en el entorno de la gamificación las normas apuntan al incremento de los

	competidores, así sea aprendiendo un asunto o procurando de modificar un comportamiento.
Participación	esta clase de iniciativas tienden a ser colaborativas, a diferencia de un ámbito de juego en el cual prevalece la rivalidad.
Simplificación	La aplicación de mecánicas de juego a los contenidos además posibilita simplificarlos, lo cual resulta bastante eficaz una vez que se tratan temas que entrañan una notable dificultad.
Personalización	La probabilidad de repetir, retroceder o entablar el propio ritmo, explica Ingrid Mosquera, incorpora una atención bastante elemental a la pluralidad, destacando las capacidades de cada participante y haciendo más fácil el aprendizaje de sus errores.

Nota: Adaptado de (El Mundo, 2021)

1.2.1.2 Ventajas y Desventajas.

La gamificación es una herramienta que se utiliza cada vez más en las aulas. Contribuye al proceso de aprendizaje al tener muchas ventajas, aunque algunos lo consideran una desventaja. A continuación, daremos detalles sobre ambas, pero primero empecemos por el principio y expliquemos qué es la gamificación en el aula, teniendo en cuenta que juega un papel fundamental en la educación y el aprendizaje, ya que utiliza mecánicas de juego para enriquecer y facilitar el aprendizaje de la materia (Cabezas, 2020). Consta de 3 recursos interrelacionados: dinámica, mecánica y recursos. La gamificación debe ser supervisada continuamente por profesionales. En la Tabla 5 se pone en detalle las ventajas y desventajas de la gamificación (Gamificalia, 2021).

Tabla 5

Ventajas y desventajas de la gamificación

Ventajas	Desventajas
Estimula la competitividad, lo cual conduce a mejorar los esfuerzos o rivalidad para triunfar el juego.	La gamificación es bastante eficaz para desarrollar un extenso abanico de capacidades, con la exclusión del habla, por lo cual no es conveniente para chicos con problemas en el habla, pues no les ayuda a superar esta condición.

Fomenta el compromiso con la organización.	Para que la gamificación tenga triunfo, debería haber un equilibrio entre lo lúdico y lo formal.
Promueve la relación con otros compañeros de la organización, lo cual posibilita la comunicación y trabajo en grupo.	Para que sea gratificante, todos los competidores tienen que conseguir las mismas metas, debería haber equidad y se tienen que excluir los diferentes intereses y aprendizajes.
Motiva el reconocimiento social y gremial en la organización.	Tiempo para la utilización y una buena configuración del espacio de juego de aprendizaje, dependiendo de la dificultad, hace falta un enorme compromiso, dedicación y creatividad.
Posibilita participar en el juego a conveniencia a partir del móvil, la tableta, la computadora, estés donde estés.	Los materiales de aprendizaje o de apoyo no únicamente tienen que ser hechos, sino además actualizados regularmente, lo cual se incrementa de manera significativa los costes operativos de las tácticas de gamificación.
La mejor capacidad para obtener conocimientos. Pues involucra el conocimiento y la práctica simultáneamente.	Si la actividad o inclusive el asunto del sistema de gamificación no interesa a los estudiantes, tienen la posibilidad de desmotivarse una vez que se les pase la novedad inicial.
Esto crea más interés en participar de forma colaborativa.	Una crítica a los juegos es que transforman a los individuos en criaturas recluidas sin embargo hay relación con otros jugadores por medio de una pantalla, lo cual es muy semejante a la comunicación real.
Ayuda a la resolución de inconvenientes.	Para que la gamificación tenga buenos resultados, debería haber un equilibrio entre lo lúdico y lo formal.
Combate la apatía y la desmotivación.	Todos los competidores tienen que conseguir las mismas metas, debería haber equidad y se tienen que excluir los diferentes intereses y aprendizajes.

Nota: Tomada de (Gamificalia, 2021)

1.2.2 Aprendizaje Basado en Juegos

El uso del aprendizaje basado en juegos en el aula requiere tener en cuenta el nivel y la edad de los alumnos, así como la elección de juegos ya preparados o hechos a medida. En concreto, se pueden utilizar juegos de mesa educativos que fomenten un aspecto concreto: la cooperación, la resolución de problemas, el pensamiento independiente o incluso un tema concreto. También hay herramientas disponibles para ayudarle a crear juegos en el aula. Entre ellas se encuentran Kahoot, Wordwall, Quizz, plataformas en línea basadas en este enfoque, que permiten a los profesores preparar hojas de evaluación y formularios para

el aula en los que los alumnos se convierten en participantes a través de juegos personales jugados juntos o individualmente. Sin embargo, hay muchas herramientas que pueden utilizarse para aplicar y completar el ABJ sobre el terreno.

La gamificación en el aula es un enfoque basado en el uso de juegos como componente motivacional, social e interactivo en los espacios educativos. Por lo tanto, se pueden utilizar diversas tácticas y recursos en línea para aplicar la gamificación en el aula con buenos resultados. El aprendizaje gamificado tiene una serie de ventajas: motiva a los estudiantes, les ayuda a pensar y a ser independientes, garantiza el aprendizaje activo, da a los estudiantes el control sobre su propio aprendizaje, proporciona una retroalimentación eficaz a los profesores, fomenta la imaginación y la creatividad, desarrolla las habilidades sociales y promueve la alfabetización digital.

1.2.2.1 Características.

El aprendizaje a través del juego, pionero en la pedagogía del ABJ, es un enfoque activo en el que los juegos (tanto analógicos como digitales) se utilizan como fuentes de aprendizaje y evaluación en el aula. Este enfoque ofrece a los alumnos la oportunidad de aprender o mejorar diversas materias a través del juego y de aumentar su motivación, compromiso y habilidades sociales con sus compañeros. Varios teóricos han explorado estos beneficios durante muchos años. La existencia de juegos o de algunas de sus herramientas en los entornos de aprendizaje es cada vez más apreciada. La crítica de que los juegos sólo tienen fines de entretenimiento está cambiando, ya que se ha demostrado que el uso de juegos en las carreras de aprendizaje contribuye a la adquisición de determinadas habilidades, competencias y contenidos.

Hay dos formas principales de utilizar los juegos y sus recursos en la enseñanza y el aprendizaje. El primero es el aprendizaje basado en el juego, que se basa en el uso de juegos para crear un esquema de aprendizaje (Vélez et al., 2019). Las clases de huya y los avances educativos son dos enfoques basados en el juego que pueden clasificarse en este grupo de

métodos, aunque merecen una mención aparte. El segundo es el enfoque de gamificación, en el que se utilizan recursos gamificados para crear experiencias de aprendizaje que podrían adaptarse sin el componente de gamificación, pero que, cuando se planifican según las directrices específicas de este enfoque, se convierten en propuestas atractivas y motivadoras para los alumnos.

Figura 2

Aplicación Aprendizaje basado en juegos



Nota: Tomado de (Gobierno de Canarias, 2016)

1.2.2.2 Ventajas y Desventajas.

El GBL o Game-Based Learning más conocido como aprender jugando, es un método de aprendizaje que presenta los contenidos de forma lúdica. Este método se ha utilizado durante décadas para enseñar a niños y adultos. Las dinámicas lúdicas, incluida la gamificación, pueden aumentar la atención de los alumnos, la retención de contenidos, el compromiso y la motivación. Los beneficios de la gamificación también pueden aplicarse al desarrollo

profesional. En el aula se suelen utilizar juegos y dinámicas con papel, sobre todo para desarrollar habilidades de orden (Espinosa, 2018). A medida que la tecnología y la comunicación mejoran, la GBL se aplica en nuevos formatos, lo que aumenta sus beneficios. Por ejemplo, los videojuegos, al igual que los cursos presenciales, ofrecen la oportunidad de aprender y, por tanto, de desarrollar habilidades. Si el videojuego integra además un simulador que genera una respuesta personal, el proceso de aprendizaje se completa.

La pedagogía es la ciencia que analiza los procesos de enseñanza y aprendizaje, diseñando procedimientos y herramientas que hacen que el aprendizaje sea realmente significativo y responda a la dinámica social actual. Sin embargo, para vivir -y sobrevivir- en la era de la tecnología, es esencial permitir que el aprendizaje se base en una perspectiva pedagógica eficaz. Para ello, es necesario establecer una base teórica para el concepto de aprendizaje, tratando de identificar las teorías clave basadas en el constructivismo y en diversas teorías científicas contemporáneas (Loderer et al., 2020). A continuación, examinamos una serie de propuestas concretas que, en nuestra opinión, ofrecían un enfoque innovador para el diseño de un aprendizaje pertinente, aprovechando los avances tecnológicos y optimizando los retos del aprendizaje gamificado, dado que este enfoque era plenamente aceptable para los alumnos que se sienten atraídos y motivados por formas nuevas e innovadoras de enseñar y aprender. En la Tabla 6 se manifiesta Ventajas y desventajas del aprendizaje basado en juegos (Blancafort et al., 2019).

Tabla 6

Ventajas y desventajas del aprendizaje basado en juegos

Ventajas	Desventajas
Motivación estudiantil	Probabilidad de distraerse del juego y la consiguiente pérdida de tiempo/productividad.
Potenciación de razonamiento y autonomía.	La gamificación es bastante buena para desarrollar una secuencia de capacidades, pero otras, como la expresión oral, resultan muy difíciles de desarrollar.

Desarrollo de aprendizajes significativos y activos.	Riesgo para la enseñanza en valores. La gamificación puede llevar a un exceso de competitividad si no se aplica y gestiona correctamente.
Autonomía de aprendizaje por parte del estudiante.	La igualdad entre el juego y el aprendizaje es bastante difícil de lograr, y si la actividad pierde su carácter de aprendizaje, va a ser improductiva.
Incremento de la imaginación y creatividad.	Todos los participantes van a tener que laborar por las mismas metas para lograr recompensas, lo cual dificulta la habituación a los diferentes intereses y estilos de aprendizaje.
Alfabetización digital.	La función de producir una motivación transitoria. La motivación basada sólo en la obtención de recompensas se desvanece una vez que deja de ser una novedad.

Nota: Adaptado de (Blancafort et al., 2019)

1.3 Elementos del Currículo del Tercer Año EGB en el Área de Lengua y Literatura

El currículo es la expresión de los planes educativos de un territorio o localidad para la educación y socialización de la próxima generación y de todos sus miembros; refleja, en mayor o menor medida, las intenciones educativas del territorio, da orientaciones o pautas para la puesta en práctica de estas intenciones y verifica que se lleven a cabo. Un currículo fuerte, bien fundamentado, técnicamente sólido y coherente, adaptado a las necesidades de aprendizaje de la sociedad en cuestión, junto con recursos capaces de mantener un nivel mínimo de continuidad y consistencia en la implementación de la intención educativa, asegura un proceso de educación y aprendizaje de calidad (Ministerio de Educación, 2016). Por un lado, el currículo pretende informar a los profesores sobre los objetivos a alcanzar y orientarles sobre cómo conseguirlos; por otro lado, sirve de referencia para la rendición de cuentas del sistema educativo y para la evaluación de su calidad, entendida en función de la aplicación efectiva de los objetivos educativos.

La oferta de lengua y literatura se dirige a los alumnos de primaria y secundaria. En otras palabras, este proyecto de investigación es muy importante porque los ecuatorianos tienen diversos antecedentes culturales y lingüísticos que influyen en el aprendizaje formal del idioma. Dado que el español no es la lengua materna de todo el mundo y que el nivel de bilingüismo varía en todo el territorio, sería un error desarrollar un plan de estudios de lengua

y alfabetización uniforme. La aplicación de dicho currículo a los alumnos cuya primera lengua no es el español podría ser una causa potencial de exclusión del sistema educativo, por lo que se debería desarrollar un currículo específico para aquellos para los que el español es una segunda lengua, con el fin de garantizar que responda a las necesidades de todos los niños y jóvenes ecuatorianos (Currículo Lengua y Literatura, 2016). Desde esta perspectiva, se puede afirmar que la asignatura de lengua y literatura es principalmente procedimental, ya que fomenta en los alumnos el desarrollo de las competencias lingüísticas y comunicativas que les permitirán utilizar la lengua con eficacia. Las competencias así presentadas permiten a los alumnos, con el apoyo de sus profesores, aprender, utilizar, realizar y dominar los distintos procesos lingüísticos que intervienen en el uso de determinados tipos de discurso, y convertirse así en consumidores competentes de la cultura oral y escrita.

El enfoque comunicativo en el proyecto de Lengua y Literatura anima a los estudiantes a respetar los procedimientos y las reacciones implicadas en los procesos comunicativos para sí mismos y para los demás participantes, a responsabilizarse de su propio discurso y a ejercer una honestidad académica elemental en su trabajo. Además, esta idea promueve la comprensión lógica, crítica y creativa al fomentar la sabiduría lingüística, que incluye el aprendizaje de las macro habilidades como herramienta clave para la comprensión oral, enriqueciendo el vocabulario de los estudiantes y su capacidad para implementar una variedad de conexiones lógicas entre conceptos y términos (Currículo de Lengua y Literatura, 2016). La comprensión de textos también ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento como el conocimiento, la investigación y la síntesis.

El área de Lengua y Literatura puede examinarse desde tres perspectivas: la lengua como instrumento, es decir, como medio de transmisión de sentimientos y conocimientos, es decir, como medio de comunicación y aprendizaje; como método, es decir, como medio de reflexión sobre la realidad y de construcción de una comprensión; y como objeto de comprensión, es decir, como fin en sí mismo, es decir, como revisión de su propia estructura. Estas tres perspectivas siguen estando en primera línea de la investigación, pero las dos

primeras son predominantes: la lengua como medio de comunicación y aprendizaje, y como método de creación de conocimiento. La reflexión metalingüística se produce de forma gradual, ya que depende del dominio de los ritos lingüísticos por parte del alumno (Currículo Lengua y Literatura, 2016).

El uso y la manipulación repetidos de la lengua en diversos entornos sociales y culturales son la base y la condición de la reflexión metalingüística. Sin embargo, esta idea del currículo sugiere que los estudiantes son sujetos activos de comprensión y aprendizaje, comprometidos en un complejo proceso de construcción y reconstrucción, interactuando constantemente con los profesores, los compañeros y el contenido que se enseña. El plan de estudios de lengua y literatura consta de 5 unidades. Lengua y Cultura, Comunicación Oral, Lectura, Escritura y Literatura, como se indica en el cuadro siguiente. En la Tabla 7, se indica los bloques curriculares del área de Lengua y Literatura (Currículo Lengua y Literatura, 2016).

Tabla 7

Bloque curricular Lengua y Literatura

Bloque Curricular	Contenidos
Comunicación oral	<ul style="list-style-type: none"> • La lengua en la interacción social • Expresión oral
Lectura	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de textos • Uso de recursos
Escritura	<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos • Reflexión sobre la lengua • Alfabetización inicial
Literatura	<ul style="list-style-type: none"> • Literatura en contexto • Escritura creativa

Nota: Adaptado (Currículo Lengua y Literatura, 2016).

1.3.1 Criterios de Evaluación

Los criterios de evaluación en educación son el marco que los profesores utilizan para evaluar el rendimiento académico de los alumnos. Se refieren a los conocimientos que se espera que los alumnos adquieran y a lo que se espera que sean capaces de hacer con estos conocimientos. Por tanto, los criterios de evaluación están orientados a la teoría y a la práctica (Cedeño et al., 2018). Se espera que cada alumno demuestre a través de la evaluación que entiende estos recursos y que puede aplicarlos. El dominio de estos 2 elementos incluye el dominio de las competencias del alumno. En la Tabla 8 se detalla los criterios de Lengua y Literatura (Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, 2016).

Tabla 8

Criterios de Lengua y Literatura 3EGB

Código	Criterios de Evaluación
CE.LL.2.1.	Diferencia la intención comunicativa de diversos textos de uso cotidiano y expresa con honestidad, opiniones valorativas sobre la utilidad de esos textos. 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 partir de una reflexión sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística.
CE.LL.2.3.	Aplica conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.
CE.LL.2.6.	Utiliza elementos de la lengua apropiados para diferentes tipos de textos narrativos y descriptivos; emplea una diversidad de formatos, recursos y materiales para comunicar ideas con eficiencia.
CE.LL.2.9.	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.
CE.LL.2.10.	Produce y recrea textos literarios, a partir de otros leídos y escuchados (textos populares y de autores ecuatorianos), valiéndose de diversos medios y recursos (incluidas las TIC).
CE.LL.2.11.	

Nota: Tomado de (Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, 2016)

1.3.2 Destrezas con Criterio de Desempeño

Las competencias de los estándares de rendimiento son los conocimientos que los profesores deben desarrollar en sus alumnos para que el aprendizaje sea significativo y aplicable ahora y en el futuro. Como parte importante de la educación y el aprendizaje, los estudiantes necesitan que los profesores sean una fuerza motivadora para alcanzar metas idealizadas para lograr los resultados deseados (Quinapallo et al., 2020) por lo que este artículo está dirigido a los profesores para que analicen y tomen medidas para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en relación con los criterios de desempeño de las competencias en ciencias sociales que no se desarrollan adecuadamente a lo largo del período de aprendizaje. En la Tabla 9, se detalla las destrezas de Lengua y Literatura (Currículo Lengua y Literatura, 2016).

Tabla 9

Destrezas de Lengua y Literatura 3EGB

Código	Destrezas con Criterios de Desempeño
LL.2.2.1.	Compartir de manera espontánea sus ideas, experiencias y necesidades en situaciones informales de la vida cotidiana. / Reflexionar sobre la expresión oral con uso de la conciencia lingüística (léxica, semántica sintáctica y fonológica) en contextos cotidianos.
LL.2.3.5.	Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.
LL.2.3.4.	Comprender los contenidos explícitos e implícitos de un texto al registrar la información en tablas, gráficos, cuadros y otros organizadores gráficos sencillos.
LL.2.3.9.	Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.
LL.2.3.10.	Leer de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio
LL.2.4.4.	Escribir descripciones de objetos ordenando las ideas con secuencia lógica por temas y subtemas, utilizando conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos; en situaciones comunicativas que las requieran.
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.

- LL.2.2.2. Dialogar con capacidad de escuchar y mantener el tema e intercambiar ideas en situaciones informales de la vida cotidiana. / usar las pautas básicas de la comunicación oral y emplear el vocabulario acorde con la situación comunicativa
- LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje. Leer de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.

Nota: Tomado de (Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, 2016)

1.3.3 Indicadores de Evaluación

Los indicadores de evaluación se basan en un alto grado de especificidad y son bastante concretos. Estas características los convierten en una herramienta de referencia muy fiable y práctica para los profesores. Los profesores pueden utilizar herramientas de escucha, observación y evaluación para comprobar si los alumnos están completando las tareas. También ayudan a identificar las acciones que cada miembro de la clase debe realizar para mejorar su aprendizaje. Para que la evaluación sea más efectiva, es necesario conocer los indicadores de evaluación (Rodríguez, 2018). En otras palabras, es necesario comunicarlas a los profesores y a los alumnos para que sea más fácil comprobar si los alumnos están progresando correctamente. Además, puede ser muy eficaz para ellos llevar a cabo una autoevaluación y hacer un seguimiento de lo que han aprendido y de lo que tienen que ofrecer. En la Tabla 10 se manifiesta los indicadores de evaluación del área de Lengua y Literatura (Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, 2016).

Tabla 10

Indicadores de Evaluación de Lengua y Literatura 3EGB

Códigos	Indicadores de Evaluación
I.LL.2.3.1.	Muestra capacidad de escucha al mantener el tema de conversación e intercambiar ideas, y sigue las pautas básicas de la comunicación oral. (I.3., I.4.)
I.LL.2.6.1.	Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera

- silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)
- I.LL.2.8.2. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos descriptivos (de objetos, animales, lugares y personas), usando estrategias y procesos de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica, selección ordenación y jerarquización de ideas; organizadores gráficos, entre otros), y cita fuentes cuando sea el caso, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (J.2., I.3.)
- 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, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura. (I.1., I.3.)
- I.LL.2.11.2. Escribe textos propios a partir de otros (cuentos, fábulas, poemas, leyendas, canciones) con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos, con diversos medios y recursos (incluidas las TIC). (I.3., S.3.)
- 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.)

Nota: Tomado de (Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, 2016)

1.4 Planificación Curricular Unidad 1 Destrezas de Lengua y Literatura Implementando la Plataforma Word Wall.

1.4.1 Lectura

La finalidad primordial de este bloque en el área de Lengua y Literatura es enseñar a leer a los estudiantes. Se trata de una enseñanza desde dos puntos de vista: la comprensión del texto y el uso de los recursos. La comprensión de textos implica el desarrollo de habilidades iniciales relacionadas con la comprensión de diferentes tipos de trabajos escritos y el uso de la lectura como fuente de información y aprendizaje. El placer de la lectura se experimenta principalmente a través de los bloques literarios. Se considera que la lectura es un proceso intelectual relativamente complejo que implica una multitud de operaciones mentales a través de las cuales cada lector construye el significado y comprende un texto escrito. Por lo tanto, la lectura es una cuestión de comprensión, y el objetivo de la educación es formar a los individuos para que autorregulen su comprensión de los textos identificando las diferentes tácticas de lectura y adquiriendo las habilidades para aplicarlas.

Las competencias clave identificadas en esta Macrodestreza se refieren principalmente a las tácticas cognitivas y metacognitivas que los lectores necesitan para construir el significado y autorregular su lectura. En particular, identifica las habilidades que permiten a los lectores procesar la escritura en diferentes niveles: literal, derivado y evaluativo-crítico. La atención se centra en los conocimientos, ya que está previsto un programa de comprensión primaria (Programa de Lengua y Literatura, 2016). Además de identificar las habilidades que contribuyen a que los lectores tengan dificultades de comprensión, las dificultades para trabajar con el significado se deben a diferentes elementos, posiblemente a la naturaleza de la escritura o a los propios lectores. Otro objetivo clave de este diseño de investigación sobre la alfabetización lectora era permitir a las personas acceder a la gama de recursos y fuentes de información actualmente disponibles, centrándose en las bibliotecas y el acceso a Internet.

1.4.2 Escritura

Aunque el plan de estudios separa la lectura de la escritura y la escritura de la comprensión y la expresión oral, estas cuatro Macrodestrezas están interrelacionadas. Escribir hablando, escribir leyendo, hablar escribiendo y leer escribiendo. Esta interconexión de las 4 macrodestrezas hace que el aprendizaje de la escritura sea multidireccional. La escritura se define como un acto cognitivo y metacognitivo del más alto nivel intelectual, que requiere un propósito comunicativo, la iniciativa y la voluntad de socializarlo, la comprensión del destinatario y el dominio del vocabulario, las técnicas de escritura y su estructura y códigos. Estos diferentes procesos culturales que definen esta práctica la convierten en una competencia compleja que implica el desarrollo de varios subprocesos y operaciones, un proceso gradual que tiene lugar en la escuela y en la vida del sujeto.

En este apartado se examina la escritura desde tres perspectivas: el proceso de escritura, la reflexión sobre el lenguaje y la alfabetización temprana. La sección de escritura detalla las habilidades relacionadas con la producción de textos no literarios y la sección de alfabetización detalla las habilidades relacionadas con la escritura innovadora (Currículo

Lengua y Literatura, 2016). Hay tres enfoques para aprender a escribir: la escritura es un medio de comunicación que transmite sentimientos, ideas y conocimientos. La escritura es una herramienta de aprendizaje porque hace visibles las ideas para que los pensamientos y creencias puedan ser reflexionados y revisados. Escribir es un proceso porque ayuda a desarrollar el conocimiento y a construirlo. En este entorno, la escritura tiene el potencial epistemológico de pensar y utilizar el lenguaje de forma crítica e innovadora en la educación y el aprendizaje.

1.4.3 Literatura

La Macrodestreza de Literatura ha identificado dos niveles: la literatura en el campo y la escritura innovadora. El objetivo es limitar el campo de los estudios literarios a los ámbitos de la lengua y la escritura. El objetivo principal de este trabajo es analizar el lugar que ocupa la literatura (la lectura de textos literarios) entre los alumnos de diferentes niveles. En las primeras etapas de la educación (bachillerato, primaria y secundaria), la exposición a la literatura debe contribuir a convertir a los alumnos en lectores activos con habilidades y gustos lectores, capaces de comprender y apreciar los textos literarios en relación con las referencias textuales simbólicas y lúdicas (Currículo Lengua y Literatura, 2016). No se espera que se conviertan en lectores especializados. Por lo tanto, no es necesario dedicar recursos al análisis de la estructura formal de los textos literarios que leen y reproducen. Más significativo que aprender definiciones formales o fuentes de creatividad literaria es despertar el hábito y el disfrute de la lectura en los alumnos. Por lo tanto, el estudio literario debe considerarse como un medio para estimular y reforzar la sensibilidad estética, la imaginación, la cognición simbólica, la memoria y las habilidades de nivel macro. Sin perder de vista estos objetivos y competencias, el principal subnivel de dominio pretende dotar a los alumnos de las herramientas básicas para comprender y valorar los textos literarios, teniendo en cuenta los recursos de cada género.

1.4.4 Evaluación

El interés por la evaluación en nuestro contexto pedagógico particular está sin duda vinculado al hecho de que representa la convergencia y la conciliación de varios enfoques diferentes de la enseñanza y el aprendizaje; pero también está vinculado al hecho de que sus deficiencias aún no han sido abordadas a satisfacción de los profesores. Entiendo que la atención que se presta hoy en día a las cuestiones de evaluación debe considerarse un signo de profesionalidad responsable, que indica un cambio en la respuesta de los profesores, que ahora no son sólo transmisores de conocimientos, sino también facilitadores y promotores del aprendizaje de los alumnos. La evaluación se considera ahora como un importante proceso de formación de alumnos y profesores, más que como una sanción o reconocimiento final. Este artículo revisa y critica la idea de un proceso de evaluación formativa adaptado a las características del entorno lingüístico (Ministerio de Educación, 2016b).

Los criterios del proceso formativo incluyen en sí mismos la reflexión sobre la validez interna de los procedimientos de aprendizaje desarrollados en el aula de idiomas, por lo que el esquema del modelo contempla la evaluación reflexiva de la elección del profesor de los temas o procedimientos planificados, así como la evaluación reflexiva de su selección como comentario evaluativo en la fase inicial de la evaluación, antes de centrarse en la evaluación de las carreras y productos creados por los alumnos (Agualema, 2020). Sin embargo, este modelo no centra la orientación y los recursos únicamente en los productos, sino que integra el trabajo de los profesores y de los alumnos, apoyando aún más la integración del proceso de evaluación como un componente del proceso de enseñanza y aprendizaje en el diseño del plan de estudios. La evaluación ambiental debe reconocer el hecho de la diferenciación en el sistema de enseñanza y aprendizaje³, que se deriva de las características de la disciplina que se presenta, así como la necesidad de acostumbrarse a los supuestos teóricos sobre la evaluación en sentido general. Esta adaptación/adaptación asegura la inclusión de la enseñanza específica en el proceso educativo, al tiempo que pone de manifiesto la necesidad de contar con herramientas y recursos específicamente diseñados para cada dominio (Cerezo, 2018). En conclusión, la evaluación del aprendizaje en materias interactivas que se

desarrollan continuamente en el aula, como los idiomas, con diferentes fuentes y métodos de participación, debe tener en cuenta los procedimientos utilizados por los profesores, la relevancia de los objetivos y la constancia de los contenidos, así como las profesiones de aprendizaje y su adecuación al tipo de evaluación.

Nos encontramos en una situación sin precedentes en la historia de la educación en nuestro país. Nunca en el mundo nos habíamos enfrentado al cierre de una organización educativa. Por eso, en este contexto, los retos y oportunidades para un cambio fundamental en la pedagogía del sistema educativo ecuatoriano son tan importantes, relevantes y necesarios. En este entorno, la evaluación educativa se considera un elemento esencial para verificar y retroalimentar correctamente el proceso de enseñanza y aprendizaje y la consecución de los objetivos educativos.

Capítulo dos

Diseño Metodológico

2.1 Enfoque de la Investigación

La presente investigación se basó en el enfoque cuantitativo, puesto que se aplicó una encuesta a los docentes de la institución con lo cual se obtuvo datos estadísticos desde el campo de acción, sobre la temática a desarrollar, también es cualitativo ya que este se concentra en entender y averiguar los fenómenos analizándolos a partir del punto de vista de la población de estudio en su ámbito y relacionadas con los temas que les rodean, todo esto respaldado de la investigación y desarrollo del marco teórico.

Con este enfoque se determina el vínculo entre la multiplicidad escolar y la realidad de la cotidianidad, considerando la interpretación, comprensión y explicación de los resultados, para poder dar solución a la problemática enfocada y de acuerdo con este análisis se logrará que los estudiantes de Tercer Año de Educación General Básica de la UECIB “Dolores Cacuango” de la Provincia de Pichincha, Cantón Cayambe, Parroquia Cangahua, sean capaces de obtener un conocimiento significativo mediante el uso de juegos didácticos como recurso de enseñanza y aprendizaje en el escenario educativo.

2.2 Hipótesis

La hipótesis que manejará la presente investigación gira en torno al análisis de las consecuencias problemáticas en base al contexto de estudio, tomando como planteamiento la siguiente hipótesis:

“El uso de recursos didácticos con la plataforma Wordwall incide significativamente en la enseñanza aprendizaje del área de Lengua y Literatura de los estudiantes de Tercer Año de Educación General Básica de la UECIB “Dolores Cacuango” de la Provincia de Pichincha, Cantón Cayambe, Parroquia Cangahua”.

2.3 Objetivos

2.3.1 Objetivo General

- Determinar si los juegos didácticos creados en el sitio web Wordwall influyen en el aprendizaje de los estudiantes del tercer año de Educación Básica del área de Lengua y Literatura.

2.3.2 Objetivos Específicos

- Establecer las destrezas imprescindibles de las unidades didácticas del área de Lengua y Literatura.
- Generar los recursos didácticos en el sitio Wordwall en base a la selección de destrezas de la materia de Lengua y Literatura plan de unidad 1.
- Conocer cómo influyen los juegos didácticos en el desarrollo de las destrezas en el bloque de lectura del área de Lengua y Literatura.

2.4 Población y muestra

Por ser la población, finita y de fácil acceso a la investigadora, no fue necesario realizar muestreo, sino que se trabajó con la totalidad de los informantes. Esto facilitó la recopilación de la información que ayudó en el manejo del tiempo y optimización de los recursos para la Investigación. Las unidades de estudio de Investigación son las entidades, personas, objetos, regiones, instituciones, documentos, plantas, animales, productos, que poseen el evento de estudio (Hurtado, 2010). En las unidades de estudio se destacan la población y la muestra. En lo que respecta a la propuesta de investigación, la población estuvo compuesta por 3 autoridades y 33 docentes de la UECIB “Dolores Cacuango” Provincia De Pichincha, Cantón Cayambe, Parroquia Cangahua.

2.5 Fases de la Investigación.

Esta fase del estudio se centra en detalle en la investigación, el diseño, el desarrollo, el uso y la evaluación de los juegos educativos, en particular la plataforma Wordwall, como herramienta clave de apoyo a la educación y el aprendizaje. Estos juegos educativos son cada vez más importantes para los alumnos. Como la mayor parte del aprendizaje tiene lugar durante este periodo, debe aprovecharse para desarrollar las habilidades de los niños y los

juegos pueden ser una buena alternativa. También se sabe que el juego es la mejor manera de que los niños expresen sus emociones y liberen la energía reprimida, con lo que se vuelven socialmente aceptables. El enfoque de aprendizaje por juego es bastante antiguo, pero ahora está resurgiendo. En otras palabras, tiene más sentido, porque en este mundo actual de las nuevas tecnologías, es muy importante que los niños no aprendan todo a través de las pantallas. Por lo tanto, aunque hay muchas herramientas para aprender con la tecnología, los juegos tradicionales, especialmente los educativos, deben utilizarse con la mayor frecuencia posible porque desarrollan y estimulan la emoción del aprendizaje.

2.5.1 Análisis

Cada etapa del proceso de investigación comienza con un estudio que analiza la viabilidad y define el proceso de aplicación. El análisis de viabilidad evaluó los costes, la eficiencia y la viabilidad de la aplicación del plan en la organización UECIB "Dolores Cacuangó", donde los niños cursan el tercer grado. El análisis de viabilidad dio como resultado una explicación, una estrategia y una estimación financiera del plan y, en su caso, una recomendación a los participantes en el análisis. La definición de los requisitos da lugar a una explicación, una explicación narrativa de cómo se aplicarán los requisitos del plan y, entre otras cosas, una estrategia para probar el consentimiento.

2.5.2 Diseño y Desarrollo

La tarea de la fase de diseño es desarrollar una solución concreta basada en las necesidades de los alumnos, en esta situación utilizando un juego didáctico en la plataforma Wordwall como recurso didáctico. El tiempo de desarrollo de la herramienta depende de la complejidad de la misma. El objetivo del desarrollo de la herramienta es crear las condiciones para una aplicación rápida y significativa mediante una cuidadosa idealización previa. Por un lado, el desarrollo de los recursos depende de la materia, el contenido y el momento de la aplicación, ya que son adecuados para cualquier fase de la programación didáctica, pero pueden utilizarse para crear tareas que refuercen los contenidos impartidos y consoliden el aprendizaje de los alumnos.

2.5.3 Implementación

La incorporación de las actividades en los planes de unidad depende de las competencias a desarrollar, ya que existen recursos previamente desarrollados por otras instituciones educativas que pueden ser utilizados en el aula, y también existe la posibilidad de desarrollar nuevos recursos adaptados a las materias a impartir, teniendo en cuenta las 4 macrodestrezas comunicativas: escuchar, dialogar, leer y escribir. Los estudiantes desarrollan primero sus habilidades lingüísticas escuchando, luego hablando, y después leyendo y escribiendo. En esta fase de la aplicación de los recursos proporcionados por la plataforma, se esperaba que los equipos mostraran resultados positivos, como el interés y la motivación en los temas presentados.

2.5.4 Evaluación

El análisis puede llevarse a cabo mediante pruebas que, si se superan, marcarán formalmente el final del proceso de desarrollo y el comienzo de la fase de aplicación, mientras que los cuestionarios de observación controlarán el desarrollo de las macro capacidades lingüísticas y literarias de los alumnos.

2.6 Descripción del instrumento de recolección de datos.

La recolección de datos corresponde a las diferentes etapas y al cumplimiento de cada uno de los objetivos específicos; así tenemos las técnicas y los instrumentos. Las técnicas son los procedimientos utilizados para la recolección de los datos. En ese sentido, en el estudio se emplearon la técnica de la encuesta, siendo esta una técnica de recogida de datos por medio de cuestionarios a la población de estudio, cuya finalidad es obtener sistemáticamente información derivada de un problema de indagación antes realizado. La técnica de la encuesta y como instrumento un cuestionario que agrupa una serie de diez preguntas correspondientes a la temática, sobre los cuales el investigador desea obtener información. El primero de estos se aplicó a las autoridades con el propósito de diagnosticar su aprobación ante la implementación de juegos didácticos para mejorar los procesos de

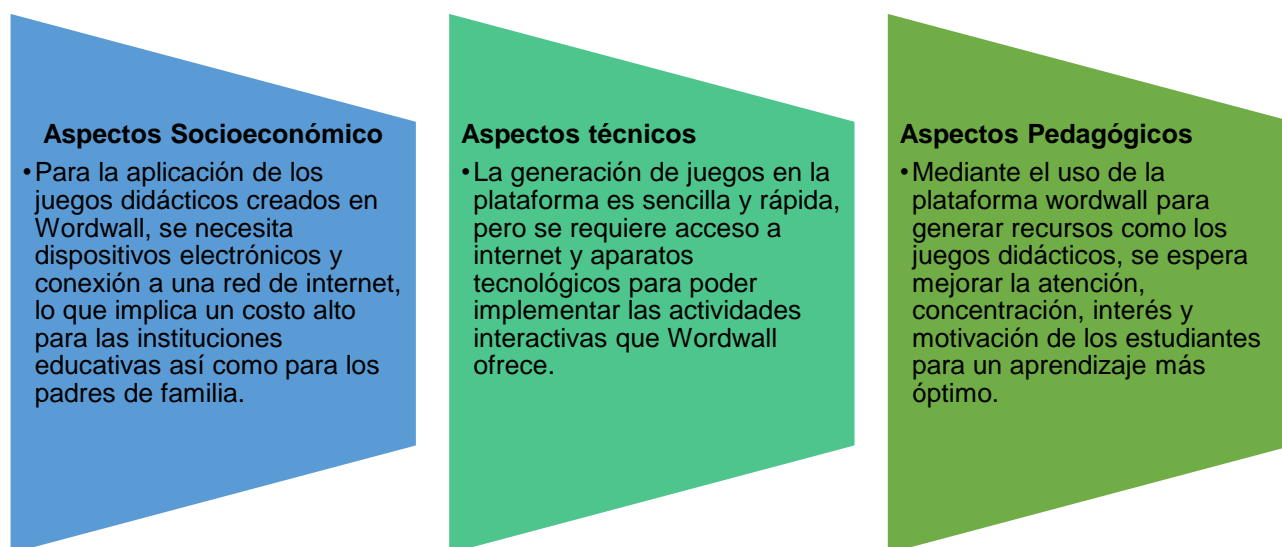
aprendizaje; el segundo se aplicó a los docentes con el propósito de verificar la incidencia de los juegos didácticos como recurso de enseñanza y aprendizaje.

El proceso para la recolección de la información del presente estudio se detalla a continuación: elaboración de la operacionalización de variables, previo la construcción de los instrumentos de recolección de información. validación de los instrumentos de recolección de información, aplicación del instrumento a docentes y autoridades, recopilación de datos posterior a la aplicación de los instrumentos, tabulación de resultados de las variables previamente establecidas, análisis de resultados en base a la problemática planteada, interpretación de los resultados con fundamento en el marco teórico referente, descripción de las principales conclusiones y recomendaciones que aportan al estudio.

2.7 Dimensiones

Figura 3

Aspectos socioeconómicos, técnicos y pedagógicos



Nota: Elaboración Propia

Capítulo tres

Discusión y Análisis de resultados

3.1. Resultados preliminares

3.1.1. Resultados de Escuchar

La actividad en Wordwall se titula “Habilidad de Escuchar: Cuento El Cuello Duro”, responder a las interrogantes planteadas.

Figura 4

Habilidad de escuchar: juego didáctico en Wordwall

0:03 ✓ 0

¿QUÉ LE PASO A LA JIRAFÁ DEL CUENTO?

A
SE LASTIMÓ
UNA PATA

B
SU CUELLO
QUEDO DURO

C
LE DOLÍA
LA CABEZA

1 de 8

Habilidad de Escuchar: Cuento El Cuello Duro (creado por: Bethy Carina Moreno)

por Bethy3

Agregar

Compartir

Editar contenido... Asignar tarea Incrustar Más

Nota: <https://wordwall.net/es/resource/27200693>

Con la presente actividad se logró una escucha activa, considerando que hay tres tipos de escucha: competitiva, pasiva y activa. La escucha activa es considerada la más eficaz ya que el oyente no solamente escucha con interés, sino que participa activamente en la escucha por medio de respuestas breves. La mayor parte de los individuos no son tan buenas oyendo como pensando. Prestar atención a tu oyente y no centrarte en lo cual vas a contestar

a medida que está hablando es una buena forma de asegurarte de que escuchas bastante más de lo cual está mencionando.

3.1.2. Resultados de Hablar

La actividad en Wordwall se titula “Habilidad de Hablar: Respondiendo Preguntas”, responder a las interrogantes planteadas.

Figura 5

Habilidad de hablar: juego didáctico en Wordwall



Nota: <https://wordwall.net/es/resource/27201234>

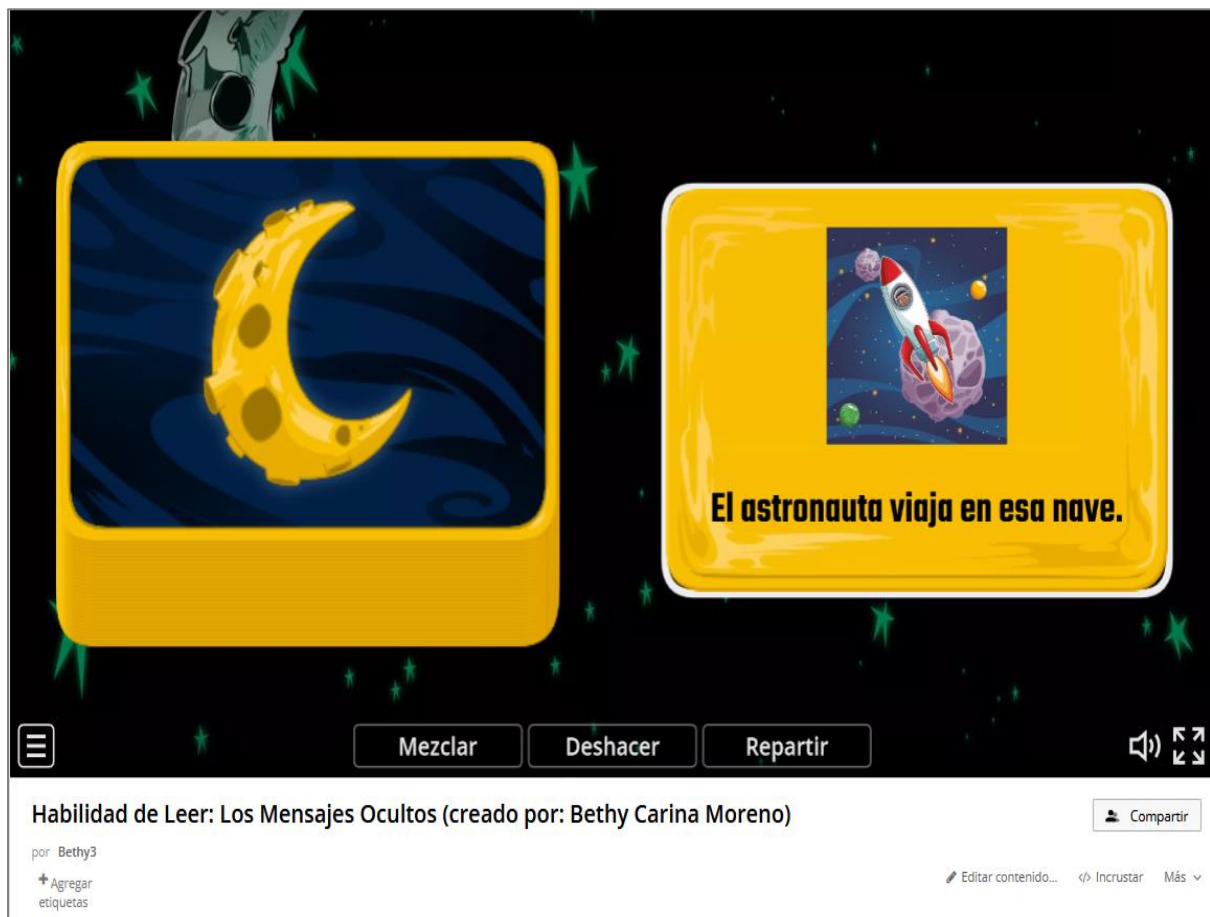
La actividad mediante el juego didáctico produce en los estudiantes una fluidez oral, respondiendo a cada interrogante de dominio e interés personal, considerando que dialogar podría ser un desafío inclusive en tu lengua materna, y muchísimo más una vez que aprendes un nuevo lenguaje. No obstante, la mejor forma de aprender a dialogar es entrenar, dejar de lado las inhibiciones y establecer una plática una vez que se tenga la posibilidad. Una vez que hable, preste atención al ritmo; no trate de tartamudear y sea expresivo para no parecer monótono y conservar el interés del oyente.

3.1.3. Resultados de Leer

La actividad en Wordwall se titula “Habilidad de Leer: Los Mensajes Ocultos”, observar las cartillas y comprender su significado.

Figura 6

Habilidad de leer: juego didáctico en Wordwall



Nota: <https://wordwall.net/es/resource/27201056>

El juego didáctico posibilita mejorar el interés en los procesos lectores. Es importante saber que los estudiantes aprenden a leer conociendo primero el abecedario y después pronunciando las letras para hallar sus sonidos. El procedimiento fonético de lectura -utilizar unidades de ruido para aprender palabras- es sin lugar a dudas la mejor elección pues, en teoría, si se conocen los sonidos, se puede leer cualquier palabra, independientemente del grado de complejidad. Esto además es cierto una vez que se aprende un nuevo lenguaje. La lectura tiene varios beneficios, como mejorar la memoria (que es un ejercicio para el cerebro), incrementar el vocabulario y conocer novedosas ideas.

3.1.4. Resultados de Escribir

La actividad en Wordwall se titula “Habilidad de Escribir: Mis Oraciones”, observar las imágenes y Escribir una oración.

Figura 7

Habilidad de escribir: juego didáctico en Wordwall



Nota: <https://wordwall.net/es/resource/27200905>

La motivación mediante juegos didácticos les posibilita escribir de forma fluida, sabiendo que el arte de escribir es posiblemente la más complejo de las capacidades comunicativas y la que más tiempo lleva dominar. Como cualquier otra capacidad, optimización con la práctica y el quiero de realizarlo mejor que los intentos anteriores. Además de lo esencial, hay diversos tipos y niveles de escritura. Podría ser un medio primordial para transmitir información, como en los diarios o un instrumento para producir universos nuevos y complicados, como en las novelas de fantasía.

3.2 Resultados de la encuesta realizada a Docentes

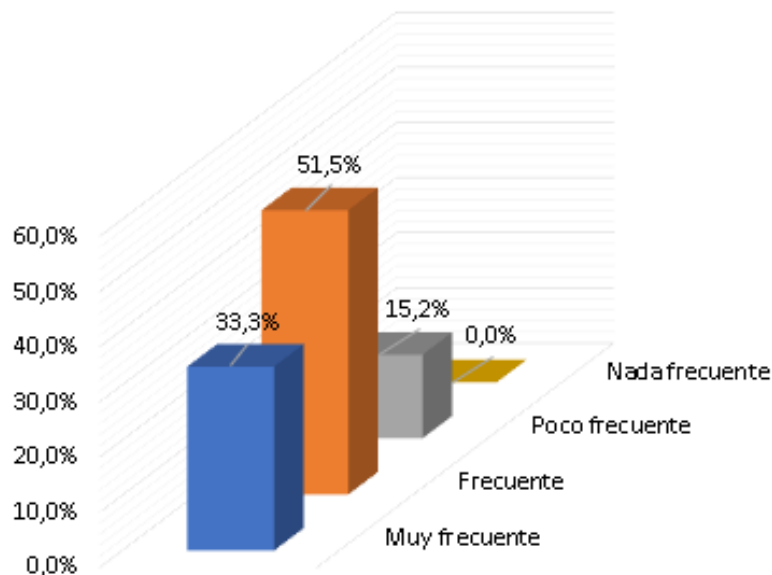
La recolección de datos surge de la aplicación del instrumento de la encuesta a 33 docentes de la UECIB “Dolores Cacuango” de la Provincia de Pichincha, Cantón Cayambe,

Parroquia Cangahua, para validar la incidencia de los juegos didácticos como recurso de enseñanza y aprendizaje de los niños del tercer año de Educación Básica.

Incorporación juegos didácticos en sus clases para hacerlas más dinámicas

Figura 8

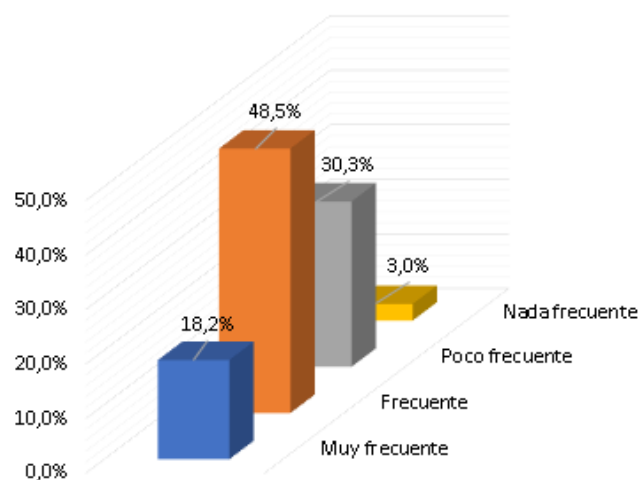
Juegos didácticos



Nota: Creación propia

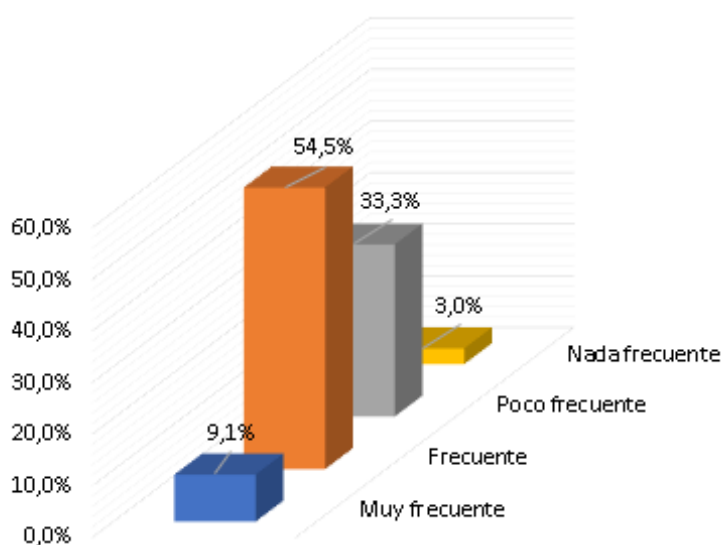
Según los datos obtenidos con respecto a la primera pregunta, se evidencia que el 51.5% de docentes indican que con frecuencia incorporan los juegos didácticos en las clases con el fin de hacerlas más dinámicas. Con dichos resultados es evidente la factibilidad de la presente propuesta ya que los docentes son capaces de dinamizar sus espacios académicos, sin embargo, es importante lograr el alcance más elevado.

El niño trabaja en entornos digitales TIC mediante juegos para mejorar su aprendizaje

Figura 9*Entornos digitales**Nota:* Creación propia

En base a la segunda interrogante, se obtiene un 48.5% de docentes quienes indican que con frecuencia trabajan con los niños en entornos digitales TIC, mediante juegos que mejoran su aprendizaje y un porcentaje mínimo del 18.2% indican que con mucha frecuencia. Con estos resultados es imprescindible crear estrategias que faciliten el uso de entornos digitales por parte de los docentes y alcanzar el máximo nivel de frecuencia.

Actividad de apertura mediante un juego didáctico digital

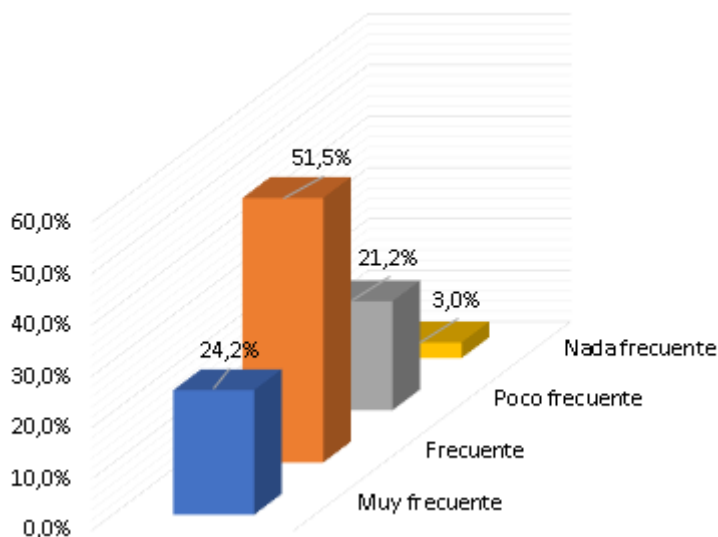
Figura 10*Actividad de apertura**Nota:* Creación propia.

Con los datos obtenidos los docentes en un 54.5% manifiestan que con frecuencia inician con una actividad de apertura mediante un juego didáctico digital, y un 9.1.% indican que muy frecuentemente. Estos datos dan referencia que no existe una totalidad de docentes que antes de iniciar la jornada académica plantean actividades iniciales, lo cual implica la escasa motivación en el proceso de aprendizaje.

Elabora su planificación de clase incorporando plataformas digitales para fortalecer mediante el juego el aprendizaje significativo en los niños

Figura 11

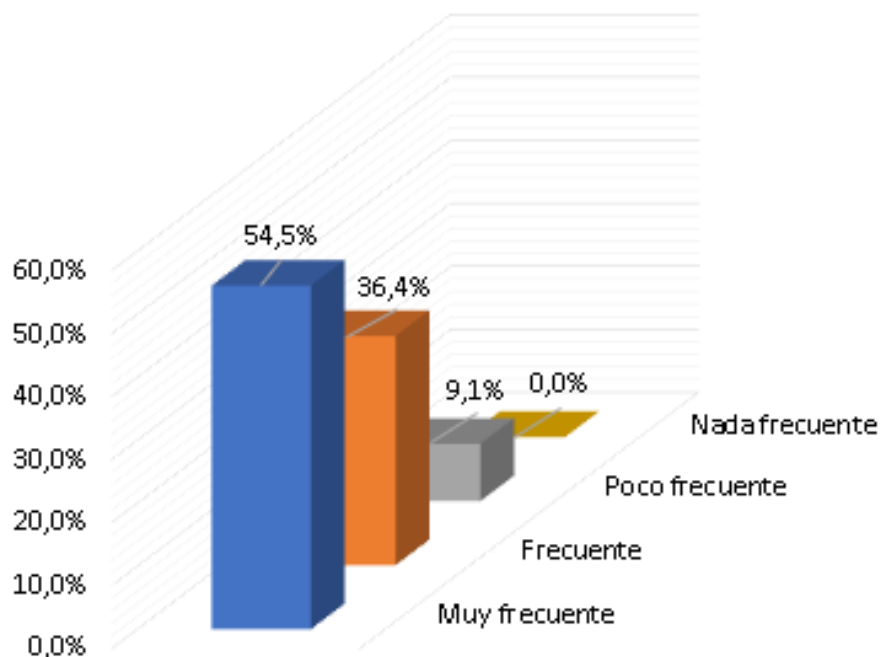
Plataformas digitales



Nota: Creación propia

Según los datos obtenidos con respecto a la cuarta pregunta en un 51.5% manifestaron que con frecuencia elaboran su planificación de clase incorporando plataformas digitales para fortalecer mediante el juego el aprendizaje significativo en los niños y un 24.2% expresan que muy frecuentemente incorporan plataformas digitales. Con estos datos, se infiere que los docentes requieren más apertura para motivarse a incorporar estrategias de aprendizaje mediante el juego.

Maestros deben cambiar su manera de impartir sus clases para desarrollar las destrezas y habilidades en sus estudiantes

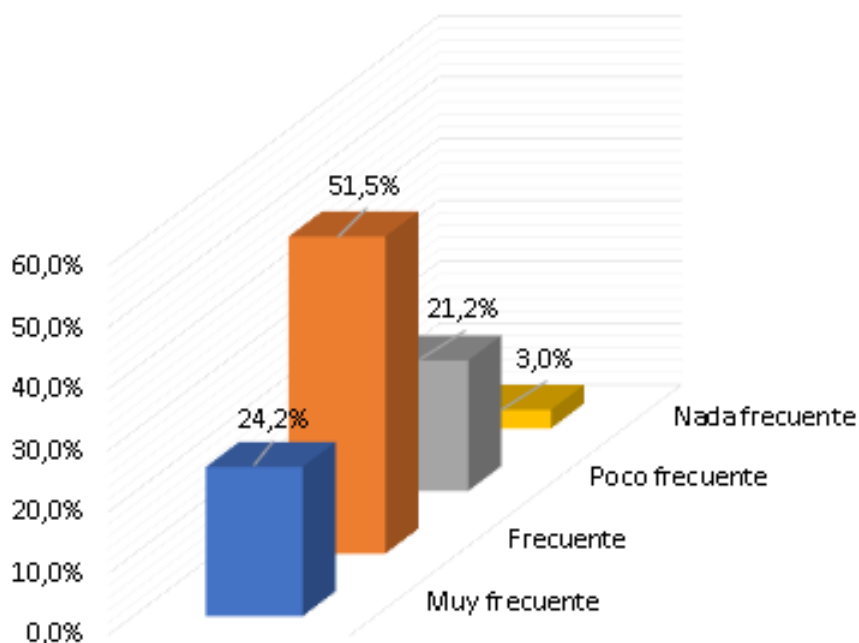
Figura 12*Destrezas y habilidades**Nota:* Creación propia.

En base a los resultados obtenidos la mayoría de los docentes, en un 54.5% manifiestan que muy frecuentemente consideran que los maestros deben cambiar su manera de impartir sus clases para desarrollar las destrezas y habilidades en sus estudiantes. De los resultados se viabiliza la presente investigación ya que existe una buena predisposición para cambiar metodologías tradicionalistas en el escenario educativo.

Los estudiantes aprenden de mejor manera utilizando herramientas digitales que usted implementa en clase

Figura 13

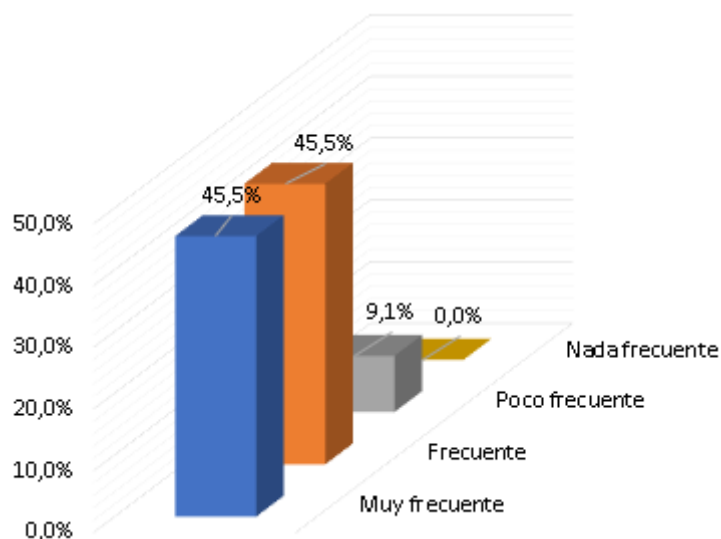
Mejor aprendizaje



Nota: Creación propia.

En base a los resultados de la interrogante seis, un 51.5% indican que muy frecuentemente consideran que los estudiantes aprenden de mejor manera utilizando herramientas digitales que se implementa en clase. Estos datos evidencian que los docentes consideran importante e imprescindibles para motivar en la implementación de juegos didácticos como recurso de enseñanza, posibilitando aprendizajes significativos.

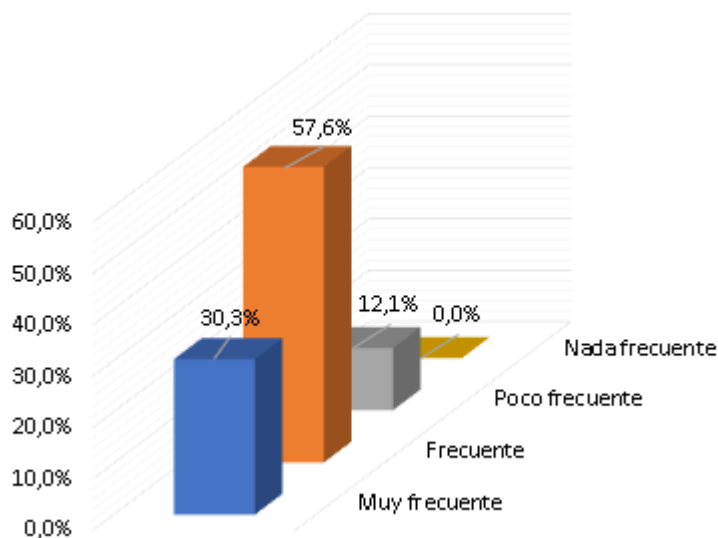
Las macro destrezas de Lengua y Literatura detalladas en el currículo se pueden desarrollar mediante juegos didácticos

Figura 14*Macrodestrezas de Lengua y Literatura*

Nota: Creación propia.

Los datos obtenidos, reflejan en un 45.5% el criterio de los docentes en un nivel de muy frecuente y frecuente, considerando que las macrodestrezas de Lengua y Literatura del currículo se pueden desarrollar mediante juegos didácticos. Estos resultados aportan a la aceptación de viabilidad de la presente investigación, ya que es de factibilidad significativa el uso de juegos didácticos para alcanzar los aprendizajes requeridos.

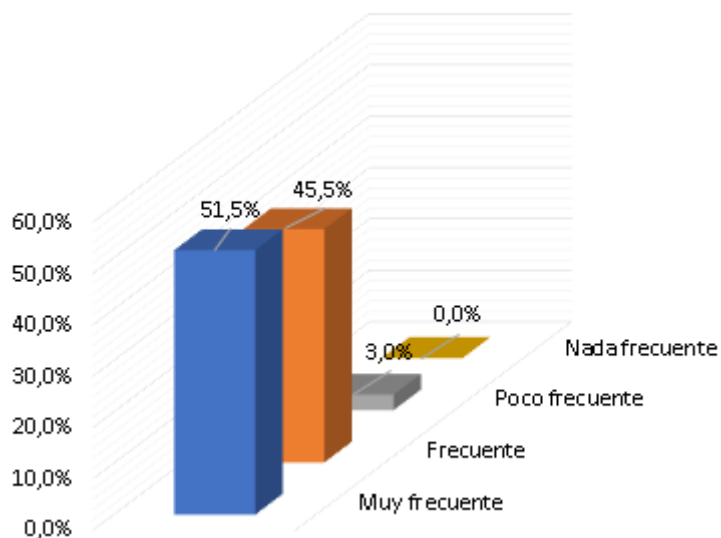
Promueve el desarrollo de destrezas y habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje utilizando juegos didácticos digitales para una formación integral del estudiante

Figura 15*Formación integral*

Nota: Creación propia.

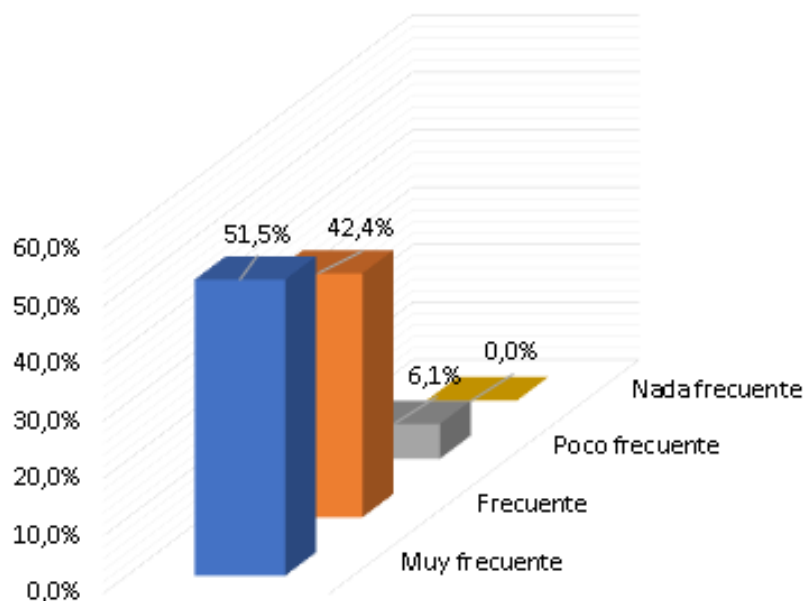
Los docentes consideran en un 57.6% que con frecuencia promueven el desarrollo de destrezas y habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje utilizando juegos didácticos digitales para una formación integral del estudiante y un 30.3% expresan que muy frecuentemente. Con dichos resultados queda en evidencia que aún no se alcanza los niveles máximos por parte de los docentes en cuanto al uso de juegos didácticos como parte de la educación y formación a los estudiantes.

Importancia de implementar juegos didácticos digitales en los planes de unidad

Figura 16*Planes de unidad**Nota:* Creación propia

En base a los datos obtenidos, los docentes expresan en un 51.5% que, con mucha frecuencia, consideran importante implementar juegos didácticos digitales en los planes de unidad y en un 45.5% manifiestan que con frecuencia. Por tanto, la utilidad de la presente investigación es significativa como herramienta docente para implementar los juegos didácticos como parte del estudio de las macrodestrezas.

Conocer y utilizar juegos didácticos digitales es fundamental para el desarrollo de destrezas y habilidades

Figura 17*Juegos didácticos digitales*

Nota: Creación propia.

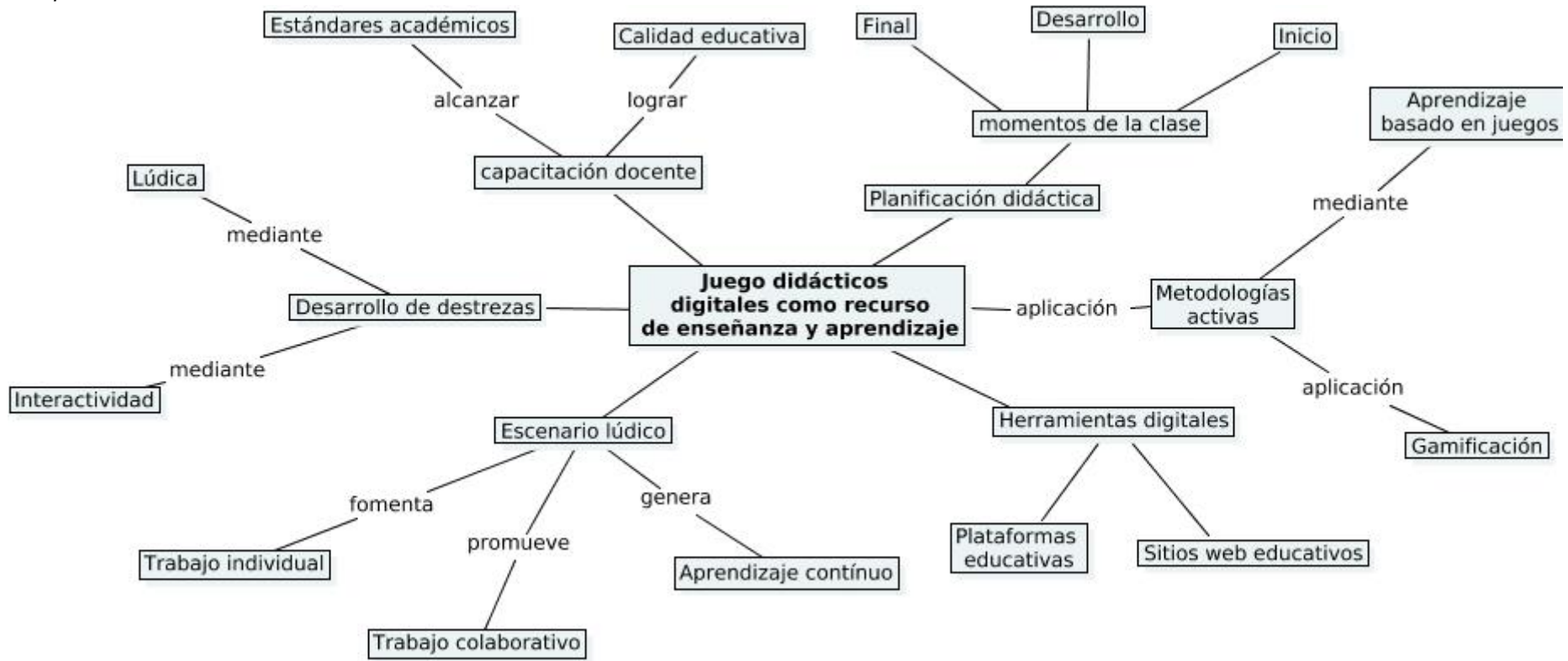
Considerando los resultados obtenidos de la última pregunta, manifiestan en un 51.5% que muy frecuentemente creen que conocer y utilizar juegos didácticos digitales es fundamental para el desarrollo de destrezas y habilidades. Por tanto es importante proponer alternativas pedagógicas para el desarrollo significativo de los ejes temáticos de estudio por parte de los estudiantes.

3.3 Resultados de la entrevista realizada a Autoridades

La recolección de datos surge de la aplicación del instrumento de la encuesta a las autoridades de la UECIB “Dolores Cacuango” de la Provincia de Pichincha, Cantón Cayambe, Parroquia Cangahua, para validar la incidencia de los juegos didácticos como recurso de enseñanza y aprendizaje de los niños del tercer año de Educación Básica.

Figura 18

Respuestas de la entrevista autoridades



Nota: Elaboración propia

Se realizó una entrevista a las autoridades de la institución para obtener información relevante sobre el tema abordado, para lo cual se realizó un mapa mental en el cual se plasma lo más esencial de sus respuestas ya que la mayoría coincidían en sus aportaciones. Las autoridades institucionales consideran que los docentes se encuentran en proceso de aprendizaje debido al auge tecnológico, lo cual les ha permitido ampliar sus conocimientos en el abordaje digital, posibilitando mejorar los procesos de enseñanza. Considerando el conocimiento pedagógico y administrativo de las autoridades, mencionan que los juegos didácticos despiertan el interés por el aprendizaje, permitiéndoles a los estudiantes alcanzar niveles de atención elevados, teniendo como resultado aprendizajes significativos en la adquisición de conocimiento.

En base al acompañamiento brindado por las autoridades, es importante recalcar que los docentes tienen una gran aplicabilidad de actividades lúdicas en el escenario educativo, ejecutando metodologías activas como la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, lo cual se ha visto reflejado en las planificaciones emitidas semanalmente, teniendo resultados positivos por parte de los estudiantes, quienes están respondiendo adecuadamente a las innovadoras metodologías de trabajo, tanto de forma autónoma como colaborativa, lo cual se convierte en un aprendizaje activo.

Los recursos digitales son parte fundamental del desarrollo de las destrezas imprescindibles, ya que han posibilitado a los maestros, ser innovadores y multivariados en la forma de llevar y presentar el contenido de aprendizaje a los estudiantes, con el propósito de mejorar la calidad educativa y cumplir con los estándares académicos institucionales, por consiguiente las autoridades creen oportuno y pertinente brindar capacitaciones frecuentes a los docentes en la formación del manejo de diversas herramientas didácticas digitales, creando nuevas habilidades de enseñanza.

Conclusiones

Se puede concluir que la implementación de recursos didácticos mediante la plataforma Wordwall, incide positivamente en el aprendizaje de las destrezas con criterio de desempeño de unidades didácticas en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes del tercer año de EGB de la UECIB “Dolores Cacuango”.

Se concluye que los docentes de la institución si aplican las herramientas tecnológicas e implementan juegos didácticos en sus clases diarias, por lo tanto, es necesario crear y promover estrategias lúdicas e interactivas que permitan a los alumnos alcanzar los objetivos planteados dentro de las unidades didácticas, para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes.

La mayoría de docentes manifiestan que se debe cambiar la manera tradicional de impartir las clases, ya que se deben incorporar nuevas herramientas tecnológicas que faciliten el desarrollo las destrezas y habilidades de sus estudiantes ya que la educación debe entrar en un proceso de actualización y adaptación a las nuevas formas de estudio.

Los docentes de la institución coinciden que las destrezas con criterio de desempeño se pueden desarrollar mediante la implementación actividades lúdicas y juegos didácticos disponibles en diversas plataformas en la internet, ya que estas herramientas contienen actividades entretenidas que despiertan el interés de los alumnos, con los cual mejoran su aprendizaje y se mantienen motivados.

Recomendaciones

Se recomienda a los docentes seguir capacitándose en la utilización de herramientas digitales enfocadas a la educación, para aplicarlas en sus clases, cambiar la forma de impartir conocimientos y así lograr desarrollar las destrezas abordadas en cada unidad didáctica.

Se debe implementar el juego como estrategia de enseñanza ya que contribuye al aprendizaje significativo de los estudiantes, pues capta su atención e interés y los motiva a seguir aprendiendo.

Coordinar acciones con la autoridad de la institución, para dar seguimiento a docentes en la aplicación de actividades lúdicas, interactivas y tecnológicas tanto en las planificaciones de unidad como en la ejecución en sus clases diarias, para optimizar los procesos educativos y cubrir las necesidades de los estudiantes de la época actual.

Referencias Bibliográficas

- Altamirano, K. A. L., Tapia, E. R. B., Pérez, G. N. R., & Zhingri, J. P. C. (2020). Nuevos métodos de la enseñanza-aprendizaje por medio de la tecnología en plataformas educativas. *Explorador Digital*, 4(1), 43-54. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v4i1.1072>
- Blancafort, C., González, J., Sisti, O., & Rivera Vargas, P. (2019). El aprendizaje significativo en la era de las tecnologías digitales (pp. 49-60).
- Cabello, M.-J. (2019). El reciclaje a través de la gamificación en el aula de educación infantil. <http://tauja.ujaen.es/jspui/handle/10953.1/9929>
- Cabezas, S. (2020). Gamificación en las aulas. <http://tauja.ujaen.es/jspui/handle/10953.1/14989>
- Carrillo, M. V. (2021). Plataformas Educativas y herramientas digitales para el aprendizaje. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 9(18), 9-12. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/7593>
- Castro, M. M., Calvo, A. D. C., & Rivero, V. M. H. (2017). Análisis de plataformas educativas digitales comerciales españolas destinadas a Educación Primaria / Analysis of Spanish commercial digital educational platforms for Primary Education. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC*, 16(2), 49-62. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.16.2.49>
- Cedeño, J. J. D., Vera, M. G. V., Mendoza, J. C. C., & Mielles, J. G. P. (2018). El currículo de la educación básica ecuatoriana: una mirada desde la actualidad. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 3(4), 47-66. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i4.1462>
- Cerezo, D. E. (2018). Estrategias metodológicas en el pensamiento creativo de Lengua y Literatura, subnivel básico elemental. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/33491>
- Coello, L. J., & Gavilanes, B. E. (2019). La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>
- Cortes, B. P. A., Moreno, M. C., & Caicedo, G. E. G. (2019, octubre 31). La gamificación y la creatividad en el proceso de aprendizaje. V Congreso Internacional de Investigación y Pedagogía. V Congreso Internacional de Investigación y Pedagogía. https://rdigitales.uptc.edu.co/memorias/index.php/5_cong_pedag/5_ped_cong/paper/view/3170
- Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. (2016). Currículo de los niveles de educación obligatoria subnivel elemental. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>
- Currículo Lengua y Literatura. (2016). LENGUA Y LITERATURA.pdf. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>

- Darliani, Y. (2019). The implementation of word wall strategy in teaching writing descriptive text. *JELA (Journal of English Language Teaching, Literature and Applied Linguistics)*, 1(2), 61-67. <https://doi.org/10.37742/jela.v1i2.12>
- Domínguez, P. M., Oliveros, M. A., Coronado, M. A., Valdez Salas, B., Domínguez Osuna, P. M., Oliveros Ruiz, M. A., Coronado Ortega, M. A., & Valdez Salas, B. (2019). Retos de ingeniería: Enfoque educativo STEM+A en la revolución industrial 4.0. *Innovación educativa (México, DF)*, 19(80), 15-32. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1665-26732019000200015&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Echeverría, B., & Martínez, P. (2018). Revolución 4.0, Competencias, Educación y Orientación. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 12(2), 4-34. <https://doi.org/10.19083/ridu.2018.831>
- Educación 3.0. (2021a). Aprender Jugando: Las mejores plataformas educativas. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/plataformas-para-aprender-jugando/>
- Educación 3.0. (2021b). Disgrafía: 15 actividades y recursos para el aula y casa. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/disgrafia-actividades-recursos/>
- Educativa. (2021). Gamificación: El aprendizaje divertido | educativa. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- El Mundo. (2021). Método educativo de la gamificación. Sapos y Princesas. <https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/educacion-colegio/metodo-educativo-de-la-gamificacion>
- Espinosa, M. P. P. (2018). La Tecnología Educativa en la Pedagogía del siglo XXI: Una visión en 3D. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*. <https://doi.org/10.6018/riite/2018/335131>
- Fernandez, A. D., & Romero, A. C. G.-L. (2020, junio 24). Retos en tiempo de pandemia: Plataformas educativas para la formación de agentes de cambio. [GKA INNO 2020] Congreso Internacional de Innovación y Educación para el Desarrollo. [GKA INNO 2020] Congreso Internacional de Innovación y Educación para el Desarrollo. <https://conferences.eagora.org/index.php/educacion-y-aprendizaje/INNO2020/paper/view/13404>
- Flórez, M. C., Fernández, O. L., Flórez Cardoso, M. C., & Fernández Arbeláez, O. L. (2021). Comunidades de práctica como plataformas de mejoramiento educativo. *Sophia*, 17(1), 67-83. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.17v.1i.1104>
- Gamificalia. (2021). Ventajas y desventajas de la gamificación—Gamificalia. <https://gamificalia.info/ventajas-y-desventajas-de-la-gamificacion/>

- Gobierno de Canarias. (2016, marzo 31). Cómo aplicar el aprendizaje basado en juegos en el aula. CEP Telde. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cprofestelde/2016/03/31/como-aplicar-el-aprendizaje-basado-en-juegos-en-el-aula/>
- González, L. (2017). Metodología para el diseño instruccional en la modalidad b-learning desde la Comunicación Educativa. *Razón y Palabra*, 21(3_98), 32-50. <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1041>
- Higuita, M. C. (2019). El uso comprensivo del conocimiento científico a través de la gamificación en el aula. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/76316>
- ideaspearson. (2021). Tipos de plataformas educativas: ¿cuál elegir para mi escuela? <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/tipos-de-plataformas-educativas-cual-elegir>
- Jackson, J. (2018). Build an Interactive Word Wall—ProQuest. <https://www.proquest.com/openview/01ff757c7f9fb7d4995abdc29296d59/1?pq-origsite=gscholar&cbl=40590>
- Loderer, K., Pekrun, R., & Plass, J. L. (2020). Emotional foundations of game-based learning. En *Handbook of game-based learning* (pp. 111-151). The MIT Press.
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo – Áreas – Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/curriculo-areas/>
- Montero, J. S. (2020). Educación Infantil y enseñanza online durante el confinamiento: Experiencias y buenas prácticas. *Etic@net. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 20(2), 336-348. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v20i2.16214>
- Quinapallo, X. P. L., Bravo, N. A. O., & Pesantez, R. M. M. (2020). Currículo de los niveles de educación obligatoria: Una mirada reflexiva desde el hacer docente. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(1), 270-280. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.1246>
- Ramírez, L., Guadalupe, M., & English, R. (2020). Plataformas educativas de nivel básico usadas en homeschooling en México (Educational platforms and basic understandings of homeschooling in Mexico). *Edähi Boletín Científico De Ciencias Sociales Y Humanidades Del ICSHu*, 8(16), 65-70. <https://eprints.qut.edu.au/208847/>
- Rodríguez, C. A. C. (2018). Gamificación en educación superior: Experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63, 29-41 (380). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Siregar, S. F., Pulungan, A. H., & Murni, S. M. (2020). The Effect of Word Wall Strategy and Students' Interest on English Vocabulary Mastery. 190-195. <https://aisteel2020.unimed.ac.id/wp-content/uploads/2020/12/ABS-161.pdf>

- Torres, X. A. (2019). Páginas web educativas. Introducción, la web en los ambientes educativos, educación y web, ventajas y desventajas, diseño, tipos de información, herramientas para construir una página web, aplicación. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/3986>
- Valdez, W. R., & Villarruel, J. I. B. (2017). Uso de las plataformas educativas y su impacto en la práctica pedagógica en instituciones de educación superior de san luis potosí. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 60, a360-a360. <https://doi.org/10.21556/edutec.2017.60.798>
- Vélez, O. A., López, S. M. P., Fernández, Y. L. H., Rendón, P. A. O., & Martínez, L. F. G. (2019). Aprendizaje basado en juegos formativos: Caso Universidad en Colombia. *REDIE: Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 21, 13. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6887169>
- Viñas, M. (2017). La importancia del uso de plataformas educativas. *Letras*, no. 6. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/61390>
- Wordwall. (2021). Wordwall Características. <https://wordwall.net/es/features>
- Zambrano, Ms. E. R. M., Jurado, Ms. D. M. B., Freire, L. A. N., & Saavedra, J. C. S. (2018). Inadaptabilidad de los docentes al manejo de plataformas virtuales: Caso Educar Ecuador. *Revista Conrado*, 14(62), 38-42. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/713>
- Zapata, Z. M. (2019). Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/45399>

ANEXOS



UECIB “DOLORES CACUANGO”

AÑO LECTIVO
2021-2022

PLANIFICACIÓN CURRICULAR ANUAL

1.DATOS INFORMATIVOS

Área: Lengua y Literatura

Asignatura: Lengua y Literatura

Docente: Moreno Sánchez, Bethy Carina

Grado: Tercer Año de Educación General
Básica “A”

Nivel Educativo: Educación General Básica Elemental

2. TIEMPO

Carga horaria semanal	N° Semanas de trabajo	Evaluación del aprendizaje	Total de semanas clases	Total de periodos
10	5	1	6	50

3. OBJETIVOS

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.

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.

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.

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.

4. EJES TRANSVERSALES

Interculturalidad	La formación de una	La protección del medio ambiente	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes	La educación sexual en los jóvenes
-------------------	---------------------	----------------------------------	---	------------------------------------

ciudadanía
democrática

5. DESARROLLO DE UNIDADES DE PLANIFICACIÓN

Título de la unidad de planificación	Objetivos de la unidad de planificación	Contenidos	Orientaciones Metodológicas	Evaluación
<p>BLOQUE 1 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</p>	<p>LEO PARA APRENDER (PÁG. 18) DESTREZAS CCD</p> <p>LL.2.3.5. Desarrollar estrategias cognitivas como lectura de paratextos, establecimiento del propósito de lectura, relectura, relectura selectiva y parafraseo para autorregular la comprensión de textos.</p>	<p>ACTIVIDADES</p> <ol style="list-style-type: none">1. Observo los gráficos.2. Señalo el texto adecuado para encontrar la información sobre los animales3. Encierro los animales que creo que viven en el África.4. Completo el cuadro.5. Leo el texto y hacemos preguntas cuyas respuestas las encontraremos en el mismo texto.6. Uno con una línea las partes del cuerpo del elefante y su característica. <p>Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall: https://wordwall.net/es/resource/25625000</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</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>INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> <p>I.LL.2.5.1. Construye los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza-diferencia, objeto-atributo, antecedente-</p>

	<p>capacidades de resolución de problemas y aprendizaje autónomo mediante el uso de la lengua oral y escrita.</p>	<p>LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje. / Leer de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio/ Construir los significados de un texto a partir del</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <p>7. Escribo tres características que conozco sobre la jirafa. 8. Leo el texto. 9. Contesto las preguntas.</p> <p style="text-align: center;">Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall: https://wordwall.net/es/resource/25625128</p>	<p>consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo, al comprender los contenidos explícitos e implícitos de un texto y registrar la información en tablas, gráficos, cuadros y otros organizadores gráficos sencillos. (I.3., I.4.)</p> <p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN CE.LL.2.6. Aplica conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación,</p>
--	---	---	--	--

		<p>establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo, antecedente–consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo.</p>		<p>información y estudio.</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)</p> <p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN CE.LL.2.5. Comprende contenidos implícitos</p>
--	--	---	--	---

		<p>LL.2.3.2. Comprender los contenidos implícitos de un texto basándose en inferencias espaciotemporales, referenciales y de causa-efecto</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <p>10. Encierro las palabras que podrían describir a un rinoceronte</p> <p>11. Leo el texto.</p> <p>12. Marco con una X las oraciones que son verdaderas.</p> <p>13. Contesto las preguntas.</p> <p>Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/25625181</p>	<p>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 style="text-align: center;">INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> <p>I.LL.2.5.1. Construye los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza-diferencia, objeto-atributo, antecedente-consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo, al comprender los contenidos explícitos e implícitos de un texto y registrar la información en tablas,</p>
--	--	--	--	---

		<p>LL.2.3.1. Construir los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza, diferencia, objeto-atributo, antecedente–consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo.</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <p>14. Organizo la información que leí en las páginas anteriores en el siguiente cuadro. Coloco una X en la característica que pertenece a los animales.</p> <p>15. Escribo 4 oraciones con la información recogida.</p>	<p>gráficos, cuadros y otros organizadores gráficos sencillos. (1.3., 1.4.)</p> <p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN 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 style="text-align: center;">INDICADORES DE EVALUACIÓN I.LL.2.5.1. Construye los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza-diferencia,</p>
--	--	--	--	--

			<p>Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/25625216</p>	<p>objeto-atributo, antecedente-consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo, al comprender los contenidos explícitos e implícitos de un texto y registrar la información en tablas, gráficos, cuadros y otros organizadores gráficos sencillos. (I.3., I.4.)</p> <p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>CE.LL.2.6. Aplica conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez</p>
--	--	--	---	--

		<p>LL.2.3.8. Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <p>16. Leo los textos.</p> <p>17. Completo el cuadro con la información del texto.</p> <p>18. Completo el diagrama con las semejanzas y las diferencias.</p> <p style="text-align: center;">Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p> <p style="text-align: center;">https://wordwall.net/es/resource/25625239</p>	<p>y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.</p> <p style="text-align: center;">INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> <p>I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)</p>
--	--	---	--	--

		<p>LL.2.3.2. Comprender los contenidos explícitos e implícitos de un texto al registrar la información en tablas, gráficos, cuadros y otros organizadores gráficos sencillos.</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <p>19. Completo las siguientes oraciones con las semejanzas y las diferencias entre el león y el tigre.</p> <p>20. Uno con una línea la oración con el dibujo que le corresponda</p>	<p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</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 style="text-align: center;">INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> <p>I.LL.2.5.1. Construye los significados de un texto a partir del establecimiento de relaciones de semejanza-diferencia, objeto-atributo, antecedente-consecuente, secuencia temporal, problema-solución, concepto-ejemplo, al comprender</p>
--	--	--	--	---

			<p>Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall: https://wordwall.net/es/resource/25625257</p>	<p>los contenidos explícitos e implícitos de un texto y registrar la información en tablas, gráficos, cuadros y otros organizadores gráficos sencillos. (I.3., I.4.)</p>
		<p>ME EJERCITO EN LA COMPRENSIÓN DE ORACIONES (PÁG. 26)</p> <p>DESTREZAS CCD</p> <p>LL.2.3.8 Aplicar los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.</p>	<p>ACTIVIDADES</p> <p>21. Respondo, en mi cuaderno, las siguientes preguntas</p> <p>22. Escribo A y B en la oración que corresponda al dibujo.</p> <p>23. Leo y encierro la palabra que responde a la pregunta</p> <p>24. Encierro la palabra que responde a la pregunta ¿Qué hace? y la sustituyo por un sinónimo. Escribo el sinónimo debajo del texto</p> <p>25. Leo y sustituyo con palabras los dibujos que responden a la pregunta ¿Dónde ocurre?</p> <p>Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall: https://wordwall.net/es/resource/2566368</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>CE.LL.2.6. Aplica conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN</p>

				<p>I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)</p>
		<p>LEO EN VOZ ALTA (PÁG. 28)</p> <p>DESTREZAS CCD</p> <p>LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje</p>	<p>ACTIVIDADES</p> <p>26. Observo los dibujos y escribo su nombre</p> <p>27. Leo, reemplazando los dibujos por sus palabras.</p> <p>28. Leo el texto incompleto. Me acuerdo de las palabras que van en los espacios.</p> <p>Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>CE.LL.2.6. Aplica conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de</p>

			https://wordwall.net/es/resource/16114110	<p>aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> <p>I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)</p>
--	--	--	---	--

		<p>LL.2.3.10. Leer de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <p>29. Leo el texto. Reemplazo oralmente los dibujos por las palabras.</p> <p>30. Leo las siguientes palabras y escribo su significado.</p> <p>Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall: https://wordwall.net/es/resource/4423570</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>CE.LL.2.6. Aplica conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio.</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> <p>I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y</p>
--	--	--	---	--


		<p>LL.2.3.9. Leer oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje.</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <p>31. Leo el siguiente texto y contesto a las preguntas.</p> <p>32. Pinto la respuesta correcta, según la lectura.</p> <p>33. Contesto las preguntas sobre la lectura</p> <p>34. Escribo una pregunta para las respuestas, según la lectura.</p>	<p>entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)</p> <p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>CE.LL.2.6. Aplica conocimientos lingüísticos en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y</p>
--	--	---	---	--

			<p>Reflexiono sobre lo que aprendí en este bloque. Señalo donde corresponda.</p> <p>Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/16641509</p>	<p>personal en situaciones de recreación, información y estudio.</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> <p>I.LL.2.6.1. Aplica los conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo oralmente con fluidez y entonación en contextos significativos de aprendizaje y de manera silenciosa y personal en situaciones de recreación, información y estudio. (J.3., I.3.)</p>
--	--	--	--	---

6. BIBLIOGRAFÍA	7. ELABORADO POR
<ul style="list-style-type: none"> • Currículo Subnivel Elemental https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf • Ministerio de Educación, Estándares de Calidad Educativa, Aprendizaje, Gestión Escolar, Desempeño Profesional e Infraestructura. • Ministerio de Educación, Evaluación de los Aprendizajes. • Ministerio de Educación, Currículo Priorizado para la emergencia • Ministerio de Educación, Caja de Herramientas • Texto Lengua y Literatura 3EGB 	<p style="text-align: center;">Firma: ----- Moreno Sánchez, Bethy Carina DOCENTE INVESTIGADORA</p>

Cuadro 1: Planificación curricular unidad 1 Bloque Lectura
Nota: Adpatado de (Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, 2016)

Cuadro 2: Planificación curricular unidad 1 Bloque Escritura

		<h1>UECIB “DOLORES CACUANGO”</h1>			AÑO LECTIVO 2021-2022
PLANIFICACIÓN CURRICULAR ANUAL					
1.DATOS INFORMATIVOS					
Área: Lengua y Literatura			Asignatura: Lengua y Literatura		
Docente: Moreno Sánchez, Bethy Carina					
Grado: Tercer Año de Educación General Básica “A”			Nivel Educativo: Educación General Básica Elemental		
2. TIEMPO					
Carga horaria semanal	N° Semanas de trabajo	Evaluación del aprendizaje	Total de semanas clases	Total de periodos	
10	5	1	6	50	
3. OBJETIVOS					
<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>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.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>					

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.

4. EJES TRANSVERSALES

Interculturalidad	La formación de una ciudadanía democrática	La protección del medio ambiente	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes	La educación sexual en los jóvenes
-------------------	--	----------------------------------	---	------------------------------------

5. DESARROLLO DE UNIDADES DE PLANIFICACIÓN

Título de la unidad de planificación	Objetivos de la unidad de planificación	Contenidos	Orientaciones Metodológicas	Evaluación
BLOQUE 1 Escritura	<p>O.LL.2.8. Escribir relatos y textos expositivos y descriptivos, en diversos soportes disponibles, y emplearlos como medios de comunicación y expresión del pensamiento.</p> <p>O.LL.2.9 Reflexionar sobre los patrones semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales para</p>	<p>APRENDO A ESCRIBIR (PÁG. 32)</p> <p>DESTREZAS CCD</p> <p>LL.2.4.4. Escribir descripciones de objetos ordenando las ideas con secuencia lógica por temas y subtemas, utilizando conectores consecutivos, atributos, adjetivos calificativos y posesivos; en situaciones comunicativas que las requieran. / Aplicar estrategias</p>	<p>ACTIVIDADES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observo el gráfico y lo comento con mis compañeros y compañeras. 2. Leo la definición de “describir” y la comento con la clase. <p>Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/12122451</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>CE.LL.2.9. Utiliza elementos de la lengua apropiados para diferentes tipos de textos narrativos y descriptivos; emplea una diversidad de formatos, recursos y materiales para</p>

	<p>aplicarlos en sus producciones escritas.</p>	<p>de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica) en la escritura de relatos personales, hechos cotidianos, descripciones de objetos en la autoevaluación de sus escritos.</p>		<p>comunicar ideas con eficiencia.</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN</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.2.4.2 Aplicar estrategias de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica, selección, ordenación y jerarquización de ideas, uso de organizadores gráficos, entre otras) en la escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos y acontecimientos de interés, y en las descripciones de objetos, animales, lugares y personas, durante la autoevaluación de sus escritos.</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Organizo las siguientes palabras en tres columnas 4. Subrayo las características que describen a la 5. Escribo oraciones con cada una de las características de la papa frita. Observo el ejemplo. 6. Describo a una manzana y a un limón. Las palabras del cuadro me ayudan <p style="text-align: center;">Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p> <p style="text-align: center;">https://wordwall.net/es/resource/4332010</p>	<p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>CE.LL.2.8. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos y descriptivos, usando estrategias y procesos de pensamiento; los apoya y enriquece con paratextos y recursos de las TIC, y cita fuentes cuando sea el caso.</p> <p style="text-align: center;">INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> <p>I.LL.2.8.1 Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos (relatos escritos de</p>
--	--	---	--	---

				<p>experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos y acontecimientos de interés), usando estrategias y procesos de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica, selección ordenación y jerarquización de ideas; y uso de organizadores gráficos, entre otros), apoyándolo y enriqueciéndolo con paratextos y recursos de las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (J.2., I.3.)</p>
--	--	--	--	---

		<p>LL.2.4.2. Aplicar estrategias de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica, selección, ordenación, jerarquización de ideas, uso de organizadores gráficos, entre otras) en las descripciones de objetos durante la autoevaluación de sus escritos.</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <p>7. Completo el cuadro con las características antes señaladas. 8. Observo las partes interiores de la manzana. Escribo oraciones. 9. Completo las oraciones que describen la manzana 10. Completo el cuadro con las características que observo.</p> <p style="text-align: center;">Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p> <p style="text-align: center;">https://wordwall.net/es/resource/4321604</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN CE.LL.2.8. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos y descriptivos, usando estrategias y procesos de pensamiento; los apoya y enriquece con paratextos y recursos de las TIC, y cita fuentes cuando sea el caso.</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN I.LL.2.8.1. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos (relatos escritos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos y acontecimientos de interés), usando estrategias y</p>
--	--	---	--	---

				<p>procesos de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica, selección ordenación y jerarquización de ideas; y uso de organizadores gráficos, entre otros), apoyándolo y enriqueciéndolo con paratextos y recursos de las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (J.2., I.3.)</p>
--	--	--	--	--

		<p>LL.2.4.1. Desarrollar progresivamente autonomía y calidad en el proceso de escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos; aplicando la planificación en el proceso de escritura teniendo en cuenta la conciencia lingüística (léxica,semántica, sintáctica y fonológica) en cada uno de sus pasos.</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Escribo las oraciones que describen al limón. 12. Leo el texto y aprendo ideas que me ayudarán a mejorar mi texto. 13. Clasifico los sustantivos que nombran los objetos del gráfico en masculinos y femeninos. Para no equivocarme, antepongo el artículo. 14. Escribo los sustantivos que nombran las emociones, las instituciones y los lugares 15. Leo las palabras de la columna A y las relaciono, según corresponda con las palabras de la columna B y C 16. Completo las oraciones con las palabras del recuadro 17. Completo el texto. <p style="text-align: center;">Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p> <p style="text-align: center;">https://wordwall.net/es/resource/1925271</p>	<p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>CE.LL.2.8. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos y descriptivos, usando estrategias y procesos de pensamiento; los apoya y enriquece con paratextos y recursos de las TIC, y cita fuentes cuando sea el caso.</p> <p style="text-align: center;">INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> <p>I.LL.2.8.1. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos (relatos escritos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos y acontecimientos de interés), usando estrategias y</p>
--	--	---	---	---

				procesos de pensamiento (ampliación de ideas, secuencia lógica, selección ordenación y jerarquización de ideas; y uso de organizadores gráficos, entre otros), apoyándolo y enriqueciéndolo con paratextos y recursos de las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (J.2., I.3.)
		ORTOGRAFÍA: Uso de la “m” antes de la “p” y de la “b” 18. Leo el texto y subrayo todas las palabras que tienen las letras (PÁG. 40)		

		<p>DESTREZAS CCD</p> <p>LL.2.4.7. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas.</p>	<p>ACTIVIDADES</p> <p>18. Leo el texto y subrayo todas las palabras que tienen las letras “mp”.</p> <p>19. Escribo las oraciones reemplazando los dibujos por las palabras.</p> <p>20. Encuentro las palabras con “mp” y “mb” de esta sopa de letras y las escribo.</p> <p>Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/4308539 https://wordwall.net/es/resource/2052828</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>CE.LL.2.9. Utiliza elementos de la lengua apropiados para diferentes tipos de textos narrativos y descriptivos; emplea una diversidad de formatos, recursos y materiales para comunicar ideas con eficiencia.</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> <p>I.LL.2.9.1. Escribe diferentes tipos de textos narrativos (relatos escritos de experiencias personales, hechos cotidianos)</p>
--	--	--	---	--

				u otros sucesos y acontecimientos de interés), ordena las ideas cronológicamente mediante conectores temporales y aditivos, y utiliza una diversidad de formatos, recursos y materiales. (l.1., l.3.)
		<p>ORTOGRAFÍA: Uso de la “b” antes de la “r” y de la “l” (PÁG. 41)</p> <p>DESTREZAS CCD</p> <p>LL.2.4.6. Apoyar y enriquecer el proceso de escritura de sus relatos de experiencias personales y hechos cotidianos y de descripciones de objetos, animales y lugares, mediante paratextos, recursos tic y la citación de fuentes.</p>	<p>ACTIVIDADES</p> <p>21. Subrayo las palabras que tienen “br” y “bl”.</p> <p>22. Escribo la letra inicial de cada dibujo y descubro palabras con “br” y “bl”.</p> <p>23. Leo las palabras y escribo una oración.</p> <p>24. Con las oraciones que escribí sobre el limón, la reflexión sobre la lengua y las notas que tomé del video escribo un párrafo descriptivo sobre el limón.</p> <p>25. Observo el gráfico y contesto las preguntas.</p> <p>26. Con todos estos datos digo una oración. Pinto un círculo por cada una de las palabras. Juego a aumentar, sustituir o disminuir palabras.</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>CE.LL.2.8. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos y descriptivos, usando estrategias y procesos de pensamiento; los apoya y enriquece con paratextos y recursos de las TIC, y cita fuentes cuando sea el caso</p>

			<p>Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/2400217 https://wordwall.net/es/resource/2400217 https://wordwall.net/es/resource/16665918</p>	<p>INDICADORES DE EVALUACIÓN LL.2.4.6. Apoyar y enriquecer el proceso de escritura de sus relatos de experiencias personales y hechos cotidianos y de descripciones de objetos, animales y lugares, mediante paratextos, recursos TIC y la citación de fuentes.</p>
		<p>ME EJERCITO ESCRIBO ORACIONES (PÁG. 42)</p> <p>LL.2.4.6. Apoyar y enriquecer el proceso de escritura de sus relatos de experiencias personales y hechos cotidianos y de descripciones de objetos, animales y lugares, mediante paratextos, recursos TIC y la citación de fuentes.</p>	<p>ACTIVIDADES</p> <p>27. Observo el gráfico y contesto las preguntas.</p> <p>28. Con todos estos datos digo una oración. Pinto un círculo por cada una de las palabras. Juego a aumentar, sustituir o disminuir palabras</p> <p>Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/2427365 https://wordwall.net/es/resource/4008466</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN CE.LL.2.8. Aplica el proceso de escritura en la producción de textos narrativos y descriptivos, usando estrategias y procesos de pensamiento; los apoya y enriquece con paratextos y recursos de las TIC, y cita fuentes cuando sea el caso</p>

				INDICADORES DE EVALUACIÓN LL.2.4.6. Apoyar y enriquecer el proceso de escritura de sus relatos de experiencias personales y hechos cotidianos y de descripciones de objetos, animales y lugares, mediante paratextos, recursos TIC y la citación de fuentes.
6. BIBLIOGRAFÍA			7. ELABORADO POR	
<ul style="list-style-type: none"> • Currículo Subnivel Elemental https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf • Ministerio de Educación, Estándares de Calidad Educativa, Aprendizaje, Gestión Escolar, Desempeño Profesional e Infraestructura. • Ministerio de Educación, Evaluación de los Aprendizajes. • Ministerio de Educación, Currículo Priorizado para la emergencia <ul style="list-style-type: none"> • Ministerio de Educación, Caja de Herramientas <ul style="list-style-type: none"> • Texto Lengua y Literatura 3EGB 			Firma: ----- Moreno Sánchez, Bethy Carina DOCENTE INVESTIGADORA	

Nota: Adaptado de (Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, 2016)
Cuadro 3: Planificación curricular unidad 1 Bloque Literatura



UECIB “DOLORES CACUANGO”

AÑO
LECTIVO
2021-2022

PLANIFICACIÓN CURRICULAR ANUAL

1. DATOS INFORMATIVOS

Área: Lengua y Literatura

Asignatura: Lengua y Literatura

Docente: Moreno Sánchez, Bethy Carina

Grado: Tercer Año de
Educación General
Básica “A”

Nivel Educativo: Educación General Básica Elemental

2. TIEMPO

Carga horaria semanal	Nº Semanas de trabajo	Evaluación del aprendizaje	Total de semanas clases	Total de periodos
10	5	1	6	50

3. OBJETIVOS

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.

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.

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.

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.

4. EJES TRANSVERSALES

Interculturalidad	La formación de una ciudadanía democrática	La protección del medio ambiente	El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes	La educación sexual en los jóvenes
-------------------	--	----------------------------------	---	------------------------------------

5. DESARROLLO DE UNIDADES DE PLANIFICACIÓN

Título de la unidad de planificación	Objetivos de la unidad de planificación	Contenidos	Orientaciones Metodológicas	Evaluación
<p style="text-align: center;">BLOQUE 1 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 style="text-align: center;">LEO Y DISFRUTO (PÁG. 44)</p> <p style="text-align: center;">DESTREZA CCD</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 style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observo el gráfico y comento con mis compañeros y compañeras. 2. Leo el título del cuento, observo una de las imágenes y escribo de qué creo tratará. <p style="text-align: center;">Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p> <p style="text-align: center;">https://wordwall.net/es/resource/3339181</p>	<p style="text-align: center;">CRITERIOS DE EVALUACIÓN</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 style="text-align: center;">INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> <p>I.LL.2.10.1. Escucha y lee diversos</p>

				<p>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. (I.1., I.3.)</p>
		<p>LA GOLOSA MATILDA (PÁG. 46)</p> <p>DESTREZA CCD</p> <p>LL.2.5.2. Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para potenciar la</p>	<p>ACTIVIDADES</p> <p>3. Leo el texto para conocer quién es la autora del cuento. 4. Leo el cuento</p> <p>Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/4354589</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</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,</p>

		<p>imaginación, la curiosidad y la memoria. / Escuchar y leer diversos géneros literarios (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), para desarrollar preferencias en el gusto literario y generar autonomía en la lectura.</p>	<p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p> <p>5. Divido el cuento en escenas y hago mis propias ilustraciones. Narro una nueva versión del cuento, apoyándome en las ilustraciones.</p> <p>6. Visito la página <i>Camilo Comilón</i> en: https://www.youtube.com/watch?v=ox_uLnr__FA y comparo las dos versiones. Con base en estas ideas, presento mi nueva versión. Utilizo el siguiente esquema.</p> <p style="text-align: center;">Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p>	<p>la memoria, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura.</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN 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, de manera que desarrolla preferencias en el gusto literario y adquiere autonomía en la lectura. (I.1., I.3.)</p>
--	--	---	---	---

		<p>LL.2.5.3. Recrear textos literarios con nuevas versiones de escenas, personajes u otros elementos . / Recrear textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), con diversos medios y recursos (incluidas las tic).</p>	<p>https://wordwall.net/es/resource/16917133</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>CE.LL.2.11 Produce y recrea textos literarios, a partir de otros leídos y escuchados (textos populares y de autores ecuatorianos), valiéndose de diversos medios y recursos (incluidas las TIC).</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> <p>I.LL.2.11.1. Recrea textos literarios (adivinanzas, trabalenguas, retahílas, nanas, rondas, villancicos, chistes, refranes, coplas, loas) con diversos medios y recursos (incluidas</p>
--	--	---	--	--

				las TIC). (I.3., I.4.)
		<p>CHOCO BUSCA UNA MAMÁ (PÁG. 51)</p> <p>DESTREZA CCD</p> <p>LL.2.5.5. Recrear textos literarios leídos o escuchados (privilegiando textos ecuatorianos, populares y de autor), con diversos medios y recursos (incluidas las TIC).</p>	<p>ACTIVIDADES</p> <p>7. Leo el título del cuento y observo el personaje principal del cuento. Contesto las preguntas</p> <p>8. Leo y conozco sobre la autora del cuento.</p> <p>9. Leo el texto.</p> <p>10. Completo las oraciones.</p> <p>11. Escribo tres oraciones que cuenten qué pasa en esta escena del cuento</p> <p>12. Coloco una X en el cuadro que representa un abrazo de oso.</p> <p>13. Con base al cuento “Choco busca una mamá” pienso en persona que me cuida y me da “abrazos de oso” y le escribo una tarjeta expresando mi cariño. Sigo las instrucciones</p> <p>Consolidación del aprendizaje acceso a Wordwall:</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/9869876</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p> <p>CE.LL.2.11 Produce y recrea textos literarios, a partir de otros leídos y escuchados (textos populares y de autores ecuatorianos), valiéndose de diversos medios y recursos (incluidas las TIC).</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> <p>I.LL.2.11.1. Recrea textos literarios (adivinanzas, trabalenguas, retahílas, nanas, rondas, villancicos,</p>

				chistes, refranes, coplas, loas) con diversos medios y recursos (incluidas las TIC). (I.3., I.4.)
6. BIBLIOGRAFÍA			7. ELABORADO POR	
<ul style="list-style-type: none"> • Currículo Subnivel Elemental https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf • Ministerio de Educación, Estándares de Calidad Educativa, Aprendizaje, Gestión Escolar, Desempeño Profesional e Infraestructura. • Ministerio de Educación, Evaluación de los Aprendizajes. • Ministerio de Educación, Currículo Priorizado para la emergencia • Ministerio de Educación, Caja de Herramientas • Texto Lengua y Literatura 3EGB 			<p>Firma: ----- Moreno Sánchez, Bethy Carina DOCENTE INVESTIGADORA</p>	

Nota: Adaptado de (Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, 2016)



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DE LA UECIB “DOLORES CACUANGO”

OBJETIVO:

La presente encuesta tiene como objetivo recopilar información sobre el uso de los juegos didácticos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños del tercer grado de Educación General Básica.

INSTRUCCIONES:

Lea detenidamente los aspectos del presente cuestionario y marque con una (X) la casilla de respuesta que tenga mayor relación con su criterio.

Cuestionario

1. ¿Con qué frecuencia incorpora juegos didácticos en sus clases para hacerlas más dinámicas?

Muy Frecuente <input type="radio"/>	Frecuente <input type="radio"/>	Poco Frecuente <input type="radio"/>	Nada Frecuente <input type="radio"/>
-------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

2. ¿Con qué frecuencia el niño trabaja en entornos digitales TIC´s mediante juegos que mejoren su aprendizaje?

Muy Frecuente <input type="radio"/>	Frecuente <input type="radio"/>	Poco Frecuente <input type="radio"/>	Nada Frecuente <input type="radio"/>
-------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

3. ¿Con qué frecuencia inicia con una actividad de apertura mediante un juego didáctico digital?

Muy Frecuente <input type="radio"/>	Frecuente <input type="radio"/>	Poco Frecuente <input type="radio"/>	Nada Frecuente <input type="radio"/>
-------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

4. ¿Con qué frecuencia elabora su planificación de clase incorporando plataformas digitales para fortalecer mediante el juego el aprendizaje significativo en los niños?

Muy Frecuente <input type="radio"/>	Frecuente <input type="radio"/>	Poco Frecuente <input type="radio"/>	Nada Frecuente <input type="radio"/>
-------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

5. ¿Considera que los maestros deben cambiar su manera de impartir sus clases para desarrollar las destrezas y habilidades en sus estudiantes?

Muy Frecuente <input type="radio"/>	Frecuente <input type="radio"/>	Poco Frecuente <input type="radio"/>	Nada Frecuente <input type="radio"/>
-------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

6. ¿Considera que los estudiantes aprenden de mejor manera utilizando herramientas digitales que usted implementa en clase?

Muy Frecuente <input type="radio"/>	Frecuente <input type="radio"/>	Poco Frecuente <input type="radio"/>	Nada Frecuente <input type="radio"/>
-------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

7. ¿Considera usted que las macro destrezas de Lengua y Literatura detalladas en el currículo, se pueden desarrollar mediante juegos didácticos?

Muy Frecuente <input type="radio"/>	Frecuente <input type="radio"/>	Poco Frecuente <input type="radio"/>	Nada Frecuente <input type="radio"/>
-------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

8. ¿Con que frecuencia promueve el desarrollo de destrezas y habilidades en el proceso de enseñanza aprendizaje utilizando juegos didácticos digitales para una formación integral del estudiante?

Muy Frecuente <input type="radio"/>	Frecuente <input type="radio"/>	Poco Frecuente <input type="radio"/>	Nada Frecuente <input type="radio"/>
-------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

9. ¿Considera que es importante implementar de juegos didácticos digitales en los planes de unidad?

Muy Frecuente <input type="radio"/>	Frecuente <input type="radio"/>	Poco Frecuente <input type="radio"/>	Nada Frecuente <input type="radio"/>
-------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

- 10.- ¿Cree que conocer y utilizar juegos didácticos digitales es fundamental para el desarrollo de destrezas y habilidades?

Muy Frecuente <input type="radio"/>	Frecuente <input type="radio"/>	Poco Frecuente <input type="radio"/>	Nada Frecuente <input type="radio"/>
-------------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

¡Muy amable su colaboración!!!



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

ENTREVISTA A LAS AUTORIDADES DE LA UECIB “DOLORES CACUANGO”

Nombre:.....

Cargo:	Fecha:
---------------	---------------

OBJETIVO:

La presente entrevista tiene como objetivo recopilar información sobre la influencia de los juegos didácticos como recurso de enseñanza y aprendizaje.

PREGUNTAS
1.- ¿Los docentes aplican herramientas digitales en sus clases?
2.- ¿Considera que los juegos didácticos digitales contribuyen a un aprendizaje más efectivo?
3.- ¿Los docentes de la institución están familiarizados con la gamificación en sus clases?
4.- ¿Los maestros conocen las herramientas digitales para crear recursos didácticos?
5.- ¿Las clases son más efectivas si se implementa la lúdica e interacción?
6.- ¿Mediante una plataforma web como recurso didáctico los estudiantes captan con más facilidad los contenidos de aprendizaje?
7.- ¿El desarrollo de las destrezas y habilidades debe adquirirse de manera llamativa e interactiva a través de recursos didácticos digitales?
8.- ¿Es necesario capacitar a los docentes en el manejo de recursos didácticos digitales para que trabajen con sus estudiantes?
9.- ¿Cree usted que se debe implementar en la planificación de unidad juegos interactivos como complemento de los contenidos a desarrollar?
10.- ¿En qué momento del desarrollo de la clase considera que se debe añadir una actividad lúdica o interactiva?



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

Maestría en Educación, mención en Innovación y Liderazgo Educativo

PROPUESTA DE INNOVACIÓN

TEMA: DISEÑO DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL SITIO WEB WORDWALL COMO RECURSO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DEL TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTOR (A): Moreno Sánchez, Bethy Carina.

OTAVALO-ECUADOR

2021

Propuesta de innovación

Tema

Diseño de juegos didácticos en el sitio web Wordwall como recurso de enseñanza y aprendizaje de los niños del tercer año de educación básica.

Línea de Investigación: Diseño, desarrollo y evaluación del currículo y la didáctica.

Datos informativos

Nombre	UECIB "Dolores Cacuango"
Provincia	Pichincha
Cantón	Cayambe
Parroquia	Cangahua
Zona	2
Distrito	17D10
Jornada (s),	Matutina - Vespertina
Régimen,	Sierra
Modalidad,	Presencial
Oferta,	Académica
Sostenimiento	Fiscal

Planteamiento del problema

La elaboración del proyecto sobre la creación de juegos didácticos digitales de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Escuela Roberto Espinosa es importante, porque permite evidenciar si el desarrollo del aspecto lúdico mediante los juegos incide en el aprendizaje de los alumnos.

Con el advenimiento de la pandemia, la forma y sustancia de la educación han sufrido cambios trascendentales (Chacón, 2008) El uso actual de herramientas tecnológicas nos ha acercado y también nos ha mostrado nuevos escenarios que pueden desarrollar ambientes de aprendizaje. Es importante recordar que la tecnología actual es parte de la vida diaria de los estudiantes.

El presente trabajo de investigación se desarrollará en un parámetro de originalidad, puesto que en la UECIB “Dolores Cacuango”, no se ha abordado esta temática de transcendencia para el desarrollo educativo de niños y niñas y que se convertirá en un apoyo muy valioso para el desarrollo docente dentro del aula y por ende el aprendizaje de los estudiantes mejorará.

Como menciona (Delgado, 2011) Los juegos didácticos se utilizan para estimular un tipo específico de aprendizaje en los niños y a la vez se divierten aprendiendo, el desarrollo de cada juego didáctico se realiza con un objetivo en particular.

La tecnología juega un rol importante en los procesos educativos y facilitan el desarrollo del aprendizaje significativo en diferentes áreas de conocimiento utilizando dispositivos que permiten la aplicación de las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo. Los docentes pueden planificar el proceso de aprendizaje y optimizar la tarea de enseñanza. (Bermejo & Blázquez, 2016)

El juego y desde su complemento informático es visto como una forma efectiva del desarrollo lúdico, los juegos didácticos se utilizan como actividades que aportan a la construcción del ser humano y a la sociedad y sirven para complementar el proceso de enseñanza y aprendizaje (Morales et al., 2017) lo cual provoca un desarrollo de destrezas, habilidades y competencias de mayor impacto para el desarrollo integral del estudiante.

Según (Contreras & Gómez, 2013) expresa lo siguiente “Cada intervención educativa presenta dificultades específicas y necesita de estrategias metodológicas. Ajustadas a sus

necesidades dichas características van relacionado con el juego, ya que se presentan de forma atractiva para que se diviertan y aprendan a la vez”. Pág. 95

Según Chacón, Paula (2008) argumenta que “es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo, el uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que está dirigido hacia la ejercitación de habilidades en determinada área”. Pág. 1

Según Montes y Castro, (2005) expresan que “el juego es una estrategia metodológica óptima que facilita el trabajo con el alumno, ya que parte del interés de éste y representa en sí mismo una motivación para él”. Pág.5.

Por lo tanto, permite además que los alumnos interactúen de manera estructurada, pero con un amplio espectro de desempeños individuales a la vez es gratificante por el simple hecho de participar en él.

De acuerdo con los autores que se mencionó arriba se puede decir que el juego didáctico es utilizado como una de las estrategias metodológicas más importantes, ya que se muestra de forma atractiva, motivadora y divertida para que el conocimiento llegue con facilidad, tomando el juego didáctico como una estrategia en definitiva se podrá desarrollar cada una de las áreas del educando (Tercero, 2016)

El proyecto de investigación es de interés para toda la comunidad educativa (autoridades, maestros y estudiantes) busca mejorar el desarrollo de juegos didácticos digitales como un recurso de enseñanza y aprendizaje de las diferentes asignaturas con lo cual se fortalece el manejo de las TIC, dentro de la planificación curricular desarrollando en los estudiantes habilidades que les permitirá ser líderes en un futuro (Gaitán, 2016)

Las TICS, son la innovación educativa del momento y se usan en la mayoría de asignaturas debido a que permite a los estudiantes y docentes realizar cambios en las actividades y el proceso de enseñanza – aprendizaje mejorando un desarrollo más dinámico en la cual se

evidencia la transversalidad de contenidos. (Cabero & Ruiz Palmero, 2017) Finalmente, las instituciones tienen la responsabilidad y el desafío de utilizar las nuevas tecnologías para promover a sus estudiantes con herramientas y conocimientos imprescindibles que requiere la nueva sociedad.

El presente proyecto, servirá como una herramienta o instrumento de ayuda para los maestros que a través del análisis de causas y efectos que se presentan en los diferentes aspectos, para que puedan elaborar estrategias directas de mejoramiento del proceso de aprendizaje utilizando las TIC, las TAC y la lúdica como instrumentos de generación de enfoques educativos de avanzada en el contexto escolar, respetando cada una de sus realidades educativas (Rey, 2011). Por lo tanto, es la forma de comunicarnos con el mundo de una manera rápida y eficaz, se encuentra generalmente asociada con las computadoras y las tecnologías aplicadas a la toma de decisiones.

Los principales beneficiarios serán por una parte los estudiantes de la UECIB “Dolores Cacuango”, ya que se pretenderá demostrar la eficacia de utilizar los juegos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ocasionando así una acción de mejora educativa y por otro lado los docentes que mediante esta investigación podrán implementar los juegos digitales a través de estrategias innovadoras de calidad (Caiza, 2014)

El trabajo de investigación servirá una utilidad teórica, puesto que se desarrollará en función a datos y citas de referencias bibliográficas y tecnológicas que nos determinaran los pasos pertinentes a seguir en la investigación.

Objetivos

Objetivo General

- Diseñar recursos didácticos en el sitio web Wordwall, para implementarlos en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de Lengua y Literatura, de los estudiantes del tercer año de Educación Básica.

Objetivos específicos

- Determinar las destrezas imprescindibles de las unidades didácticas del área de Lengua y Literatura.
- Generar los recursos didácticos en el sitio wordwall en base a la selección de destrezas.
- Desarrollar el plan de unidad incluyendo los recursos diseñados en el sitio web wordwall.

Acciones a desarrollar

- Análisis del currículo nacional de Educación, para determinar las unidades didácticas y destrezas imprescindibles.
- Dominio de la plataforma wordwall para la creación de recursos didácticos en base a las destrezas seleccionadas.
- Realizar la planificación de unidad, utilizando los recursos didácticos generados en el sitio wordwall.

Resultados esperados:

- Los docentes generen los recursos educativos en la plataforma Wordwall de acuerdo a sus destrezas a desarrollar en sus planes didácticos.
- Los docentes implementarán los recursos didácticos generados en la plataforma Wordwall en sus planificaciones de clase.

- Los estudiantes mejorarán sus capacidades de aprendizaje mediante la utilización de los juegos didácticos desarrollados por el docente y aplicados en clases.

Estrategia pedagógica.

- El juego didáctico como herramienta educativa ofrecerá una mejoría en la adquisición de conocimientos, puesto que permite partir de la propia experiencia del niño, ya que es una herramienta que generará motivación y placer, de esta manera facilitará el aprendizaje.

Potencial Innovación

La innovación educativa tiene un enorme potencial. Vivimos en la era de Internet y la tecnología está presente en todo lo que nos rodea, cambiando el escenario social; económico; cultural y educativo. Pero aplicarla no significa limitarse a impartir materias con el apoyo de tablets o pizarras digitales, supone cambios en los planes y programas de estudio, los procesos educativos, la aplicación de las TIC y las mejoras comunicativas y por supuesto la creatividad en la gestión y dirección del centro educativo.

Metodología

La investigación se basará en el enfoque crítico-propositivo, su accionar se dirige a recabar información de la fuente y someterla a un análisis estadístico, para determinar la esencia del fenómeno causa-efecto con respaldo en su marco teórico.

Crítica porque cuestiona los esquemas molde de hacer investigación: propositivo en cuanto la investigación no se detiene en la contemplación pasiva de los fenómenos, sino que además plantea alternativas de solución, ejecuta y evalúa en un clima de sinergia y proactividad.

Campo: Educativo.

Área: Didáctica

Aspecto: Juegos didácticos digitales para la enseñanza y aprendizaje.

Delimitación Espacial: La propuesta de innovación se pretende realizar en las instalaciones de la UECIB “Dolores Cacuango”, Provincia De Pichincha, Cantón Cayambe, Parroquia Cangahua.

Unidades de Observación:

- 33 Docentes

Cronograma de ejecución

N°	ACTIVIDADES	Meses		
		OCTUBRE 2021	NOVIEMBRE 2021	DICIEMBRE 2021
01	Se buscarán los contenidos para el desarrollo de las actividades de los talleres en el área de lengua y Literatura.	X		
02	Motivación a los docentes con el apoyo de las autoridades a que utilicen la guía metodológica.		X	
03	Capacitación a los docentes sobre la implementación de los juegos didácticos de la plataforma wordwall en el plan de unidad.			X

Recursos

Talento humano

- Docentes de la UECIB “Dolores Cacuango”
- Autoridades de la Institución.

Físico o materiales.

- Computadora
- Plataformas digitales
- Internet
- Presentación de diapositivas.

