



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA  
SEDE CUENCA**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

USO DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN  
EL ÁREA DE LENGUAJE Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO DE  
BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA FISCO MISIONAL JUAN BAUTISTA STIEHLE,  
AÑO LECTIVO 2020-2021

Trabajo de titulación previo a la obtención del  
título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

AUTORA: EDITH MARIBEL MOROCHO MOROCHO

TUTOR: ING. FREDY MARCELO RIVERA CALLE, Ph.D.

Cuenca - Ecuador

2022

1

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN**

Yo, Edith Maribel Morocho Morocho con documento de identificación N° 0106187883 manifiesto que:

Soy la autora y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Cuenca, 5 de abril del 2022

Atentamente,



---

Edith Maribel Morocho Morocho

0106187883

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Edith Maribel Morocho Morocho con documento de identificación N° 0106187883, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autora de la Propuesta Metodológica: “Uso de las plataformas digitales para mejorar la ortografía en el área de lengua y literatura de los estudiantes de cuarto de básica en la Unidad Educativa Fisco Misional Juan Bautista Stiehle, año lectivo 2020-2021”, la cual ha sido desarrollada para optar por el título de: Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 5 de abril del 2022

Atentamente,



---

Edith Maribel Morocho Morocho

0106187883

**CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Fredy Marcelo Rivera Calle con documento de identificación N° 0102151750, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: USO DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO DE BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA FISCO MISIONAL JUAN BAUTISTA STIEHLE, AÑO LECTIVO 2020-2021, realizado por Edith Maribel Morocho Morocho con documento de identificación N° 0106187883, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Propuesta Metodológica que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Cuenca, 5 de abril del 2022

Atentamente,



---

Ing. Fredy Marcelo Rivera Calle, Ph.D.  
0102151750

## DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada a Dios, porque gracias a él tengo salud, vida y sabiduría para poder culminar con la redacción del trabajo de titulación.

A mi esposo Flavio por su apoyo incondicional de día a día especialmente en los momentos que sentía que ya no podía más y él siempre estuvo allí con su voz expresando, que nada es imposible en esta vida todo se puede lograr con esfuerzo y dedicación.

A mi hija Arianna gracias por ser mi inspiración, aunque en muchas ocasiones te dejé sola y no pude compartir mi tiempo contigo.

A mi padre Gilberto que a pesar de la distancia que nos separa siempre ha estado conmigo apoyando moralmente y económicamente, y quiero que sepas papá que valió la pena tu sacrificio de viajar a otro país buscando mejores oportunidades para nosotras.

A mi madre querida por su apoyo incondicional gracias por formarme una persona de bien con valores y virtudes.

A mi hermano y hermanas por sus palabras de apoyo en todo momento especialmente en momentos difíciles.

## **AGRADECIMIENTO**

Primeramente, agradecer a Dios por mantener con salud y vida seguidamente quiero agradecer a mis padres y a mi esposo e hija por estar presente apoyando en todo momento de mi vida

Mi agradecimiento especial es para todos los docentes de la carrera de Educación Básica, de la Universidad Politécnica Salesiana, gracias por formar personas con valores y virtudes a la vez apoyar como, compañeros especialmente en momentos difíciles del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Mi profundo agradecimiento al rector y al personal docente de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Bautista Stiehle, por confiar en m., abrir las puertas y permitir realizar todo el proceso investigativo dentro de su institución educativa.

## RESUMEN

La presente investigación expone una propuesta metodológica que utiliza las plataformas digitales con la finalidad de mejorar la ortografía en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Bautista Stiehle. Para abordar el problema de la deficiencia de la ortografía se aplicó una prueba diagnóstica, con esta información se propuso la utilización de las diferentes plataformas digitales con el fin de incentivar el correcto uso de las siguientes reglas de la ortografía B-V, G-J, LL-Y, H, RR-R, C, con dicha acción el estudiante logrará reforzar su conocimiento y fortalecerá su aprendizaje realizando las actividades que estén planteadas en las diferentes plataformas, consiguiendo un aprendizaje significativo en los educandos, además, con esto se impulsa un correcto uso de la tecnología, ya que esta tiene una gran importancia dentro de la área de educación porque, facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje a los sujetos de educación. Cabe recalcar que la gramática de la literatura es imprescindible en el proceso de enseñanza-aprendizaje especialmente los primeros años de formación puesto que el estudiante que domina la lectura y escritura no tendrá inconvenientes a lo largo de la vida estudiantil. Con el uso de las plataformas digitales se reducirá los errores ortográficos, además, la propuesta está basada en utilizar diferentes estrategias de aprendizaje como; teorías, videos, imágenes y ejercicios para una mejor comprensión de la ortografía, contribuyendo a una mejor interacción entre el docente, tecnología y estudiante.

**Palabras claves:** Plataformas digitales, estrategias metodológicas, enseñanza-aprendizaje, reglas ortográficas

## ÍNDICE GENERAL

<b>CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN . . .</b>	<b>I</b>
<b>CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA .....</b>	<b>II</b>
<b>CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....</b>	<b>III</b>
<b>DEDICATORIA .....</b>	<b>IV</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>V</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>VI</b>
<b>ÍNDICE GENERAL.....</b>	<b>VII</b>
<b>1. PROBLEMA .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Descripción.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Antecedentes .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Importancia y alcances .....</b>	<b>5</b>
<b>1.4 Delimitación .....</b>	<b>5</b>
<b>2 OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS.....</b>	<b>7</b>
<b>2.2 Objetivo general .....</b>	<b>7</b>
<b>2.3 Objetivos específicos.....</b>	<b>7</b>
<b>3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....</b>	<b>8</b>
<b>3.2 ¿Qué son las plataformas digitales?.....</b>	<b>8</b>
<b>3.3 Tipos de plataformas digitales.....</b>	<b>9</b>
<b>3.4 Plataforma Mobbyt .....</b>	<b>9</b>
<b>3.4.1 Características .....</b>	<b>10</b>
<b>3.4.2 Ventajas.....</b>	<b>10</b>
<b>3.4.3 Desventajas.....</b>	<b>11</b>
<b>3.5 Plataforma Learningapass.org.....</b>	<b>11</b>
<b>3.5.1 Características .....</b>	<b>11</b>
<b>3.5.2 Ventajas.....</b>	<b>12</b>
<b>3.5.3 Desventajas.....</b>	<b>12</b>
<b>3.6 Plataforma Wordwall.....</b>	<b>12</b>
<b>3.6.1 Características .....</b>	<b>13</b>
<b>3.6.2 Ventajas.....</b>	<b>14</b>
<b>3.6.3 Desventajas.....</b>	<b>15</b>
<b>3.7 Plataforma Quizizz.....</b>	<b>15</b>
<b>3.7.1 Características .....</b>	<b>15</b>
<b>3.7.2 Ventajas.....</b>	<b>15</b>



3.7.3	Desventajas.....	16
3.8	Plataforma Genially .....	16
3.8.1	Características .....	16
3.8.2	Ventajas.....	17
3.8.3	Desventajas.....	17
3.9	Plataforma Educandy .....	17
3.9.1	Características .....	18
3.9.2	Ventajas.....	18
3.9.3	Desventajas.....	18
3.10	Google Classroom.....	18
3.10.1	Características .....	19
3.10.2	Ventajas.....	19
3.10.3	Desventajas.....	20
3.11	¿Qué son las estrategias metodológicas? .....	20
3.12	¿Para qué sirve las estrategias metodológicas? .....	21
3.13	La importancia de las estrategias metodológicas .....	21
3.14	Los tipos de estrategias metodológicas .....	22
3.15	Definición de ortografía .....	22
3.16	Reglas de la ortografía .....	23
4	METODOLOGÍA .....	28
4.9	Tipo de propuesta.....	28
4.10	Partes de la propuesta.....	29
4.12	Técnicas utilizadas para construir la propuesta.....	30
5	PROPUESTA METODOLÓGICA .....	30
5.9	Experimentación.....	86
6	CONCLUSIONES.....	88
7	RECOMENDACIONES .....	89
7.	BIBLIOGRAFÍA .....	90
8.	ANEXOS .....	93

## **1. PROBLEMA**

### **1.1 Descripción**

En la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Bautista Stiehle, en el cuarto año de Educación General Básica se desarrolla el currículo de la asignatura Lengua y Literatura en el cual se encuentra los contenidos referidos a la lectura, escritura, comunicación oral y literatura, mediante el proceso de observación se pudo evidenciar que existen estudiantes que tienen deficiencia en la ortografía, se aplicó una prueba de diagnóstico, relacionados con las reglas ortográficas para constatar lo mencionado, además, esta falencia se ve reflejada en las tareas que realizan, es decir, confunden o sustituyen palabras o letras por otras, y la palabra podría tener otra interpretación, si ésta falencia no se corrige ahora, podrían tener dificultades a lo largo de la vida estudiantil, posteriormente, afecte al rendimiento académico, sin embargo, se debe tomar en cuenta que aprender el idioma natal no es complicado, porque cada niña o niño crece escuchando el idioma de los padres, entonces, la escuela debe enseñar las reglas de la ortografía desde la primaria, pero no aplicando los mismos recursos o estrategias, porque los estudiantes se incomodan fácilmente y no se esmeran en comprender., son problemas que pueden ser provocados por la falta de diferentes estrategias metodológicas.

Por otro lado, para que los estudiantes puedan mejorar el aprovechamiento se pondría utilizar las ventajas de la tecnología digital que dispone actualmente, mediante, el uso adecuado y pertinente de un manual que guíe y oriente el trabajo docente y estudiantil, realidad que no se evidencia en los períodos de observación en campo.

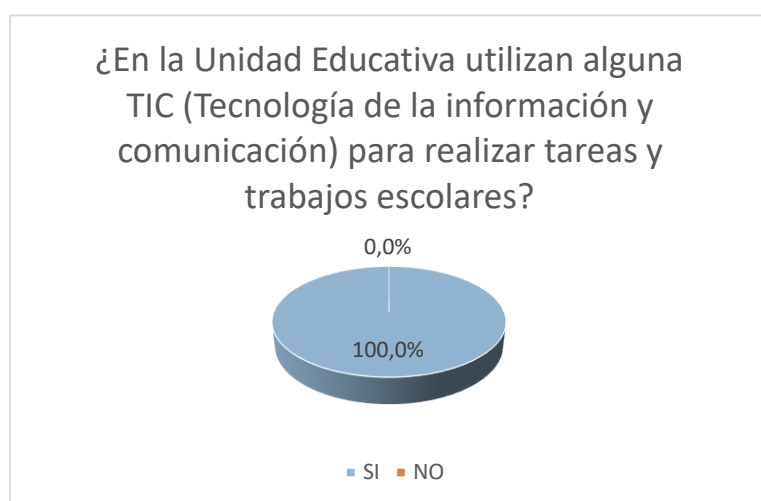
En conclusión, se menciona que no consideran a las plataformas digitales como una herramienta de apoyo dentro de proceso enseñanza-aprendizaje, la misma permite al docente innovar la enseñanza porque, las actividades, trabajos y evaluaciones se puede realizar a través las “TIC” Tecnología de Información y Comunicación.

## 1.2 Antecedentes

Las clases se desarrollan actualmente con una metodología que no consideran las ventajas de la tecnología, observadas por un período aproximado de dos años, temporalidad en que se identificó esta ausencia y con ello a indagación a los actores del proceso de la educación, con relación al uso de las plataformas digitales.

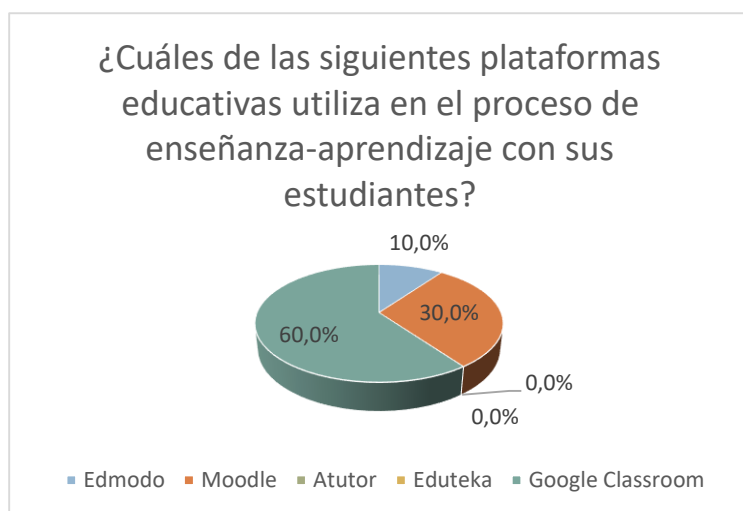
Para demostrar la problemática se aplicó una encuesta online a los docentes de la institución educativa con el objetivo de conocer el uso de las plataformas digitales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se obtuvieron los siguientes resultados.

**Figura 1**



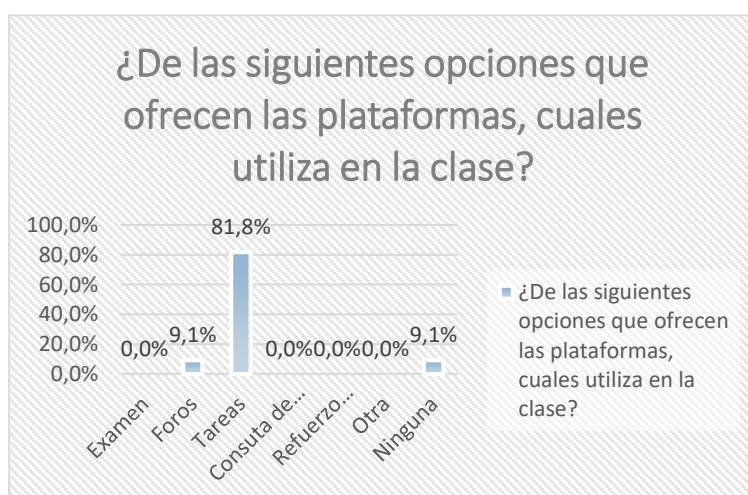
**Fuente:** la autora

Según los datos observados en la figura 1 el 100% de los docentes de la institución educativa utilizan las “TIC” para ejecutar tareas o trabajos escolares en la actual educación.

**Figura 2**

**Fuente:** la autora

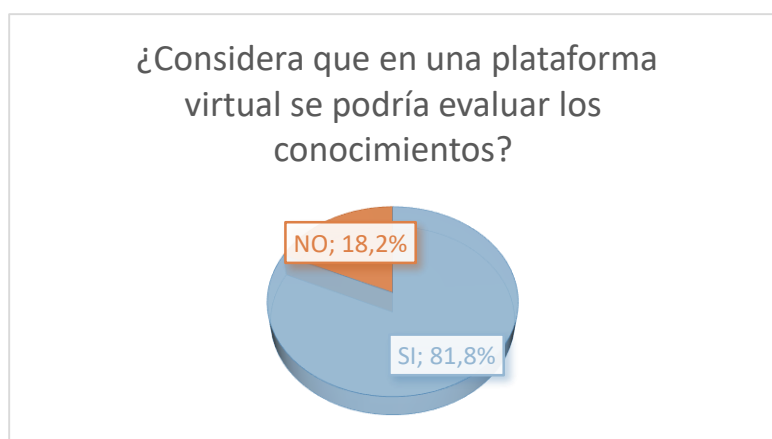
Según los datos observados en la figura 2, el 60,0% de los docentes utilizan la plataforma Google classroom siendo la plataforma con mayor utilización dentro del aprendizaje, el 30,0% de los docentes utilizan la plataforma Moodle y el 10,0% de los docentes utilizan la plataforma Edmodo.

**Figura 3**

**Fuente:** la autora

Según los datos observados en la figura 3, el 81,8% de los docentes utilizan las plataformas solo para enviar o recibir tareas, el 9,1% de los docentes utiliza las plataformas para foros y el 9,1% no utilizan para ninguna de las opciones mencionadas.

**Figura 4**



**Fuente:** la autora

Mediante las plataformas educativas se puede realizar diferentes actividades en este caso el 81,8% de los docentes dan a conocer que se puede evaluar los conocimientos a través de una plataforma y el 18,2% de los docentes encuestados no consideran lo mismo, como se puede evidenciar en la figura 4.

Por lo tanto, este presente trabajo de titulación tiene como objetivo fundamental utilizar las plataformas educativas para incentivar a mejorar la ortografía a través de diversos juegos online adaptándose a la necesidad de cada estudiante, además, el o la docente podrá compartir los enlaces con los estudiantes cuantas veces sean necesarias y a la vez tendrán la oportunidad de realizar una clase activa reemplazando las hojas o esferos por una plataforma digital contribuyendo de mejor manera en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **1.3 Importancia y alcances**

El presente proyecto de investigación es de vital importancia, porque resalta el uso de las plataformas digitales para reforzar algunos contenidos de la ortografía, además, son elaborados de acuerdo a la necesidad de los estudiantes de cuarto de Básica, aplicando estas actividades la docente tendrá como resultado una participación activa en su clase, a la vez motiva a aprender mediante la tecnología empleando diferentes estrategias metodológicas.

El rol que cumple la docente en la actual educación es guiar a los estudiantes en su camino de formación, para lograr dicha acción el estudiante debe tener conocimientos previos, caso contrario, no podrá participar de manera activa, entonces, la clase se vuelve pasiva la docente lee y los estudiantes escuchan, razón por la cual es importante utilizar las herramientas tecnológicas dentro de la educación.

El alcance que se pretende con la propuesta es concientizar a los docentes a utilizar las plataformas educativas como una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes, con la mayor comprensión de los contenidos de la gramática, al mismo tiempo perfeccionar la calidad de escritura.

Los beneficiarios directos son: los niños y la docente de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Bautista Stiehle, que obtendrán las actividades de juegos o test realizadas en las diferentes plataformas educativas relacionados con la ortografía.

### **1.4 Delimitación**

**Campo:** Educación

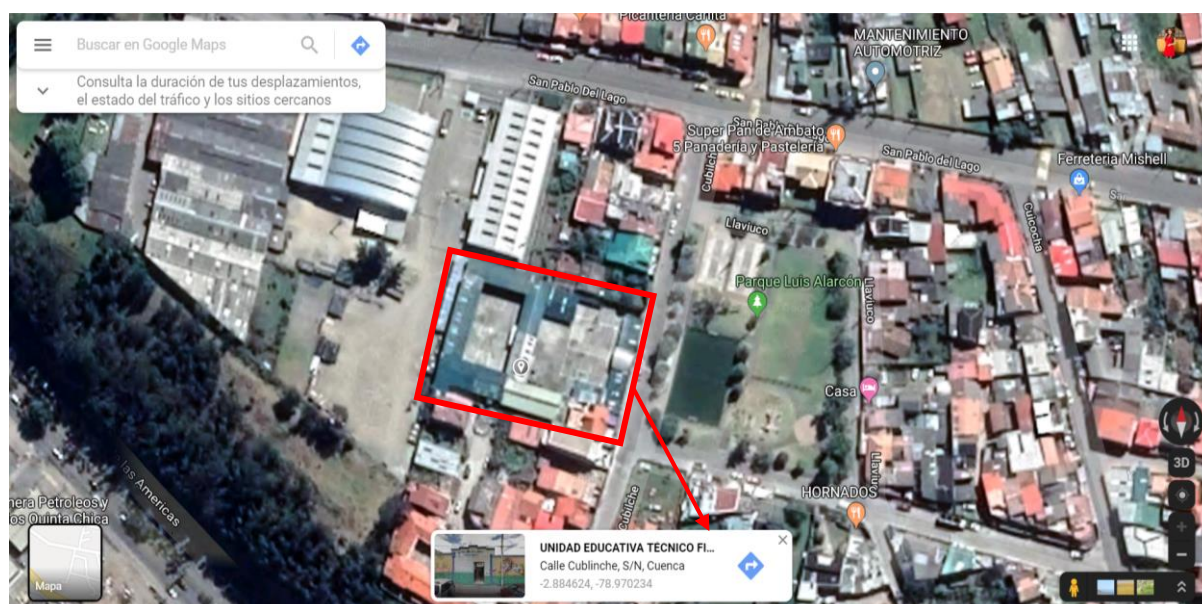
**Área:** Ortografía/Plataformas digitales

**Aspecto:** Uso de plataformas digitales

**Delimitación espacial:** La Unidad Educativa Fiscomisional Juan Bautista Stiehle se encuentra ubicada en el barrio de Quinta Chica Alta perteneciente a la Parroquia Machángara del Cantón Cuenca área urbana, hacia al norte de la ciudad la institución educativa es Fiscomisional.

## Gráfico 1

Mapa de la ubicación de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Bautista Stiehle



**Fuente:** Obtenido de (Google Maps)

**Delimitación temporal:** Uso de las plataformas digitales como estrategias metodológicas se aplicará en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica en el período lectivo 2021-2022.

**Unidades de observación:**

Docentes: 8

Para el presente trabajo se considera como muestra:

Estudiantes: 14 de cuarto año de Educación General Básica

Docente del área de Lengua y Literatura: 1

**Delimitación sectorial e institucional:** La Unidad Educativa Fiscomisional Juan Bautista Stiehle pertenece al sector de la educación Fiscomisional, de la Zona 6, Distrito 01D01.

### **1.5 Explicación del problema**

Mediante la ficha de observación aplicada a la docente de cuarto año de educación básica, se evidenció que no existe el uso de las plataformas digitales como una herramienta metodológica que beneficie a los estudiantes y docentes en su proceso de enseñanza-aprendizaje, como la tecnología actual ofrece diversos recursos se pueden aprovechar para motivar a los niños y niñas a seguir avanzando en su formación académica, a la vez desarrollar un aprendizaje significativo en cada uno de ellos, motivando al docente a fomentar el manejo de la tecnología digital para brindar a sus educandos una enseñanza de calidad basadas en diferentes estrategias metodológicas, con el uso de las “TIC” para desarrollar el siguiente trabajo investigativo se formula la siguiente pregunta. ¿Qué propuesta metodológica promoverá la mejora de la ortografía utilizando plataformas digitales en el área de lengua y literatura?

## **2 OBJETIVOS GENERAL Y ESPECÍFICOS**

### **2.2 Objetivo general**

Implementar una propuesta metodológica a través del uso de las plataformas digitales para mejorar la ortografía en el área de lengua y literatura.

### **2.3 Objetivos específicos**

- 2.3.1 Fundamentar teóricamente los contenidos de las plataformas digitales dentro de la educación en el área de lengua y literatura.
- 2.3.2 Determinar los problemas ortográficos en los estudiantes de cuarto año de educación general básica.
- 2.3.3 Desarrollar nuevas estrategias con el uso de las plataformas digitales para los niños de cuarto de básica.



2.3.4 Validar por el método de expertos el uso de la plataforma.

### **3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **3.2 ¿Qué son las plataformas digitales?**

Para contribuir en la formación de los niños y niñas es importante aplicar las diferentes plataformas digitales dentro del proceso enseñanza-aprendizaje especialmente en las planificaciones de cada asignatura, con el propósito de cambiar la estrategia de enseñanza y obtener una educación basada en las “TIC”, tal como lo menciona el siguiente autor Peralvo (2018), “las plataformas virtuales, son una herramienta colaborativa pedagógica que contribuye al desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde el docente pone a disposición del alumno información con aporte para su instrucción” (p. 16). Cabe recalcar que existe un sin número de plataformas digitales para poder aplicar dentro de la educación en diferentes ámbitos, la cual está a disposición del docente para que el proponga las actividades a los estudiantes con esta acción los dos sujetos de la educación son beneficiados.

Las plataformas digitales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje “son almacenamientos analógicos que facilitan el desarrollo educativo e intelectual. Estas plataformas tienen diferentes tipos de sistemas operativos y ejecutan programas o aplicaciones, como pueden ser juegos, imágenes, texto, cálculos y vídeo, entre otros” (Merchán, 2017. p.8). Además, las plataformas permiten almacenar actividades de acuerdo a lo planificado luego para compartir la actividad, la misma brinda diferentes opciones para realizar el trabajo de forma interactiva de acuerdo a la planificación del docente.

Las plataformas digitales son aquellas que permiten y facilitan la realización de un sinnúmero de tareas cotidianas en un mismo lugar por medio del internet en diferentes ámbitos laborales acorde a las necesidades de cada individuo.

### 3.3 Tipos de plataformas digitales

Según (Giraldo, 2019) menciona que existe diferentes tipos de plataformas digitales, las cuales cumplen la misma función que es la de facilitar la concreción de distintas actividades asignadas, acorde a las necesidades de un grupo de personas que vaya dirigido, a continuación, se presente diferentes tipos de plataformas digitales.

- ❖ **Plataformas sociales.** Actualmente son las más utilizadas dentro de la sociedad, porque facilitan la comunicación entre las personas.
- ❖ **Plataformas de comercio electrónico.** Son aquellas que permiten adquirir diversos productos y servicios desde el hogar.
- ❖ **Plataformas especializadas.** Son plataformas que satisfacen las necesidades específicas de un grupo de usuarios.
- ❖ **Plataformas educativas.** Son aquellas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto a los estudiantes como a los docentes.

Cabe mencionar que de los distintos tipos de plataformas digitales ya detallados anteriormente se utilizará las plataformas educativas para elaborar la propuesta, porque facilitan la creación de entornos virtuales, evaluaciones, organizar contenidos o actividades de forma online, generando contenidos diversificados para los estudiantes y a la vez agilitando los tiempos de aprendizaje a continuación se detalla las distintas plataformas.

### 3.4 Plataforma Mobbyt

Según los creadores de la plataforma (Bertea, Lanfranco, Rojas, Ferreyra y Ferreyra, 2016) definen lo siguiente.

Mobbyt es una plataforma de video juegos educativos que ofrece a los usuarios una herramienta para crear sus propios videojuegos de manera muy sencilla, además el uso de esta plataforma permite aprender, capacitarse y adquirir nuevas habilidades mientras se juega. Inició sus actividades en el año 2016 tras varios años de planificación, por otro lado, esta

plataforma permite compartir juegos mediante enlaces o pin del juego a través del internet para fortalecer el aprendizaje y al mismo tiempo divertirse., el registro en esta plataforma es gratis, solo se necesita la dirección de un correo electrónico.

### 3.4.1 Características

Una de las principales características de esta plataforma es la creación de actividades basados en el juego creados por el docente o alguna persona, no necesita ser un profesional en el manejo de la plataforma con simples pasos expuestos por la propia plataforma logrará conseguir excelentes resultados.

Para (Berteza, Lanfranco, Rojas, Ferreyra y Ferreyra, 2016) las características de esta plataforma son los siguientes.

- ✚ **No requiere instalación:** Simplemente se accede al sitio web y está lista para operar inmediatamente.
- ✚ **Multidispositivo:** Funciona en cualquier dispositivo como Smartphone, Tablet, Computadora, etc.
- ✚ **Gratuita:** Todas las secciones de juego se pueden utilizar de manera gratuita.
- ✚ **Simple de utilizar:** Pueden utilizar las personas sin conocimientos técnicos en el desarrollo de videojuegos.
- ✚ **Online:** Todo el sistema y los contenidos creados están alojados en la nube por lo que pueden ser accedidos desde los centros educativos, el hogar o cualquier sitio que cuente con Internet.
- ✚ **Múltiples posibilidades a la hora de crear:** Permite crear distintos tipos de juegos como: trivias, puzzles de imágenes, historietas interactivas, juego de oca, duchazo, ahorcado, tarjetas de memoria y juego de coincidencias.

### 3.4.2 Ventajas

El autor Maiquiza, (2019) menciona las siguientes ventajas de la plataforma Mobbyt “las ventajas que esta nos brinda como el fácil acceso, intuitiva, gratuita y no necesita

software de instalación y lo más primordial los recursos creados son compatibles con plataformas LMS y se pueden embeber en páginas webs o blogs” (p. 17). Otras de las ventajas es que los estudiantes aprenden mientras juegan y ellos pueden volver a intentar las veces que crean pertinentes, para comprender el contenido que está realizando y a la vez lograr un aprendizaje significativo.

### **3.4.3 Desventajas**

En base al uso de la plataforma se puede mencionar algunas desventajas como por ejemplo que, existe pocos juegos, además, Mobbyt no actúa como un sitio de intercambio de archivos y para ingresar a esta plataforma es necesario tener acceso a internet. En esta plataforma se puede realizar actividades de todas las asignaturas de la educación.

## **3.5 Plataforma Learningapass.org**

Según el creador de la plataforma (Michael Hielscher, 2012) define lo siguiente.

“LearningApps.org es una aplicación Web2.0 creada para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje con pequeños módulos interactivos. Estos módulos se pueden utilizar directamente como material de enseñanza, pero también para el autoaprendizaje”. Además, la plataforma es sencilla de utilizar una vez registrado, es preferible realizar el registro con el correo, también, permite crear actividades interactivas y a la vez los juegos son lúdicos y motivadoras. La plataforma fue creada en cooperación con Michael Hielscher, Johannes Gutenberg-Universität Mainz en 2012.

### **3.5.1 Características**

La plataforma es utilizada en varios idiomas y “lo importante de este servidor es que actualiza automática las actividades enlazadas cuando se realiza una edición en la página del servidor, con lo que se evita tener que agregar la nueva dirección web cada vez que la actividad es editada” (Moles, 2014. p. 10). Asimismo, dispone de un repositorio creado por

otros usuarios y organizado por materias. Se trata de una herramienta muy motivadora y lúdica para el estudiante.

### **3.5.2 Ventajas**

Dentro de la utilización de la plataforma como ayuda en el proceso de aprendizaje existen ventajas como lo menciona (Giraldo, 2021), consta de la variabilidad en los documentos con los que se puede trabajar acorde a la necesidad de cada estudiante o la planificación del docente, además, es una herramienta fácil de usar y está en continua renovación.

### **3.5.3 Desventajas**

Como en toda plataforma existen desventajas, así como lo indica (Granados, 2021), en las actividades no encontraran unidades didácticas es decir una clase completa sino forman parte de recursos en forma de actividades de refuerzo para ser integrados dentro de los contenidos o planificaciones como complemento de la enseñanza.

Esta plataforma es destinada para los docentes y se utiliza en las siguientes asignaturas como; Lengua y literatura, matemáticas, inglés, ciencias naturales, estudios sociales, música, etc.

## **3.6 Plataforma Wordwall**

La plataforma Wordwall es una” herramienta para crear diversas actividades muy vistosas de forma muy sencilla. Una vez creada puedes cambiarle la plantilla y cambiar el tipo de actividad con un solo clic. Puedes también usar y editar actividades creadas por otros usuarios e imprimir dichas actividades” (Lara, 2021. p. 1). Asimismo, es importante recalcar que esta plataforma permite organizar actividades interactivas de manera fácil acorde a las necesidades de cada contenido, además, tiene una variedad de plantillas innovadoras como; unir las correspondencias, ordenar por grupo, abra la caja, reordenar, diagrama etiquetado,

verdadero o falso, cuestionario, pares iguales, anagrama, palabra faltante, sopa de letras, voltear fichas, rueda de azar, busco la coincidencia, juego de concurso, cartas al azar, persecución en laberinto, ordenar en posiciones, existe más plantillas y para acceder a ella tiene que pagar. Esta plataforma educativa fue creada en el año 2018.

### 3.6.1 Características

La plataforma (Wordwall, 2018) define varias características importantes para el uso de la misma.

- **Interactivos e imprimibles.** Los Interactivos se reproducen en cualquier dispositivo con navegador web, como un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva, y los imprimibles pueden imprimirse directamente o descargarse como archivo PDF.
- **Crear mediante plantillas.** Estas plantillas incluyen clásicos familiares como Concurso y Crucigrama. También tenemos juegos tipo arcade como Persecución en laberinto y Avión, y hay herramientas de gestión del aula como Plan de asientos.
- **Cambio de plantillas.** Una vez haya creado una actividad, puede cambiarla a una plantilla diferente con un solo clic. Esto le ahorra tiempo y es ideal para la diferenciación y el refuerzo.
- **Editar cualquier actividad.** No tiene por qué conformarse con actividades creadas. Si encuentra una actividad, pero no es totalmente adecuada, puede personalizar fácilmente el material de acuerdo con su clase y su estilo de enseñanza.
- **Temas y opciones.** Los interactivos se pueden presentar en diferentes temas. Cada tema cambia la apariencia con diferentes gráficos, fuentes y sonidos.
- **Tareas para estudiantes.** Las actividades de Wordwall pueden utilizarse como tareas a completar por el estudiante. Cuando un maestro pone una tarea,

los estudiantes son dirigidos a esa una actividad sin la distracción de visitar la página principal de la actividad.

- **Compartir con los docentes.** Cualquier actividad que crea que puede hacerse pública. Esto le permite compartir el enlace de la página de su actividad por correo electrónico, en las redes sociales o por otros medios. También permite a otros profesores encontrar la actividad en los resultados de búsquedas de nuestra Comunidad, jugarla y construir sobre ella.
- **Incrustar en un sitio de web.** Las actividades de Wordwall se pueden colocar en otro sitio web utilizando un fragmento de código HTML. Funciona igual que la característica de incrustar video de YouTube o Vimeo, que le da una actividad jugable en su propio sitio.

### 3.6.2 Ventajas

Como toda plataforma tiene sus ventajas y desventajas al momento de utilizar, a continuación, se da a conocer las ventajas de la plataforma Wordwall.

- Plantillas **interactivas** porque se puede cambiar la actividad fácilmente a otra plantilla y **motivadoras** para que el estudiante se sienta motivado al momento de realizar las actividades.
- La plataforma Wordwall permite evaluar diferentes habilidades y capacidades.
- La calificación es instantánea, porque el estudiante el momento de finalizar ya puede visualizar su nota.
- La plataforma es gratuita, pero si quiere tener más acceso a las demás plantillas tiene que pagar (Wordwall, 2018).
- En esta plataforma se puede realizar actividades de todas las asignaturas dentro de la educación.

### **3.6.3 Desventajas**

Una de las desventajas de esta plataforma es que ofrece una capa gratuita limitada, y para acceder a más plantillas se tiene que pagar, y otra desventaja es que para trabajar en esta plataforma es obligatorio tener acceso a internet y disponer de un dispositivo digital.

## **3.7 Plataforma Quizizz**

Según (Quispe, Paz, Gambarini, Palomino y Quispihuanca, 2019) señalan lo siguiente sobre el concepto de la plataforma Quizizz “es una plataforma de cuestionarios online gamificada orientada a crear, compartir y evaluar contenidos educativos acompañada de avatares, tablas de clasificación, temas, música y memes” (p. 343). Esta plataforma permite evaluar los conocimientos de los estudiantes, además, cuando esté realizando el cuestionario el docente puede elegir el tiempo de respuesta para cada pregunta, asimismo ofrece diversos contenidos interactivos como; test, encuesta, pregunta abierta, rellenar espacio en blanco, caja, múltiples respuestas. La plataforma fue diseñada por Ankit y Deepak en el año 2015.

### **3.7.1 Características**

Como toda plataforma esta posee características principales para “la creación de test de cualquier tema determinado, utilización ilimitada, además de registros de todos los estudiantes que participaron con los respectivos puntajes” (Camacho, 2019. p. 30). Otra función complementaria, permite utilizar test creados por otros usuarios o docentes en clase facilitando el proceso.

### **3.7.2 Ventajas**

La plataforma tiene muchas opciones para adaptarse a cada actividad como lo señala (Ruiz ,2019) se puede incluir imágenes en las preguntas y en las opciones de respuestas para que se vea más interactiva, además, se puede configurar la actividad para que se muestre las respuestas correctas, otra de las ventajas es que la actividad se califica de manera instantánea



y los resultados obtenidos se almacenan en los informes, que se pueden enviar al estudiante o padre de familia en formato pdf con todos los datos de la prueba.

### **3.7.3 Desventajas**

Con el uso de la plataforma se podría mencionar algunas desventajas, los estudiantes al momento de ejecutar la actividad tratan de hacer o responder lo más rápido posible y no leen bien la pregunta y escogen la respuesta incorrecta, pero esto sucede cuando la respuesta este diseñada por tiempos.

En esta plataforma se puede realizar actividades en las siguientes asignaturas inglés, artes lingüísticas, matemáticas, estudios sociales, ciencias naturales, artes creativas e informáticas etc.

## **3.8 Plataforma Genially**

El autor (Solórzano , 2021) menciona que Genially es una plataforma que facilita la creación de contenidos interactivos como presentaciones, imágenes interactivas, material formativo, infografías, video presentación, guía y gamificación e incluso se puede elaborar entretenidas evaluaciones con el objetivo de que los estudiantes se sienten motivados e inspirados en su proceso de aprendizaje. La plataforma fue creada por Luis García, Juan Rubio y Chema Roldan en el año 2015.

### **3.8.1 Características**

La plataforma Genially tiene algunas características para que los estudiantes disfruten al momento de aprender porque los ejercicios tienen interactividad y animación en los contenidos digitales lo cual genera nuevas experiencias de aprendizaje, de igual manera, la plataforma permite integrar o colocar diferentes contenidos como; enlaces, gráficos, videos y documentos con el objetivo de realizar una actividad interactiva (Genially, 2021).

### **3.8.2 Ventajas**

Las ventajas de esta plataforma son las siguientes como lo menciona (Camacho, 2021) los recursos realizados se almacenan en la nube lo que permite su acceso desde cualquier dispositivo para realizar la presentación o edición y los cambios se guardan de manera automática, además, facilita el trabajo colaborativo entre los docentes y estudiantes.

### **3.8.3 Desventajas**

En base al uso de la plataforma se menciona las siguientes desventajas, para acceder a las plantillas premium hay que pagar el valor designado, por tanto, solo se puede utilizar las plantillas gratis, también al momento de terminar de realizar las actividades no se genera una calificación.

## **3.9 Plataforma Educandy**

La plataforma Educandy forma parte de los entornos digitales que ayudan a realizar una clase interactiva a continuación se detalla el concepto.

Educandy es un servicio en línea que le permite crear un banco de listas de palabras, pares coincidentes y preguntas de prueba que puede utilizar en una variedad de actividades interactivas. En su cuenta, crea una biblioteca personalizada de actividades, que están ordenadas por áreas temáticas de su elección. También puede hacer públicas sus listas para que otros usuarios puedan buscarlas y utilizarlas en sus clases (Educandy, 2021).

La plataforma ofrece ocho tipos de juegos como; sopa de letras, crucigramas, el juego del ahorcado, anagramas, juegos de memoria, test de múltiples respuestas, cruces de ceros y emparejar. Fue creada bajo el nombre de Earth Viewer 3D por la compañía Keyhole Inc y financiada por la Agencia Central de Inteligencia en el año 2004.

### **3.9.1 Características**

La plataforma (Educandy, 2021) da a conocer las características o facilidades de: “crear actividades atractivas en minutos, simplemente ingrese sus palabras, o preguntas y respuestas y Educandy convertirá el contenido en juegos interactivos geniales”.

### **3.9.2 Ventajas**

La plataforma (Educandy, 2021), posee las siguientes ventajas.

- Cada vez que haya creado una actividad, se genera un código único.
- Los juegos que cree se pueden jugar en computadoras individuales, tabletas a través de la aplicación Educandy, así como en la pizarra interactiva.
- Hay 8 tipos de juegos que puedes generar.
- Tiene la opción de crear una cuenta gratuita y construir su banco de recursos.
- Dispone de una amplia biblioteca de juegos compartidos por la comunidad de usuarios que pueden ser editados.
- En esta plataforma puede realizar actividades en todas las asignaturas para fortalecer el proceso de aprendizaje.

### **3.9.3 Desventajas**

La principal desventaja de la plataforma es que una vez descargada la actividad no se puede modificar, también otra desventaja es que no dispone de un sistema de calificaciones y algunas actividades tienen un uso limitado.

## **3.10 Google Classroom**

Esta plataforma brinda distintas oportunidades especialmente a los docentes, porque facilita el trabajo online.

Según (Maldonado, Domínguez y Hinojosa, 2019. p. 5), es una plataforma virtual educativa gratuita de blended learning, es decir un aprendizaje semipresencial. Forma parte de la Suite de Google Apps for Education. Fue lanzada el 12 de agosto de 2014 y el 15 de marzo de 2017, Classroom se agregó para cuentas personales de Google, en particular para las cuentas estándar de Gmail, se encuentra disponible en 42 idiomas.

Además, es una plataforma gratuita para crear aulas virtuales personalizados acorde a la situación o creatividad del docente, es decir, se puede crear un entorno con diversos recursos.

### **3.10.1 Características**

La plataforma Google Classroom tiene como una de sus características principales un entorno amigable como lo da a conocer (Cuvi, 2017) es fácil y sencilla de utilizar la plataforma la cual dispone de muchas funciones que son compatibles con ella, una vez que este creado el espacio. En esta aplicación se puede crear o asignar tareas, preguntas, anuncios de información que podrá recibir el estudiante por medio de esta plataforma.

### **3.10.2 Ventajas**

La plataforma Google Classroom tiene diversas ventajas como le señala (Ríos, 2020).

- **Es fácil de configurar:** los educadores pueden crear una clase y acoger a los alumnos y a los diferentes profesores.
- **Ahorra tiempo y papel:** Los profesores pueden hacer clases, hacer circular las tareas, impartir y mantener todo ordenado en un solo lugar.
- **Ofrece un sistema de comunicación y comentarios mejorado:** Mejora la correspondencia y la entrada de datos: los educadores pueden hacer asignaciones, enviar avisos e iniciar conversaciones de inmediato. Los alumnos pueden impartirse activos unos a otros e interactuar en el tablón de anuncios o

por medio del correo electrónico.

- **Funciona con varias aplicaciones de Google:** Funciona con Google Documents y Forms, Calendar, Gmail y Drive.
- Esta plataforma permite crear cursos o asignaturas online, para compartir actividades o planificar la clase y los estudiantes simplemente ingresan al enlace que facilita el docente.

### **3.10.3 Desventajas**

En base al uso de la plataforma se menciona algunas de las desventajas encontradas tales como que no es posible crear evaluaciones automatizadas, tampoco se puede realizar una calificación instantánea de las actividades propuestas, también, es impredecible que el estudiante tenga acceso a internet.

El uso de las plataformas digitales es muy importante, porque se remplace a un cuaderno, libro o esfero por una computadora o celular, para realizar diferentes actividades encomendadas. Día a día la tecnología va innovando al nivel global y actualizando las aplicaciones en distintos campos lo cual favorece al ámbito educativo, creando diferentes ambientes de aprendizaje en un sitio web.

### **3.11 ¿Qué son las estrategias metodológicas?**

Según Riquelme (2018) “las estrategias metodológicas son procesos o técnicas por las cuales un individuo para el caso en concreto un docente posee, lo que le permite aplicarlas en el proceso de enseñanza y aprendizaje guiando a los estudiantes hacia los aprendizajes propuestos” (como lo cito Meneses, 2018. p. 17). Es por ello que dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es muy importante aplicar diferentes estrategias basadas en juegos, porque los estudiantes aprenden mientras juegan, además, cabe mencionar que no todos los niños y niñas aprenden de la misma manera o al mismo ritmo cada uno tiene su forma.

En la actualidad existen múltiples estrategias metodológicas que se puede aplicar en

diferentes áreas acorde a las necesidades de los estudiantes, además, las estrategias no se deben repetir por ningún motivo se debe actualizar constantemente innovando las estrategias basadas en el uso de la tecnología, ya que en actualidad existen diferentes plataformas educativas gratuitas que brindan diferentes opciones para desarrollar una actividad interactiva.

La aplicación de diferentes estrategias metodológicas, facilita el proceso de enseñanza como lo deduce el autor (Moreno, 2015) porque los recursos utilizados por parte de los docentes posibilitan que los estudiantes adquieran, interpreten y procesen la información que se les facilita y como resultado se obtendrá un aprendizaje significativo. Además, las estrategias deben ser diseñadas, implementadas y aplicadas con el fin de evaluar o mejorar la dicha estrategia.

### **3.12 ¿Para qué sirve las estrategias metodológicas?**

La estrategia metodológica posee procesos o pasos a seguir para ejecutar la actividad como mencionan los siguientes autores Arguello, Sequeira (2016) “las estrategias metodológicas son las que permiten identificar principios y criterios, a través de métodos, técnicas y procedimientos que constituyen una secuencia ordenada y planificada permitiendo la construcción de conocimientos durante el proceso enseñanza-aprendizaje” (p.7). Razón por la cual los docentes tienen que saber aplicar la estrategia adecuada, de acuerdo al objetivo que quieren lograr en los estudiantes, a la vez tomar en cuenta los contenidos de aprendizaje y nivel.

### **3.13 La importancia de las estrategias metodológicas**

El autor (Paredes, 2020) menciona en su trabajo de investigación, que la importancia de aplicar una estrategia metodológica reside en la forma que el docente maneje su metodología en el proceso de formación de los estudiantes, el o la docente debe tener en claro de cómo va a proponer y aplicar la actividad a través de un método específico y cuál es el proceso, para que los estudiantes puedan desarrollar actitudes, destrezas, habilidades y valores

la cual permitirá alcanzar los objetivos planteados. Para aplicar las estrategias diseñadas los docentes deben estar actualizados con las técnicas de aprendizaje, porque son quienes planifican y ejecutan la actividad, y con esta acción logran hacer una clase activa donde el estudiante es el protagonista de su aprendizaje.

### **3.14 Los tipos de estrategias metodológicas**

Existen diferentes tipos de estrategias metodológicas para aplicar en diferentes ámbitos, pero dentro de educación mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje porque, los educadores están obligados a seguir los siguientes pasos como; planificar, coordinar, ejecutar y evaluar aplicando estas cuatro destrezas obtendrán un resultado eficaz. Sin embargo, existe tipos de estrategias que deben tomar en cuenta para beneficiar al estudiante en su proceso de formación.

Bondy (2004) menciona los cinco tipos de estrategias generales dentro de la educación, la primera, segunda y tercera estrategia conllevan al estudiante a elaborar y organizar los contenidos del aprendizaje con el objetivo de fortalecer su conocimiento, la cuarta estrategia está destinada a controlar la actividad mental del estudiante, y por último la quinta estrategia está de apoyo al aprendizaje para obtener un mejor resultado (como lo cito en Llaguno, 2018. p. 26).

### **3.15 Definición de ortografía**

Según el autor Ríos (2012) señala que “la ortografía es un conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua y, por lo tanto, es la forma correcta de escribir respetando esas pautas” (p.2). Porque, cada una las reglas indican cuando y como se deben utilizar, a la vez la ortografía forma parte de la gramática de cada lengua, es decir, cada uno de las letras tienen las reglas establecidas según el uso tanto en la escritura como en el habla. Sin embargo, los estudiantes cometen algunos errores dentro de la escritura por no tener en claro las reglas estudiadas durante el proceso de formación.

Es muy importante que el estudiante domine las reglas de la ortografía, porque una persona que quiera producir textos tiene que estar correctamente escrito caso contrario no se lograra el objetivo planteado, por cada error ortográfico cometido se podría tener otra interpretación de los párrafos, y el autor se verá reflejado como una persona sin conocimientos en un idioma.

El autor Agudo (2018) menciona lo siguiente dentro de la enseñanza de la ortografía “un dato importante que se debe tener en cuenta es que la enseñanza de la ortografía es la clave en los primeros años de educación, puesto que es ahí donde se empieza a aprender la escritura de la lengua” (p. 23). Sin embargo, algunos docentes no toman en cuenta que los primeros años de educación son los más importantes y que deben aplicar diferentes estrategias metodológicas innovadoras dentro del proceso enseñanza-aprendizaje especialmente en las áreas básicas porque es allí donde los niños y niñas deben desarrollar las capacidades cognitivas y amar lo que hacen o lo que están aprendiendo.

### **3.16 Reglas de la ortografía**

Existe varias reglas de la ortografía de las cuales se ha tomado 10 que se refieren al correcto uso de las letras del abecedario, porque en cuarto año de Educación General Básica se sigue reforzando las reglas de la ortografía especialmente el uso de la H y el uso de la C en los plurales y las demás letras son añadidas de acuerdo a los errores ortográficos encontrados en su escritura y cada una de letras tiene sus reglas como lo menciona el autor (Balza, 2016) en su manual de ortografía el cual está adaptado a la nueva normativa de la RAE 2010, donde da a conocer sobre el uso de grafemas.

#### **Uso de la B**

Para la explicación de esta regla ortográfica se tomó el manual de ortografía del autor Balza (2016):

Después de **m** se escribe **b**: cambio, hambre, entre otros



Terminaciones en pasado **-ba**, **-bas**, **-bamos**, **-ban**: **cantaba**, **cantabas**, **cantábamos**, **cantaban**.

Prefijos **bi-**, **bis-**, **bis-** (dos): **bicicleta**, **bizcocho**, **bisnieto**, etc.

Prefijos **bio-**(vida) **sub-**(bajo) y **bibli-** (libro): **biología**, **biografía**, **subrayar**, **biblioteca**. Después de las sílabas **ta-**, y **-tur-**: **tablero**, **disturbio**, etc.

Después de las sílabas iniciales: **ra-**, **ri-**, **ro-**, y **ru-**: **rábano**, **ribera**, **robar**, **rubí**. Excepto: **raviol**, **ravioli**, **rival**, **rivera**.

Después de las sílabas: **sa-**, **so-**, y **su-**: **sábado**, **sobre**, **subir**, entre otros.

Excepto: **savia**.

Después de **m** se escribe **b**: **cambio**, **hambre**, entre otros.

Después de la sílaba **cu-**: **cubrir**, **cubierto**, etc.

Antes de las consonantes **r**, **s**, **l**, **t**: **abrir**, **observar**, **oblea**, **obtener**.

Terminaciones en: **-bilidad**: **habilidad**, **responsabilidad**, etc. Excepto: **movilidad**, **servilidad** y **civilidad** (p. 7).

## Uso de V

El autor Balza (2016) presenta las siguientes reglas ortográficas para el uso de la V.

Después de **n-**: **convento**, **envidia**, etc.

Después de letra **d-**: **advertencia**, **adversario**, etc.

Terminaciones en **ava**: **octava**, **clava**, **pava**. Excepciones: terminaciones en pasado del verbo **ir**, **baba**, **sílaba**, otros.

Después de la sílaba **di-**: **divorcio**, **dividir**, **divisa**. Excepción: **dibujar**.

Después de **pro-** **prev-** y **pri-**: **provecho**, **prevención**, **privilegio**.

Excepciones: **probar**, **problema**, **probeta** y **probidad**.

Después de la sílaba **na-**: **navaja**, **nave**, **navidad**, entre otros.

Palabras que terminan en **-iva** e **-ivo**: **alternativa**, **positivo**, **activo**.

Excepciones: amiba y estibo.

Después de las sílabas **lla**, **lle**, **llo** y **llu**: **llave**, **llevar**, **llovizna**, **lluvia**, etc.

Las palabras terminadas en **-servar**: **conservar**, **observar**, etc.

Después de la sílaba **sal**: **salvación**, **salvavidas**, otros.

Comienzos en **eva-**, **evev**, **eviv** y **evo-**: **evangelio**, **evento**, **evitar**, **evocar**.

Excepciones: ébano, ebionita, eborario.

Después de **n-**: **convento**, **envidia**, etc (p. 8).

### Uso de la J

A continuación, se describirá las reglas para el uso de la letra J y G tomando como referencia el manual de la ortografía de Balza (2016):

Voces **ja**, **jo**, **ju**: **jarabe**, **joya**, **juguete**, **lujo**, **joyero**, otros.

Los verbos personalizados en los cuales entran los sonidos **je**, **ji** cuando en el verbo original no haya **g** ni **j**: decir, **dije**; conducir, **conduje**; traer, **trajiste**.

Verbos terminados en **-jear**: **homenajear**, **ojear**, **forcejear**, etc.

Palabras que terminan en **-jería**: **brujería**, **relojería**, otros.

Palabras terminadas en **-jero**, **-jera**: **mensajero**, **pasajero**, **extranjera**.

Excepción: ligero.

Palabras terminadas en **-eje** y **-aje** hereje, peaje, viaje. Excepciones: ambages y compage.

Palabras que comiencen por **aje-**: **ajedrez**, **ajeno**, **ajetreo**. Excepciones: agenda, agencia.

Comienzos en **eje-**: **ejecutar**, **ejercicio**, otros.

### Uso de la G

Palabras con **g** sonora delante de **-e**, **-i** precedidas de **u** donde esta última no se pronuncie: **guerra**, **guitarra**, etc.

Verbos terminados en **-gerar**: **exagerar**, **refrigerar**, **aligerar**. Excepciones: **arrejerar** y **desquijerar**.

Verbos terminados en **-giar**: **desprestigiar**, **contagiar**, **elogiar**, etc.

Palabras que contengan **-gional**, **-gionario**, **-gioso**, **-gia**, **-gio**, **-gión**: **regional**, **contagioso**, **magia**, **prodigio**, **región**, otros.

Sonidos **-ges**, **gen-**, **gest-**: **gesto**, **gentil**, **gestión**, otros. Excepción: **majestad**.

Comienzos **gene-**, **geni-**, **geno-**, **genu-**: **generoso**, **genital**, **genoma**, **genuino**.

Prefijos: **geo-**, **legi-**, **legis-**: **geología**, **legítimo**, **legislar**, otros.

Palabras terminadas en **gésimo** (a), **gesimal**: **vigésimo**, **trigesimal**.

Verbos terminados en **-ger-**, **-gir-**: **escoger**,  **fingir**. Excepciones: **tejer**, **crujir**, **grujir** y **bujir**.

Palabras que contengan **-ígena**, **- ígeno** y **geno**: **indígena**, **oxígeno**, **hidrógeno**.

Excepción: **ajeno** (p. 10).

### Uso de la Y

El autor Balza (2016) en su libro presenta las siguientes reglas ortográficas para el uso de la Y:

Sonido vocálico como conjunción **y** al final de palabra: **Pedro y Juan**, **rey**, **buey**, otros.

Se escribe **y** los plurales de las palabras terminadas en **y**: **buey**, **bueyes**; **rey**, **reyes**.

Sílabas **y** y **yer**: **trayecto**, **ayer**, otros.

Formas verbales cuyos infinitivos no tenga **y** ni **ll**: **cayó**, **caer**; **contribuyó**, **contribuir**, entre otros.

Después de **ad-** y **des-**: **adyacente**, **desyemar**, etc.

Después de los prefijos **dis-** y **sub-**: **disyuntiva**, **subyacente**, otros (p. 10).

### Uso de la LL

Como el autor Balza (2016) en su manual de ortografía presenta varias reglas ortográficas también se tomó como referencia las reglas de la letra LL:

Terminaciones en **-alle**, **-elle**: **calle**, **muelle**, **querella**, etc. Excepción: Popeye.

Palabras que terminan en **-illa**, **-illo**: **arcilla**, **morcilla**, **palillo**, **novillo**, etc.

Después de **fa-**, **fo-**, **fu-**: **falla**, **folleto**, **fullería**, otros.

Verbos terminados en: **-ellar**, **-illar**, **-ullar** y **-ullir**: **atropellar**, **acribillar**, **apabullar**, **bullir**, etc.

Palabras que proceden de términos latinos que presentaban los encuentros **cl-**, **fl-** y **pl-**: **clamare**, **llamar**; **flaman**, **llama**; **pluviam**, **lluvia** (p. 11).

### Uso de la R y RR

Todas las letras del abecedario tienen sus reglas como lo menciona la autora Gavilema (2014) en este caso de las letras R y RR, “el sonido fuerte **erre** se escribe **rr** cuando va en el interior de palabra entre vocales. El sonido **r** cuando va al principio de palabras o en interior tras **l**, **n**, **s** y no entre vocales” (p. 23). Ejemplos de la doble **r** / **barril**, **arroyo** y un ejemplo de la **r** simple / **Enrique**, **alrededor**.

### Uso de la H

El autor Gavilema (2014) menciona las siguientes reglas ortográficas para el uso de la H.

Se escriben con **h** las palabras que empiezan por los sonidos **hidr-**, **hiper-** e **hipo**.

Se escriben con **h** las palabras que empiezan por los prefijos **hetero-**, **hecto-**, **hemi-**, **hepta-** y **hexa**.

Se escriben con **h** las palabras que empiezan por el diptongo **ue**.

Se escriben con **h** los compuestos y derivados de las palabras que tienen **h**,

excepto los derivados de hueso, huevo, hueco, huérfano, que no empiezan por el diptongo **ue** (p. 17).

### **Uso de la C en los plurales**

Las palabras en singular que terminen en **z** al formar el plural con la terminación **es** se escriben con **c**. Ejemplos. Luz, luces, lápiz, lápices.

## **4 METODOLOGÍA**

La metodología a utilizar en el presente trabajo es de carácter cualitativo y cuantitativo porque la información va ser recolectada a través de los instrumentos como encuesta y ficha de observación, que permitirán interpretar la realidad educativa en el transcurso de la investigación, donde se involucra los sujetos de la educación como docentes y estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Bautista Stiehle. Se utilizará un enfoque crítico-social ya que este se fundamenta en la crítica social con un marcado de carácter auto reflexivo teniendo en cuenta que todo el conocimiento parte de las necesidades que generan los grupos. También, se empleará el método analítico para el análisis de los documentos, porque a través de ello se explican los fundamentos teóricos lo cual es necesario para la elaboración de la propuesta metodológica y poder aplicar las mejores estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que erradiquen la enseñanza tradicional e insertar nuevos modelos pedagógicos de enseñanza en base a la “TIC”.

### **4.9 Tipo de propuesta**

La presente propuesta metodológica consiste en realizar varias actividades basadas en juegos que promuevan el uso de las plataformas digitales para, mejorar la ortografía de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Bautista Stiehle.

#### **4.10 Partes de la propuesta**

La siguiente propuesta metodológica consta de las siguientes partes como; primer aporte es la fundamentación teórica, para comprender la teoría de la propuesta, y el segundo aporte se trata de actividades desarrolladas a través de una estrategia metodológica, para mejorar la ortografía en los estudiantes de cuarto de básica. A continuación, se detalla las partes de la propuesta.

**Título de la propuesta:** uso de las plataformas digitales para mejorar la ortografía en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica.

**Objetivo:** desarrollar actividades basadas en juegos utilizando las plataformas digitales para mejorar la ortografía en niños de 8 a 9 años.

**Estrategia:** consiste en utilizar diferentes plataformas digitales diseñando actividades basadas en juegos que promuevan la mejora de la ortografía a través de una enseñanza activa.

**Actividades:** descripción detallada de la estrategia metodológica en cada una de las actividades según el tema.

**Problemática que busca resolver:** mejorar el uso correcto de la escritura en las palabras que contienen las siguientes letras B-V, G-J, LL-Y, H, RR-R, C.

#### **4.11 Destinatarios**

Esta propuesta está dirigida a los estudiantes y a la docente que trabaja en el cuarto año de Educación General Básica del periodo 2021-2022. También serán beneficiados los estudiantes y los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Bautista Stiehle especialmente en el área de lenguaje.

#### 4.12 Técnicas utilizadas para construir la propuesta

Para ejecutar esta propuesta metodológica se llevó a cabo con las siguientes técnicas.

**Prueba de diagnóstico:** aplicado a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, para comprobar las deficiencias en la ortografía.

**Técnica de encuesta:** aplicado a estudiantes y docentes para evidenciar y obtener datos de manera eficaz.

**Ficha de observación:** aplicada a la docente de cuarto año de Educación General Básica para delimitar la metodología con relación al uso de las plataformas digitales.

**Revisión bibliográfica:** permite revisar los aportes de los autores para justificar la información.

**Técnicas lúdicas:** consiste en planificar diferentes actividades online con el objetivo de que el estudiante aprenda jugando a través de la tecnología.

## 5 PROPUESTA METODOLÓGICA

### Presentación

Esta propuesta metodológica se basa en utilizar distintas plataformas digitales tales como Mobbyt, Wordwall, Educandy, Quizizz, LearningApps.org, Google Classroom y Genially para mejorar el uso correcto de la escritura en palabras que contienen las siguientes letras del abecedario: B-V, G-J, LL-Y, H, RR-R, C ., a la vez facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto al docente como al estudiante para lograr aprendizaje significativo en los estudiantes, la misma presenta 6 temas y cada uno de ellos con 3 actividades en total 18 actividades diseñadas en las plataformas digitales en la cual la docente debe guiarse en los pasos y cumplir todo lo planteado.

### **Pasos a cumplir la estrategia metodológica**

- ✚ Lectura reflexiva es para comprender y analizar las reglas ortográficas
- ✚ Observar el video es para reforzar las reglas ortográficas
- ✚ Juegos y uso de las reglas son para aplicar lo estudiado
- ✚ Evidenciar la actividad es para realizar el siguiente ejercicio





**USO DE LAS PLATAFORMAS DIGITALES PARA  
MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN LOS  
ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN  
GENERAL BÁSICA.**



**AUTORA:**

**MARIBEL MOROCHO**

**UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL JUAN**

**BAUTISTA STIEHLE**

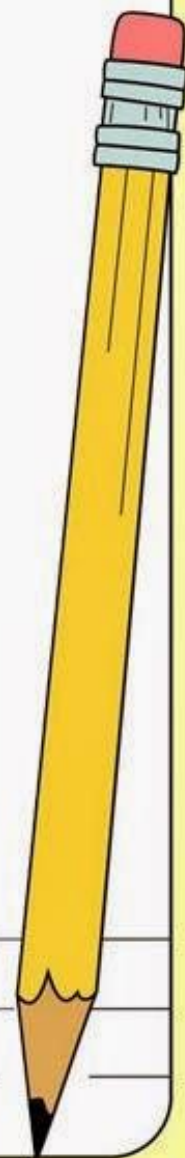
**2020-2021**



e

o

s



## ACTIVIDAD 1

### Uso de la V y la B

**Tiempo:** 20 minutos

**Recursos para la actividad:** Computadora, celular o Tablet y acceso al internet

### Descripción:

Usted debe ingresar a la plataforma Google Classroom específicamente al aula virtual diseñada y elaborada para las letras **V** y **B** una vez ingresado al aula virtual enseguida visualizará los pasos que debe seguir para realizar la actividad a continuación el enlace.

<https://classroom.google.com/c/MzIyODQ3ODEwOTYz?hl=es&cjc=igpcnwk>

### Paso 1

Una vez ingresado al aula virtual usted tiene que realizar una lectura reflexiva sobre las reglas de las letras **V** y **B**, para que luego aplique en las actividades propuestas. La lectura se realiza con el fin de que usted al momento de realizar las actividades no tenga dudas o inconvenientes.

**Nota:** Si usted no logra ingresar a las plataformas cierre la página y vuelva a copiar el link e intente nuevamente o revise la conexión del internet este proceso es para todos los pasos en caso de que no logre ingresar a las plataformas.

### Paso 2

Observe el video para reforzar la lectura anterior.

Una vez terminado de observar el video haga una reflexión de forma rápida y sencilla sobre lo que leyó anteriormente y sobre lo que observo de las reglas de las letras **B** y **V** a continuación el enlace.

<https://www.youtube.com/watch?v=DasATN8Zr3I>

**Nota:** tome en cuenta que el video es un complemento a la lectura de las reglas en consecuencia es importante que observe las veces que sean necesarias.

### **Paso 3**

En esta parte usted va a aplicar las reglas estudiadas anteriormente, en una actividad de forma test en la plataforma Genially.

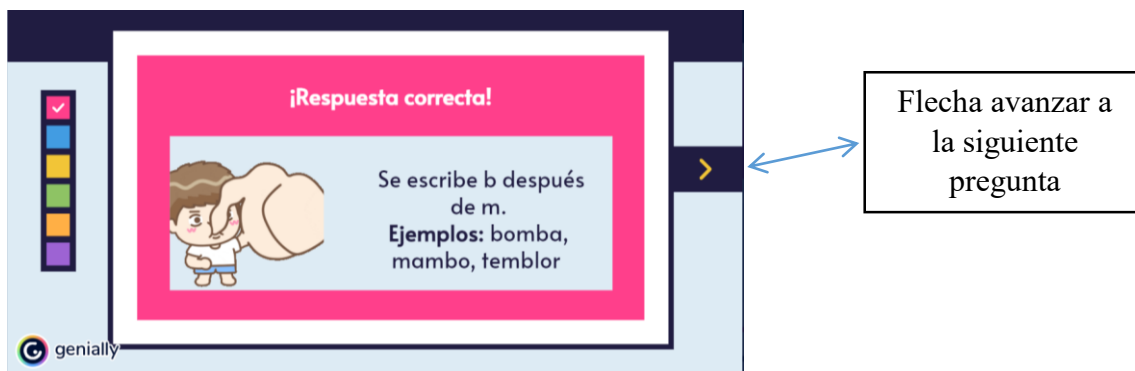
**Observación:** Estimado estudiante si usted no alcanza el promedio de 70/100 no podrá pasar a la siguiente pregunta. Porque dentro de cada actividad plateada existe dos o tres opciones de las cuales solo una es la respuesta correcta y las dos opciones son incorrectas una de las opciones le llevara de nuevo a la plataforma Google Classroom, para que lea de nuevo las reglas o a YouTube para que vuelva a ver las reglas y la otra opción le llevara a una nueva plataforma con actividades similares a lo que está realizando con el objetivo de fortalecer su conocimiento y alcance el promedio mayor a 70/100.

A continuación, el enlace de la actividad en la plataforma Genially.

<https://view.genial.ly/60c91e6511e82d0d962159f7/interactive-content-reglas-de-las-letras-b-y-v>

**A continuación, se detalla de cómo está planteada las actividades y como debe ingresar a la plataforma.**

Si la respuesta es correcta saldrá respuesta correcta y aparecerá la flecha y podrá avanzar a la siguiente pregunta.



### Las opciones para las respuestas incorrectas son:

En la **primera** opción aparecerá un mensaje como lo puede observar en la imagen tiene que volver a la pregunta y escoger otra respuesta para poder pasar a la siguiente



En la **segunda** opción es que si usted no logra acertar la repuesta se abrirá una nueva ventana y lo llevara directo al aula virtual del Google Classroom y usted tiene que volver a leer las reglas o la nueva ventana se abrirá en YouTube para que usted vuelva a observar el video de las reglas, una vez realizado la acción tiene que volver a la actividad y escoger la respuesta correcta.

En la **tercera** opción se abrirá una nueva ventaja donde llevará directamente a la plataforma Mobbyt no se necesita registrar porque el enlace lleva directo a la actividad, es obligatorio realizar todas las actividades caso contrario no pasa a la otra pregunta, una vez terminado de realizar la actividad vuelva a la página anterior y continuo con el ejercicio.

## Juego de oca

Este juego consiste en jugar en dos, cuatro o seis equipos según el nombre que usted designe, tiene que girar la ruleta y avanzar como lo indica el juego además usted va escogiendo las respuestas según las preguntas.



### Uso de la V y la B

Autor: Maribel Morocho

PIN: 199494

Nivel: (9-10 años de edad)

Categoría: Literatura

JUGAR ▶

Clic en la  
palabra jugar

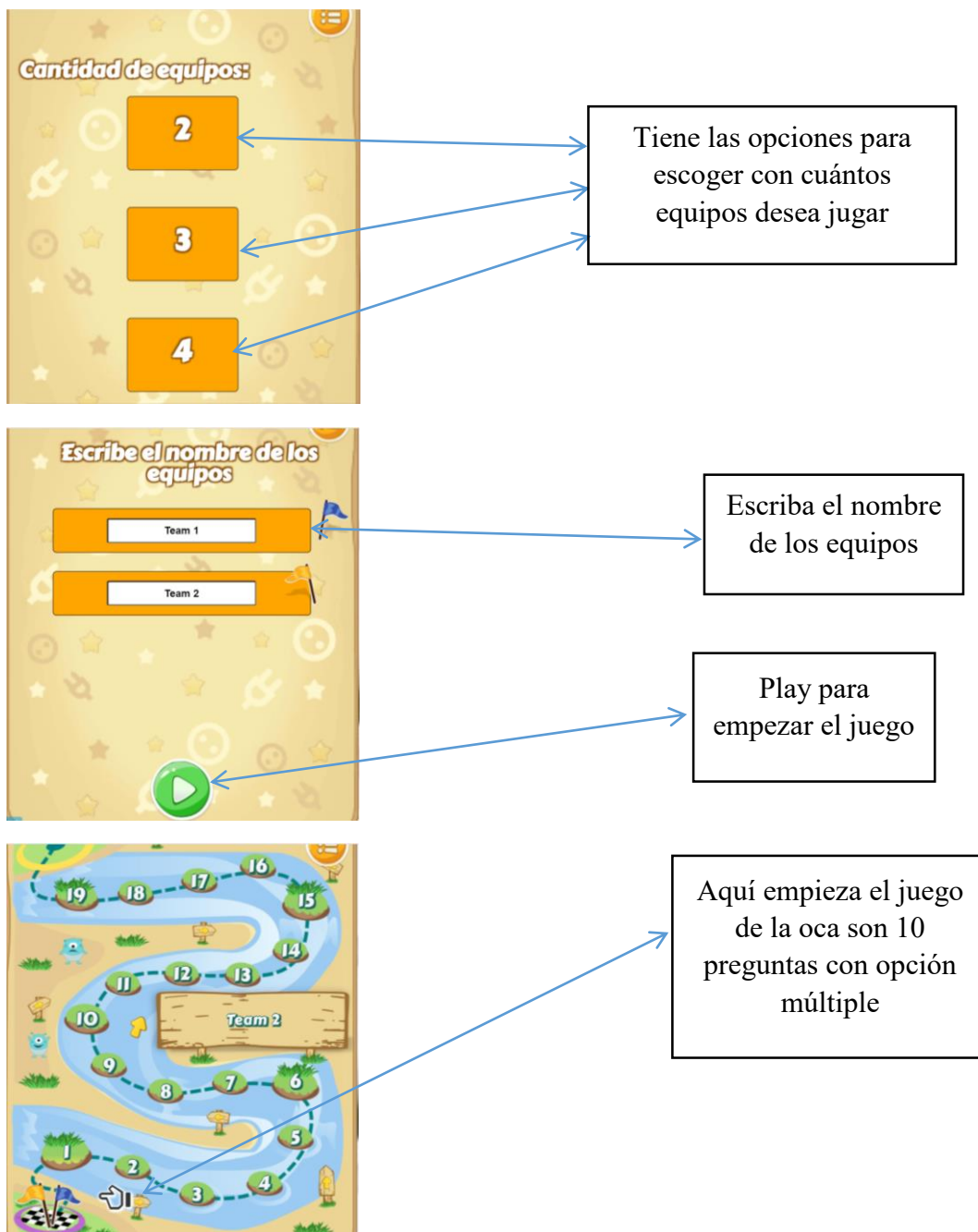
### Sinopsis

En el siguiente juego usted debe escoger la palabra correctamente escrita con relación a la v y

Una vez que ingrese a esta plataforma siga los siguientes pasos para realizar la actividad.



Play



### Juego de tarjeta de memoria

Este juego consiste emparejar las imágenes con la misma imagen haciendo memoria donde estaba la imagen que observo, es preferible que primero observe donde están ubicadas las imágenes.

**Autora:** Yesenia Ardiles



Uso de la B y V

Autor: Yesenia Ardiles  
 PIN: 84088  
 Nivel: (7-8 años de edad)  
 Categoría: Lengua

JUGAR ▶

Clic en la palabra jugar

Sinopsis

Aprendamos ortografía.

Palabras claves





Play



Play en modo memoria



Una vez ingresado al juego tiene que emparejar las imágenes

### Juego de duchazo

Este juego consiste en insertar letras para formar las palabras cada vez que se equivoque la letra se vuelve roja y tiene menos oportunidades.

**Autor:** Yesenia Ardiles

**Uso de la B y V**  
 Autor: Yesenia Ardiles  
 PIN: 84088  
 Nivel: (7-8 años de edad)  
 Categoría: Lengua

JUGAR ▶

Sinopsis  
 Aprendamos ortografía.

Palabras claves

Publicado el:

Clic en la palabra jugar



Una vez realizada las actividades tiene que regresar a la ventana anterior y seguir con el test hasta culminar.

#### Paso 4



Capture la pantalla de la última actividad y envíe al grupo de WhatsApp de 4to de básica para evidenciar la actividad. Cumpliendo todos los pasos usted está preparado para la siguiente actividad de las reglas ortográficas de las letras G y J.

En la siguiente hoja observará una planificación de una clase en el área de lengua y literatura, dirigido al docente de cuarto año de Educación General Básica, esta planificación tiene como objetivo guiar al docente para que cumpla todo lo planteado, además, para que desarrolle la clase con los tres momentos anticipación, construcción y consolidación y las actividades ya están detalladas, después de cada actividad de las letras comienza las planificaciones todas las planificaciones tienen el mismo objetivo, criterio de evaluación, destreza y las actividades, lo que cambia en cada planificación son las letras.



	<p>-Vivo en la granja y me gusta caminar en manada y tengo mucha lana para poder abrigarme ¿Quién soy? (<b>Borrego</b>)</p> <p><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>-Realizar una lectura reflexiva para comprender y analizar las reglas de las letras V y B si en una lectura no comprende vuelva a leer a continuación el link  <a href="https://classroom.google.com/c/MzIyODQ3ODEwOTYz?hl=es&amp;cjc=igpcnwk">https://classroom.google.com/c/MzIyODQ3ODEwOTYz?hl=es&amp;cjc=igpcnwk</a></p> <p>-Observar el video para reforzar la lectura anterior a continuación el link  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DasATN8Zr3I">https://www.youtube.com/watch?v=DasATN8Zr3I</a></p> <p>-Una vez terminado de observar el video haga una reflexión de forma rápida y sencilla sobre lo que leyó anteriormente y sobre lo que observo de las reglas de las letras B y V</p> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Aplicar las reglas de las letras aprendidas en una actividad de forma test en la plataforma Genially a continuación el link  <a href="https://view.genial.ly/60c91e6511e82d0d962159f7/interactive-content-reglas-de-las-letras-b-y-v">https://view.genial.ly/60c91e6511e82d0d962159f7/interactive-content-reglas-de-las-letras-b-y-v</a></p>	<p>Tablet</p> <p>Internet</p>	<p>ortográfica. <b>Ref</b> ( <b>ILL.2.9.2.</b>)</p>	
--	--	-------------------------------	---	--

<b>Bibliografías:</b>	
<b>ELABORADO</b>	<b>APROBADO</b>
<b>ESTUDIANTE:</b> Maribel Morocho	<b>RECTORADO:</b> Magíster. Félix García
<b>FIRMA:</b>	<b>FIRMA:</b>

## ACTIVIDAD 2

### Uso de la G y J

**Tiempo:** 20 minutos

**Recursos para la actividad:** Computadora, celular o Tablet y acceso al internet

### Descripción:

Usted debe ingresar a la plataforma Google Classroom específicamente al aula virtual diseñada y elaborada para las letras **G** y **J** una vez ingresado al aula virtual enseguida visualizara los pasos que debe seguir para realizar la actividad a continuación el enlace.

<https://classroom.google.com/c/MzA0ODE1OTM5Nzkw?hl=es&cjc=rgwzcfu>

### Paso 1

Una vez ingresado al aula virtual usted tiene que realizar una lectura reflexiva sobre las reglas de las letras **G** y **J**, para que luego aplique en las actividades propuestas. La lectura se realiza con el fin de que usted al momento de realizar las actividades no tenga dudas o inconvenientes.

**Nota:** Si usted no logra ingresar a las plataformas cierre la página y vuelva a copiar el link e intente nuevamente o revise la conexión del internet este proceso es para todos los pasos en caso de que no logre ingresar a las plataformas.

### Paso 2

Observe el video para reforzar la lectura anterior.

Una vez terminado de observar el video haga una reflexión de forma rápida y sencilla sobre lo que leyó anteriormente y sobre lo que observo de las reglas de las letras **G** y **J** a continuación el enlace.

<https://www.youtube.com/watch?v=tlHQn8D6pfU>

**Nota:** tome en cuenta que el video es un complemento a la lectura de las reglas en consecuencia es importante que observe las veces que sean necesarias.

### **Paso 3**

En esta parte usted va a aplicar las reglas estudiadas anteriormente, en una actividad de forma test en la plataforma Genially.

**Observación:** Estimado estudiante si usted no alcanza el promedio de 70/100 no podrá pasar a la otra actividad. Porque dentro de cada actividad plateada existe dos o tres opciones de las cuales solo una es la respuesta correcta y las dos opciones son incorrectas una de las opciones le llevara de nuevo a la plataforma Google Classroom, para que lea de nuevo las reglas o a YouTube para que vuelva a ver las reglas y la otra opción le llevara a una nueva plataforma con actividades similares a lo que está realizando con el objetivo de fortalecer su conocimiento y alcance el promedio mayor a 70/100.

A continuación, el enlace de la actividad en la plataforma Genially.

<https://view.genial.ly/60dc832bd75ecc0d01ae4c7a/interactive-content-quiz-de-las-letras-g-y-j>

**A continuación, se detalla de cómo está planteada las actividades y como debe ingresar a la plataforma.**

Si la respuesta es correcta saldrá respuesta correcta y aparecerá la palabra siguiente y podrá pasar a la otra actividad.



### Las opciones para las respuestas incorrectas son:

En la **primera** opción aparecerá un mensaje como lo puede observar en la imagen tiene que volver a la pregunta y escoger otra respuesta para poder pasar a la siguiente pregunta.



En la **segunda** opción si usted no logra acertar la repuesta se abrirá una nueva ventana y lo llevara directo al aula virtual del Google Classroom y usted tiene que volver a leer las reglas o la nueva ventana se abrirá en YouTube para que usted vuelva a observar el video de las reglas una vez realizado la acción tiene que volver a la actividad y escoger la respuesta correcta.

En la **tercera** opción se abrirá una nueva ventana donde llevará directamente a la plataforma Mobyty no se necesita registrar porque el enlace lleva directo a la actividad, es obligatorio realizar todas las actividades caso contrario no pasa a la otra pregunta, una vez terminado de realizar la actividad vuelva a la página anterior y continuo con el ejercicio.

### Juego de tarjeta de memoria

Este juego consiste emparejar las imágenes con la misma imagen haciendo memoria donde estaba la imagen que observo es preferible que primero observe donde están ubicadas las imágenes.

Una vez que ingrese a esta plataforma siga los siguientes pasos para realizar el juego



### Sinopsis





Play



Aquí empieza el juego usted tiene que primero ver dónde están las imágenes y luego emparejar

### Juego de coincidencias

Este juego se trata de emparejar las mismas palabras, ojo las imágenes son diferentes, pero usted tiene que fijar en la escritura para poder desarrollar la actividad.



#### Uso de la J Y G

Autor: Maribel Morocho

PIN: 213078

Nivel: (9-10 años de edad)

Categoría: Lengua

JUGAR ▶

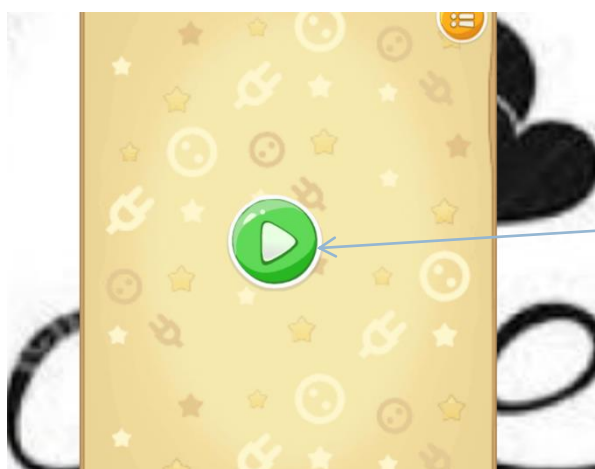
Clic en la palabra jugar

### Sinopsis





Play



Play



Para realizar el juego usted debe observar muy bien en la escritura, tiene que emparejar las mismas palabras

## Juego de oca

Este juego consiste en jugar en dos, cuatro o seis equipos según el nombre que usted designe, tiene que girar la ruleta y avanzar como lo indica el juego además usted va escogiendo las respuestas según las preguntas.



### Uso de la J Y G

Autor: Maribel Morocho

PIN: 213078

Nivel: (9-10 años de edad)

Categoría: Lengua

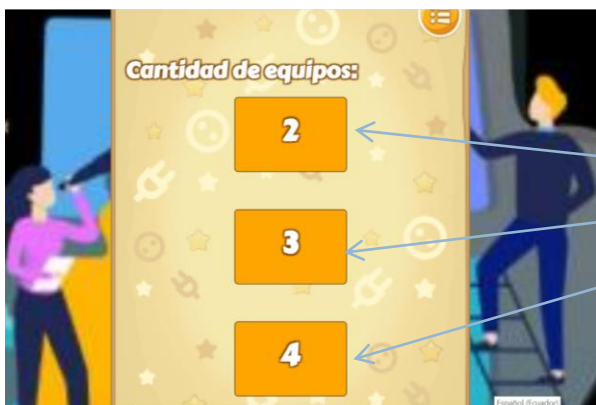


Clic en la palabra jugar

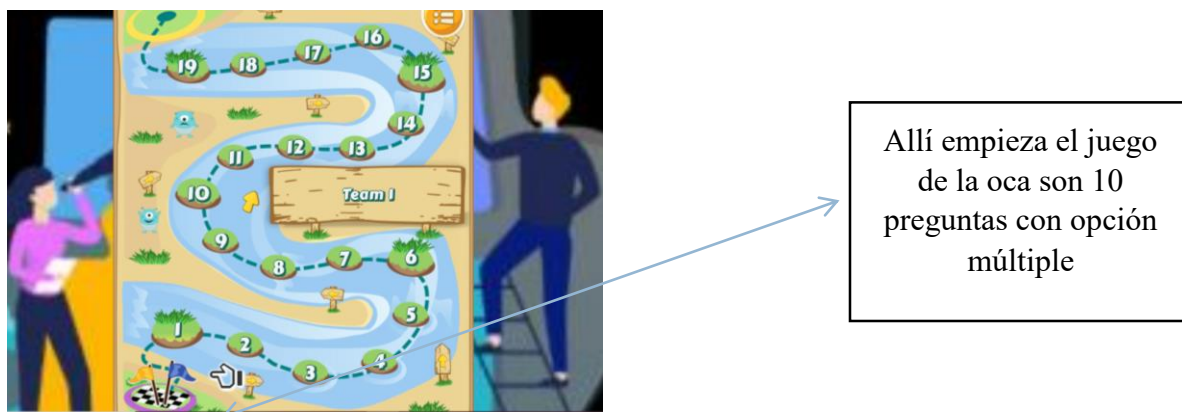
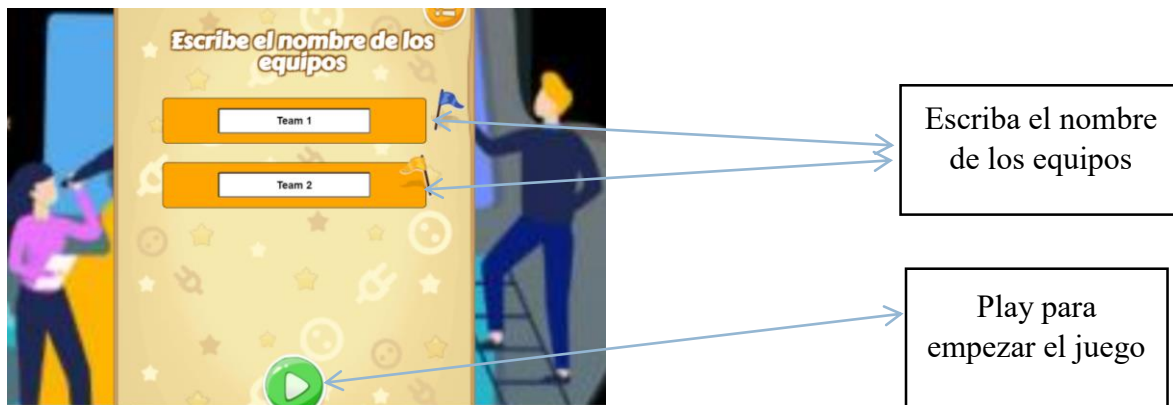
### Sinopsis



Play



Usted tiene las opciones para escoger con cuántos equipos desea jugar



Una vez realizada las actividades tiene que regresar a la ventana anterior y seguir con el test hasta culminar.

#### Paso 4


Capture la pantalla de la última actividad y enviar al grupo de WhatsApp de 4to de básica para evidenciar la actividad. Cumpliendo todos los pasos usted está preparado para la siguiente actividad de las reglas ortográficas de la letra H.

	<b>UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “JUAN B. STIEHLE PLAN MICROCURRICULAR DEL AULA</b>	<b>AÑO LECTIVO: 2021- 2022</b>
---	--	------------------------------------

## 1.DATOS INFORMATIVOS:

<b>NOMBRE DEL DOCENTE</b>	Profe: Maribel Morocho		<b>ÁREA / ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	<b>GRADO / CURSO:</b>	4to de básica	
<b>N° DE ACTIVIDAD</b>	2	<b>TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:</b>	Reglas de ortografía G y J	<b>TIEMPO DE LA ACTIVIDAD</b>	20 MINUTOS	<b>FECHA DE INICIO:</b>	00/00/2022
						<b>FECHA DE TÉRMINO:</b>	00/00/2022
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD:</b>	<b>O.LL.2.7.</b> Usar los recursos de la biblioteca del aula y explorar las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria						
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>E.LL.2.9.</b> 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.						
<b>EJE TRANSVERSAL:</b>							

<b>¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>	
			<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica. <b>Ref (LL.2.4.7.)</b>	<b>Tema:</b> Uso de Gy J  <b>ANTICIPACIÓN</b> Cuenta cuantas palabras existe con G y J en la siguiente imagen	Computadora          Celular	Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la	<b>Técnica:</b> Evaluación  <b>Instrumento:</b> Actividades en las plataformas

	 <p>Activación de conocimientos a través de preguntas exploratorias</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuántas palabras en contraste con la letra G?</li> <li>- ¿Cuántas palabras en contraste con la letra J?</li> </ul> <p><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Realizar una lectura reflexiva para comprender y analizar las reglas de las letras G y J si en una lectura no comprende vuelva a leer a continuación el link <a href="https://classroom.google.com/c/MzA0ODE1O TM5Nzkw?hl=es&amp;cjc=rgwzcfu">https://classroom.google.com/c/MzA0ODE1O TM5Nzkw?hl=es&amp;cjc=rgwzcfu</a></li> <li>- Observar el video para reforzar la lectura anterior a continuación el link <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tlHQn8D6pfU&amp;t=18s">https://www.youtube.com/watch?v=tlHQn8D6pfU&amp;t=18s</a></li> <li>-Una vez terminado de observar el video haga una reflexión de forma rápida y sencilla sobre lo que leyó anteriormente y sobre lo que observo de las reglas de las letras G y J</li> </ul> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b></p>	<p>Tablet</p> <p>Internet</p>	<p>escritura ortográfica. Ref (I.LL.2.9.2.)</p>	
--	---	-------------------------------	---	--

	<p>Aplicar las reglas de las letras aprendidas en una actividad de forma test en la plataforma Genially a continuación el link</p> <p><a href="https://view.genial.ly/60dc832bd75ecc0d01ae4c7a/interactive-content-quiz-de-las-letras-g-y-j">https://view.genial.ly/60dc832bd75ecc0d01ae4c7a/interactive-content-quiz-de-las-letras-g-y-j</a></p>			
--	---	--	--	--

<b>Bibliografías:</b>	
<b>ELABORADO</b>	<b>APROBADO</b>
<b>ESTUDIANTE:</b> Maribel Morocho	<b>RECTORADO:</b> Magíster. Félix García
<b>FIRMA:</b>	<b>FIRMA:</b>

### ACTIVIDAD 3

#### Uso de la H

**Tiempo:** 20 minutos

**Recursos para la actividad:** Computadora, celular o Tablet y acceso al internet

#### Descripción:

Usted debe ingresar a la plataforma Google Classroom específicamente al aula virtual diseñada y elaborada para la letra **H** una vez ingresado al aula virtual enseguida visualizara los pasos que debe seguir para realizar la actividad a continuación el enlace.

<https://classroom.google.com/c/MzY3NDYyNDYzMzY5?hl=es&cjc=dmnfv5>

#### Paso 1

Una vez ingresado al aula virtual usted tiene que realizar una lectura reflexiva sobre las reglas de la letra **H**, para que luego aplique en las actividades propuestas. La lectura se realiza con el fin de que usted al momento de realizar las actividades no tenga dudas o inconvenientes.

**Nota:** Si usted no logra ingresar a las plataformas cierre la página y vuelva a copiar el link e intente nuevamente o revise la conexión del internet este proceso es para todos los pasos en caso de que no logre ingresar a las plataformas.

#### Paso 2

Observe el video para reforzar la lectura anterior.

Una vez terminado de observar el video haga una reflexión de forma rápida y sencilla sobre lo que leyó anteriormente y sobre lo que observo de las reglas de la letra **H** a continuación el enlace.

<https://www.youtube.com/watch?v=d3OHeW8aS-Y>

**Nota:** tome en cuenta que el video es un complemento a la lectura de las reglas en consecuencia es importante que observe las veces que sean necesarias.

### **Paso 3**

En esta parte usted va a aplicar las reglas estudiadas anteriormente, en una actividad de forma test en la plataforma Genially.

**Observación:** Estimado estudiante si usted no alcanza el promedio de 70/100 no podrá pasar a la otra actividad. Porque dentro de cada actividad plateada existe dos o tres opciones de las cuales solo una es la respuesta correcta y las dos opciones son incorrectas una de las opciones le llevara de nuevo a la plataforma Google Classroom, para que lea de nuevo las reglas o a YouTube para que vuelva a ver las reglas y la otra opción le llevara a una nueva plataforma con actividades similares a lo que está realizando con el objetivo de fortalecer su conocimiento y alcance el promedio mayor a 70/100.

A continuación, el enlace de la actividad en la plataforma Genially.

<https://view.genial.ly/60de6d383d24c60cfc87c1d7/interactive-content-quiz-de-la-letra-h>

**A continuación, se detalla de cómo está planteada las actividades y como debe ingresar a la plataforma.**

Si la respuesta es correcta saldrá respuesta correcta y aparecerá la flecha y podrá avanzar a la siguiente actividad.





### Las opciones para las respuestas incorrectas son:

En la **primera** opción aparecerá un mensaje con frases como lo puede observar en la imagen, tiene que volver a la pregunta y escoger otra respuesta para poder pasar a la siguiente actividad.



En la **segunda** opción si usted no logra acertar la respuesta se abrirá una nueva ventana y lo llevara directo al aula virtual del Google Classroom y usted tiene que volver a leer las reglas o la nueva ventana se abrirá en YouTube para que usted vuelva a observar el video de las reglas una vez realizado la acción tiene que volver a la actividad y escoger la respuesta correcta.

En la **tercera** opción se abrirá una nueva ventana donde llevará directamente a la plataforma LearningApps.org no se necesita registrar porque el enlace lo lleva directo a la actividad, es obligatorio realizar todas las actividades caso contrario no pasa a la otra

pregunta, una vez terminado de realizar la actividad vuelve a la página anterior y continuo con el ejercicio.

## El horcado

Este juego consiste que el estudiante tiene que adivinar la palabra con la letra H, pero para que sea más fácil el acertijo se puede guiarse en la imagen.

LearningApps.org

Buscar aplicaciones | Explorar aplicaciones | Crear aplicación | Crear colección | Iniciar sesión

Uso de la H 2021-05-08

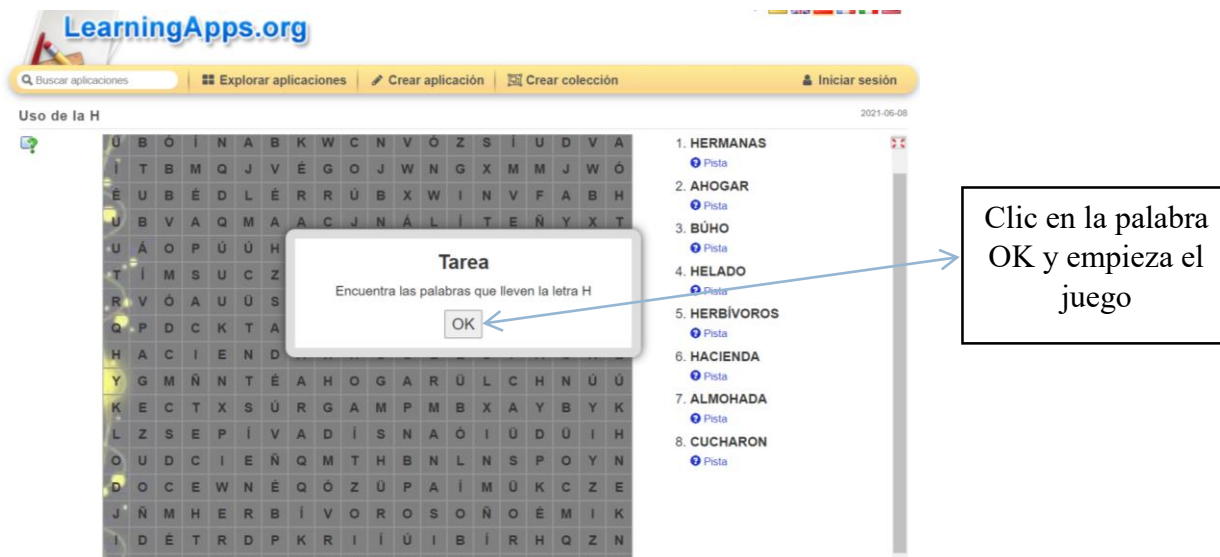
Tarea  
Palabras con H  
OK

Clic en la palabra OK y empieza el juego

A B C D E F G H I J K L M N O P  
Q R S T U V W X Y Z Ñ Ö Ü

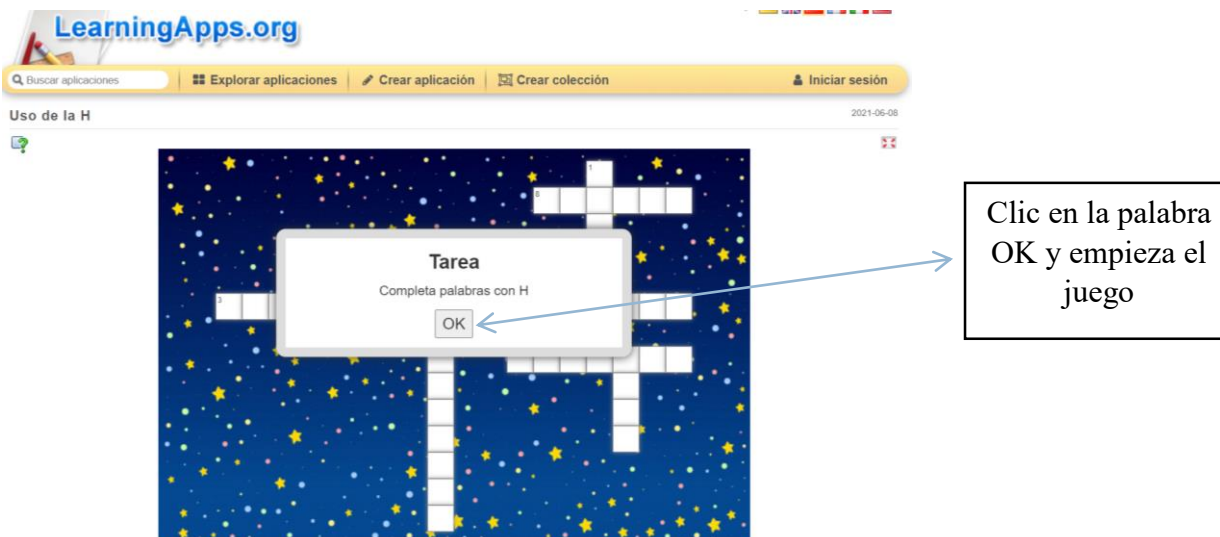
## Sopa de letras

En este juego usted tiene que encontrar las palabras que están expuestas a lado derecho, cuando encuentre la palabra aparece la imagen de la palabra es importante que usted encuentre las ocho palabras para poder culminar la actividad.



### Crucigrama

El juego consiste en completar cada crucigrama con letras hasta formar una palabra, para que la actividad sea más fácil usted puede guiarse en la imagen que aparece en cada crucigrama a completar.



Una vez realizada las actividades tiene que regresar a la ventana anterior y seguir con el test hasta culminar.


### Paso 4

Capture la pantalla de la última actividad y envíala al grupo de WhatsApp de 4to de básica para evidenciar la actividad. Cumpliendo todos los pasos usted está preparado para la siguiente actividad de las reglas ortográficas de las letras **LL** y **Y**.

	<b>UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “JUAN B. STIEHLE PLAN MICROCURRICULAR DEL AULA</b>	<b>AÑO LECTIVO: 2021- 2022</b>
---	--	------------------------------------

## 1.DATOS INFORMATIVOS:

<b>NOMBRE DEL DOCENTE</b>	Profe: Maribel Morocho		<b>ÁREA / ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	<b>GRADO / CURSO:</b>	4to de básica	
<b>N° DE ACTIVIDAD</b>	3	<b>TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:</b>	Regla de la letra H	<b>TIEMPO DE LA ACTIVIDAD</b>	20 MINUTOS	<b>FECHA DE INICIO:</b>	00/00/2022
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD:</b>	<b>O.LL.2.7.</b> Usar los recursos de la biblioteca del aula y explorar las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria						
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>E.LL.2.9.</b> 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.						
<b>EJE TRANSVERSAL:</b>							

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<b>LL.2.4.7.</b> Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen una, dos y tres	<b>Tema:</b> Uso de H <b>ANTICIPACIÓN</b> Activación de conocimientos a través de la escritura  Escribe el nombre debajo de cada imagen	Computadora          Celular	<b>I.LL.2.9.2.</b> Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la	<b>Técnica:</b> Evaluación  <b>Instrumento:</b> Actividades en las plataformas

<p>representaciones gráficas, la letra que representa los sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano.</p>	<p>Una vez escrita clasifica en dos filas entra las palabras que lleven H y las palabras que no lleven H</p> <p><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>-Realizar una lectura reflexiva para comprender y analizar las reglas de la letra H si en una lectura no comprende vuelva a leer a continuación el link <a href="https://classroom.google.com/c/MzY3NDYyNDYzMzY5?hl=es&amp;cjc=dmnfvk5">https://classroom.google.com/c/MzY3NDYyNDYzMzY5?hl=es&amp;cjc=dmnfvk5</a></p> <p>- Observar el video para reforzar la lectura anterior a continuación el link <a href="https://www.youtube.com/watch?v=d3OHeW8aS-Y">https://www.youtube.com/watch?v=d3OHeW8aS-Y</a></p> <p>-Una vez terminado de observar el video haga una reflexión de forma rápida y sencilla sobre lo que leyó anteriormente y sobre lo que observo de las reglas de la letra H</p> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Aplicar las reglas de las letras aprendidas en una actividad de forma test en la plataforma Genially a continuación el link <a href="https://view.genial.ly/60de6d383d24c60cfc87c1d7/interactive-content-quiz-de-la-letra-h">https://view.genial.ly/60de6d383d24c60cfc87c1d7/interactive-content-quiz-de-la-letra-h</a></p>	<p>Tablet</p> <p>Internet</p>	<p>escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas; la letra formada por dos sonidos /ks/: “x”, la letra que no tiene sonido: “h” y la letra “w” que tiene escaso uso en castellano. (I.3.)</p>	
---	---	-------------------------------	--	--

<b>Bibliografías:</b>	
<b>ELABORADO</b>	<b>APROBADO</b>
<b>ESTUDIANTE:</b> Maribel Morocho	<b>RECTORADO:</b> Magister. Félix García
<b>FIRMA:</b>	<b>FIRMA:</b>

## ACTIVIDAD 4

### Uso de la LL y Y

**Tiempo:** 20 minutos

**Recursos para la actividad:** Computadora, celular o Tablet y acceso al internet

### Descripción:

Usted debe ingresar a la plataforma Google Classroom específicamente al aula virtual diseñada y elaborada para las letras **LL** y **Y** una vez ingresado al aula virtual enseguida visualizará los pasos que debe seguir para realizar la actividad a continuación el enlace.

<https://classroom.google.com/c/MzY3ODY1ODgyMjMx?hl=es&cjc=c3kqf2r>

### Paso 1

Una vez ingresado al aula virtual usted tiene que realizar una lectura reflexiva sobre las reglas de las letras **LL** y **Y**, para que luego aplique en las actividades propuestas. La lectura se realiza con el fin de que usted al momento de realizar las actividades no tenga dudas o inconvenientes.

**Nota:** Si usted no logra ingresar a las plataformas cierre la página y vuelva a copiar el link e intente nuevamente o revise la conexión del internet este proceso es para todos los pasos en caso de que no logre ingresar a las plataformas.

### Paso 2

Observe el video para reforzar la lectura anterior.

Una vez terminado de observar el video haga una reflexión de forma rápida y sencilla sobre lo que leyó anteriormente y sobre lo que observo de las reglas de las letras **LL** y **Y** a continuación el enlace.

<https://www.youtube.com/watch?v=Pu295LfALqo>

**Nota:** tome en cuenta que el video es un complemento a la lectura de las reglas en consecuencia es importante que observe las veces que sean necesarias.

### **Paso 3**

En esta parte usted va a aplicar las reglas estudiadas anteriormente, en una actividad de forma test en la plataforma Genially.

**Observación:** Estimado estudiante si usted no alcanza el promedio de 70/100 no podrá pasar a la otra actividad. Porque dentro de cada actividad planteada existe dos o tres opciones de las cuales solo una es la respuesta correcta y las dos opciones son incorrectas una de las opciones le llevara de nuevo a la plataforma Google Classroom, para que lea de nuevo las reglas o a YouTube para que vuelva a ver las reglas y la otra opción le llevara a una nueva plataforma con actividades similares a lo que está realizando con el objetivo de fortalecer su conocimiento y alcance el promedio mayor a 70/100.

A continuación, el enlace de la actividad en la plataforma Genially.

**A continuación, se detalla de cómo está planteada las actividades y como debe ingresar a la plataforma.**

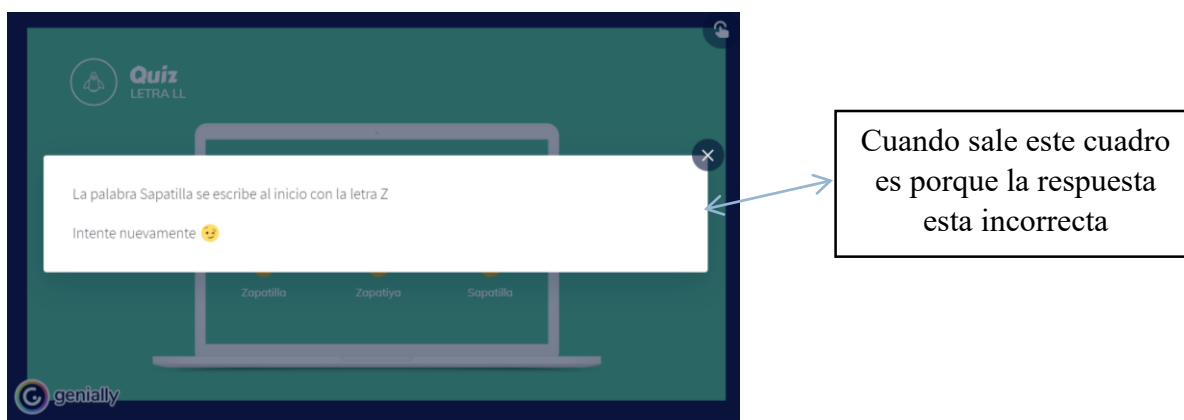
Si la respuesta es correcta saldrá respuesta correcta y aparecerá la flecha y podrá avanzar a la siguiente actividad.





### Las opciones para las respuestas incorrectas son:

En la **primera** opción aparecerá un mensaje con frases como lo puede observar en la imagen, tiene que volver a la pregunta y escoger otra respuesta para poder pasar a la siguiente actividad.



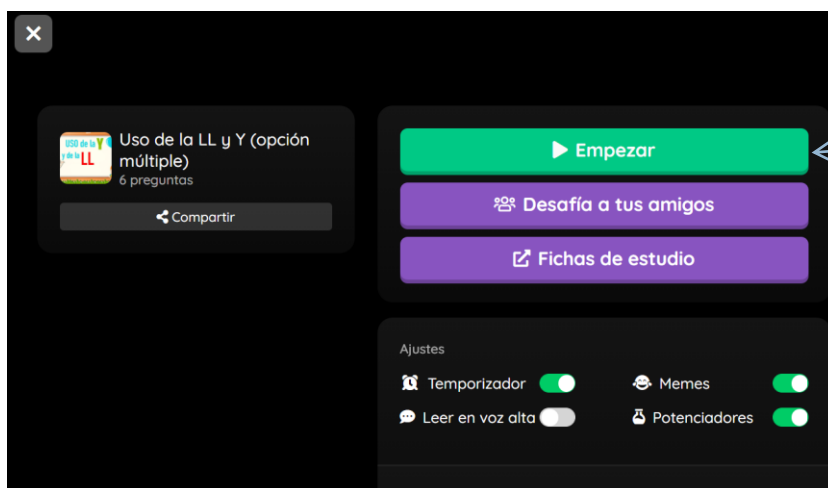
En la **segunda** opción es que si usted no logra acertar la repuesta se abrirá una nueva ventana y lo llevara directo al aula virtual del Google Classroom y usted tiene que volver a leer las reglas o la nueva ventana se abrirá en YouTube para que usted vuelva a observar el video de las reglas una vez realizado la acción tiene que volver a la actividad y escoger la respuesta correcta.

En la **tercera** opción se abrirá una nueva ventaja donde llevará directamente a la plataforma Quizizz no se necesita registrar porque el enlace lleva directo a la actividad, es

obligatorio realizar todas las actividades caso contrario no pasa a la otra pregunta, una vez terminado de realizar la actividad vuelva a la página anterior y continuo con el ejercicio.

### Cuestionario de opción múltiple

En este juego usted tiene que elegir las respuestas correctas entre las opciones presentadas hasta terminar le juego.



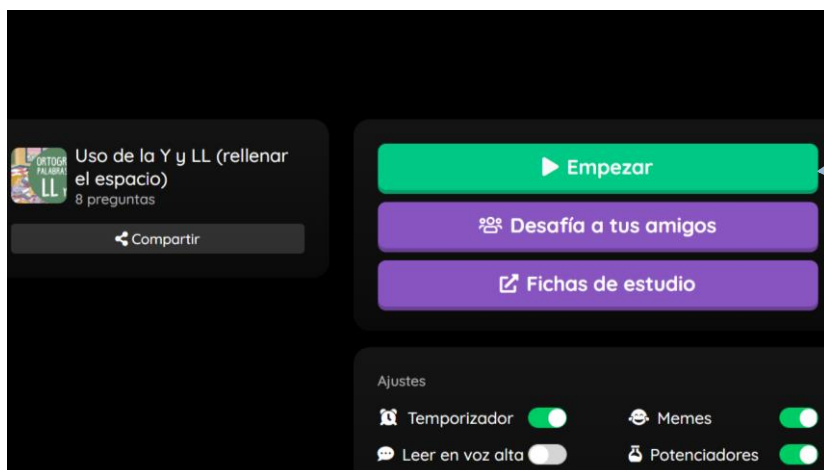
Clic en la palabra empezar



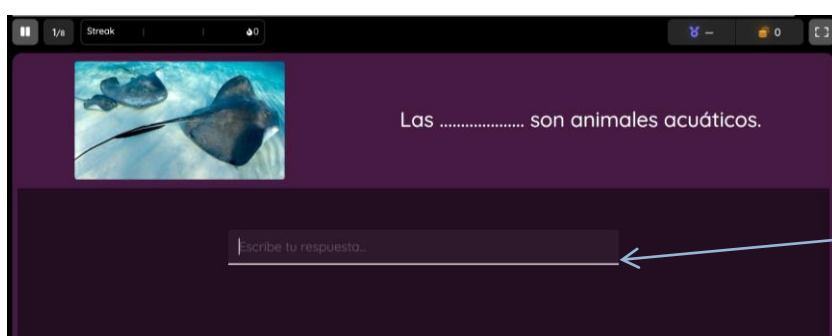
Entre las cuatro opciones elige uno de acuerdo a la pregunta

### Cuestionario de rellenar el espacio

El juego consiste en escribir una palabra para completar la oración y se puede guiarse en la imagen que aparece.



Clic en la palabra empezar



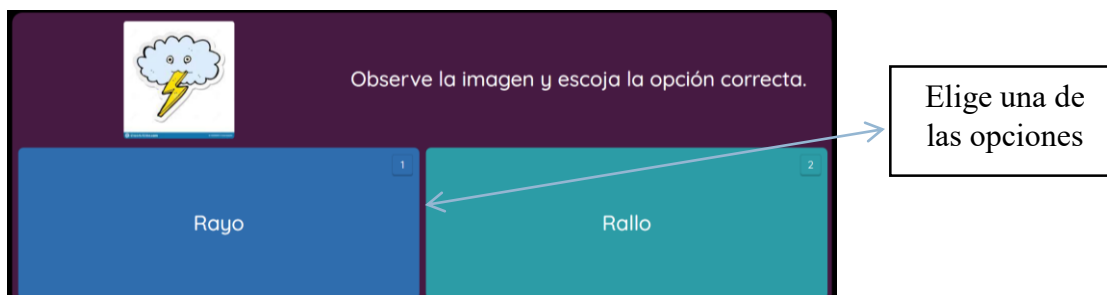
Escribe la palabra que falta para completar la oración

### Cuestionario de caja

Una vez que empiece el juego usted tiene que elegir entre las dos opciones la respuesta correcta.



Clic en la palabra empezar



Una vez realizada las actividades tiene que regresar a la ventana anterior y seguir con el test hasta culminar.

#### **Paso 4**

Capture la pantalla de la última actividad y envíe al grupo de WhatsApp de 4to de básica para evidenciar la actividad. Cumpliendo todos los pasos usted está preparado para la siguiente actividad de las reglas ortográficas de las letras **RR** y **R**.

	<b>UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “JUAN B. STIEHLE PLAN MICROCURRICULAR DEL AULA</b>	<b>AÑO LECTIVO: 2021- 2022</b>
---	--	------------------------------------

## 1.DATOS INFORMATIVOS:

<b>NOMBRE DEL DOCENTE</b>	Profe: Maribel Morocho		<b>ÁREA / ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	<b>GRADO / CURSO:</b>	4to de básica	
<b>N° DE ACTIVIDAD</b>	4	<b>TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:</b>	Reglas de las letras LL y Y	<b>TIEMPO DE LA ACTIVIDAD</b>	20 MINUTOS	<b>FECHA DE INICIO:</b>	00/00/2022
						<b>FECHA DE TÉRMINO:</b>	00/00/2022
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD:</b>	<b>O.LL.2.7.</b> Usar los recursos de la biblioteca del aula y explorar las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria						
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>E.LL.2.9.</b> 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.						
<b>EJE TRANSVERSAL:</b>							

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica. <b>Ref (LL.2.4.7.)</b>	<b>Tema:</b> Uso de LL y Y <b>ANTICIPACIÓN</b> Activación de conocimientos a través de preguntas exploratorias ¿Nombra un animal que lleve la letra ll? ¿Conoces algún objeto que lleve la letra Y? ¿Menciona una regla de las letras LL y Y?	Computadora  Celular	Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura	<b>Técnica:</b> Evaluación  <b>Instrumento:</b> Actividades en las plataformas

	<p><b>CONSTRUCCIÓN</b>          -Realizar una lectura reflexiva para comprender y analizar las reglas de las letras LL y Y si en una lectura no comprende vuelva a leer a continuación el link  <a href="https://classroom.google.com/c/MzY3ODY1ODgyMjMx?hl=es&amp;cjc=c3kqf2r">https://classroom.google.com/c/MzY3ODY1ODgyMjMx?hl=es&amp;cjc=c3kqf2r</a>          -Observar el video para reforzar la lectura anterior a continuación el link  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Pu295LfALqo">https://www.youtube.com/watch?v=Pu295LfALqo</a>          -Una vez terminado de observar el video haga una reflexión de forma rápida y sencilla sobre lo que leyó anteriormente y sobre lo que observo de las reglas de las letras LL y Y</p> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b>          Aplicar las reglas de las letras aprendidas en una actividad de forma test en la plataforma Genially a continuación el link  <a href="https://view.genial.ly/60e3aac2810de20d6bb8e939/interactive-content-quiz-de-ll-y">https://view.genial.ly/60e3aac2810de20d6bb8e939/interactive-content-quiz-de-ll-y</a></p>	<p>Tablet</p> <p>Internet</p>	<p>ortográfica. <b>Ref</b>  <b>( I.LL.2.9.2.)</b></p>	
--	--	-------------------------------	---	--

<b>Bibliografías:</b>	
<b>ELABORADO</b>	<b>APROBADO</b>
<b>ESTUDIANTE:</b> Maribel Morocho	<b>RECTORADO:</b> Magíster. Félix García
<b>FIRMA:</b>	<b>FIRMA:</b>

## ACTIVIDAD 5

### Uso de la RR y R

**Tiempo:** 20 minutos

**Recursos para la actividad:** Computadora, celular o Tablet y acceso al internet

### Descripción:

Usted debe ingresar a la plataforma Google Classroom específicamente al aula virtual diseñada y elaborada para las letras **RR** y **R** una vez ingresado al aula virtual enseguida visualizara los pasos que debe seguir para realizar la actividad a continuación el enlace.

<https://classroom.google.com/c/MzY3ODY1ODgzMTcx?hl=es&cjc=wszy3tg>

### Paso 1

Una vez ingresado al aula virtual usted tiene que realizar una lectura reflexiva sobre las reglas de las letras **RR** y **R**, para que luego aplique en las actividades propuestas. La lectura se realiza con el fin de que usted al momento de realizar las actividades no tenga dudas o inconvenientes.

**Nota:** Si usted no logra ingresar a las plataformas cierre la página y vuelva a copiar el link e intente nuevamente o revise la conexión del internet este proceso es para todos los pasos en caso de que no logre ingresar a las plataformas.

### Paso 2

Observe el video para reforzar la lectura anterior.

Una vez terminado de observar el video haga una reflexión de forma rápida y sencilla sobre lo que leyó anteriormente y sobre lo que observo de las reglas de las letras **RR** y **R** a continuación el enlace.

[https://www.youtube.com/watch?v=WV601\\_s1LD8](https://www.youtube.com/watch?v=WV601_s1LD8)

**Nota:** tome en cuenta que el video es un complemento a la lectura de las reglas en consecuencia es importante que observe las veces que sean necesarias.

### **Paso 3**

En esta parte usted va a aplicar las reglas estudiadas anteriormente, en una actividad de forma test en la plataforma Genially.

**Observación:** Estimado estudiante si usted no alcanza el promedio de 70/100 no podrá pasar a la otra actividad. Porque dentro de cada actividad plateada existe dos o tres opciones de las cuales solo una es la respuesta correcta y las dos opciones son incorrectas una de las opciones le llevara de nuevo a la plataforma Google Classroom, para que lea de nuevo las reglas o a YouTube para que vuelva a ver las reglas y la otra opción le llevara a una nueva plataforma con actividades similares a lo que está realizando con el objetivo de fortalecer su conocimiento y alcance el promedio mayor a 70/100.

A continuación, el enlace de la actividad en la plataforma Genially.

<https://view.genial.ly/60e3bc8afc5cca0d72d379d0/interactive-content-quiz-rr-r>

**A continuación, se detalla de cómo está planteada las actividades y como debe ingresar a la plataforma.**

Si la respuesta es correcta enseguida pasara al otro nivel del juego.





### Las opciones para las respuestas incorrectas son:

En la **primera** opción aparecerá un mensaje con frases como lo puede observar en la imagen, tiene que volver a la pregunta y escoger otra respuesta para poder pasar a la siguiente actividad.



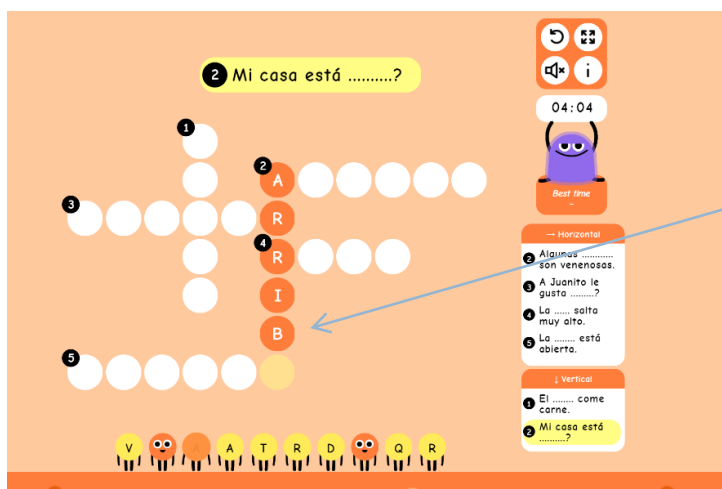
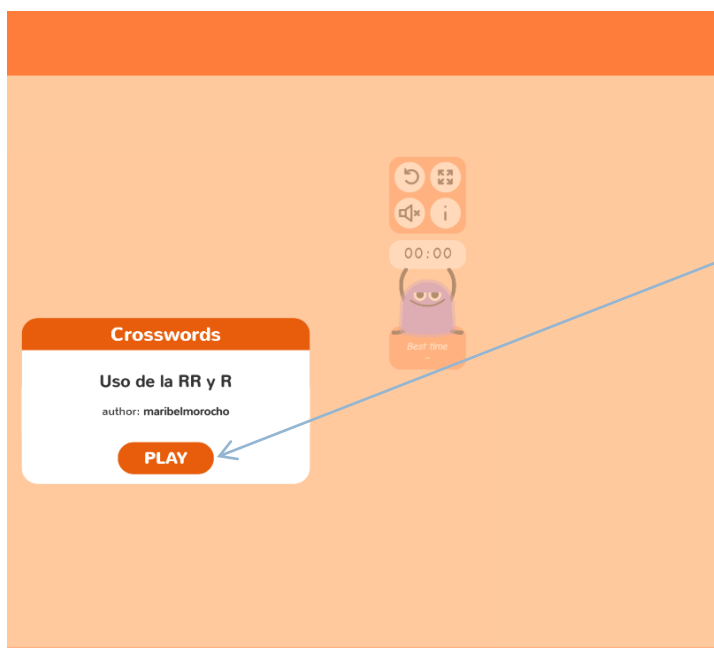
En la **segunda** opción es que si usted no logra acertar la repuesta se abrirá una nueva ventana y lo llevara directo al aula virtual del Google Classroom y usted tiene que volver a leer las reglas o la nueva ventana se abrirá en YouTube para que usted vuelva a observar el video de las reglas una vez realizado la acción tiene que volver a la actividad y escoger la respuesta correcta.

En la **tercera** opción se abrirá una nueva ventaja donde llevará directamente a la plataforma Educandy no se necesita registrar porque el enlace lleva directo a la actividad, es

obligatorio realizar todas las actividades caso contrario no pasa a la otra pregunta, una vez terminado de realizar la actividad vuelva a la página anterior y continuo con el ejercicio.

## Crucigrama

En este juego usted debe ir completando las letras en cada crucigrama hasta formar una palabra.

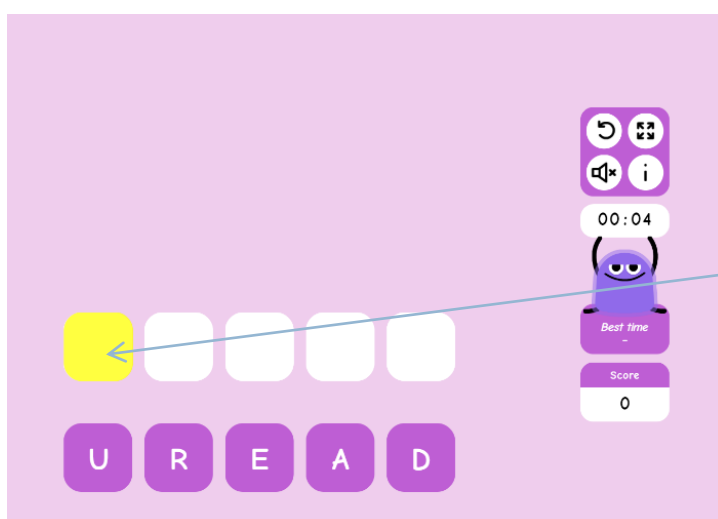


## Anagrama

En este juego se debe ir ordenando las letras que aparece al final, se debe ir colocando en el cajón que va pintando de amarillo.



Clic en la palabra **play** para empezar el juego



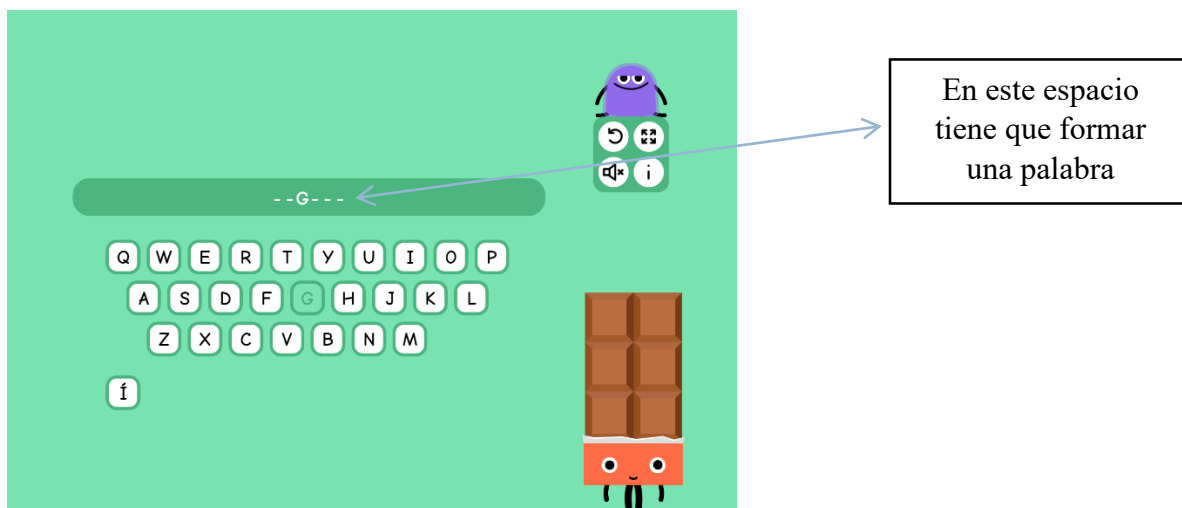
Vaya ordenando las letras según corresponde

## Deletreado

Una vez ingresado al juego usted debe ir adivinando las letras y formando una palabra y si no acierta la letra se va acabando las oportunidades y tiene que empezar de nuevo.



Clic en la palabra **play** para empezar el juego



Una vez realizada las actividades tiene que regresar a la ventana anterior y seguir con el test hasta culminar.

#### **Paso 4**

Capture la pantalla de la última actividad y enviar al grupo de WhatsApp de 4to de básica para evidenciar la actividad. Cumpliendo todos los pasos usted está preparado para la siguiente actividad de las reglas ortográficas de la letra **C** en los plurales.

	<b>UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “JUAN B. STIEHLE PLAN MICROCURRICULAR DEL AULA</b>	<b>AÑO LECTIVO: 2021- 2022</b>
---	--	------------------------------------

## 1.DATOS INFORMATIVOS:

<b>NOMBRE DEL DOCENTE</b>	Profe: Maribel Morocho		<b>ÁREA / ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	<b>GRADO / CURSO:</b>	4to de básica	
<b>N° DE ACTIVIDAD</b>	5	<b>TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:</b>	Reglas de las letras RR y R	<b>TIEMPO DE LA ACTIVIDAD</b>	20 MINUTOS	<b>FECHA DE INICIO:</b>	00/00/2022
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD:</b>						<b>FECHA DE TÉRMINO:</b>	00/00/2022
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		<b>O.LL.2.7.</b> Usar los recursos de la biblioteca del aula y explorar las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria					
<b>EJE TRANSVERSAL:</b>		<b>E.LL.2.9.</b> 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.					

¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica. <b>Ref (LL.2.4.7.)</b>	<b>Tema:</b> Uso de RR y R <b>ANTICIPACIÓN</b> Activación de conocimientos a través de las adivinanzas utilizando las letras RR y R -Blanco por dentro, verde por fuera. Si quieres que te lo diga espera. <b>(La pera)</b> -De tamaño pequeño soy, y en zorra siempre estoy. Eso sí al revés ¿sabes qué es? <b>(El arroz)</b>	Computadora  Celular	Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura	<b>Técnica:</b> Evaluación  <b>Instrumento:</b> Actividades en las plataformas

	<p><b>CONSTRUCCIÓN</b>          -Realizar una lectura reflexiva para comprender y analizar las reglas de las letras RR y si en una lectura no comprende vuelva a leer a continuación el link <a href="https://classroom.google.com/c/MzY3ODY1ODgzMTcx?hl=es&amp;cjc=wszy3tg">https://classroom.google.com/c/MzY3ODY1ODgzMTcx?hl=es&amp;cjc=wszy3tg</a>          - Observar el video para reforzar la lectura anterior a continuación el link <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WV601_s1LD8">https://www.youtube.com/watch?v=WV601_s1LD8</a>          -Una vez terminado de observar el video haga una reflexión de forma rápida y sencilla sobre lo que leyó anteriormente y sobre lo que observo de las reglas de las letras RR y R</p> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b>          Aplicar las reglas de las letras aprendidas en una actividad de forma test en la plataforma Genially a continuación el link <a href="https://view.genial.ly/60e3bc8afc5cca0d72d379d0/interactive-content-quiz-rr-r">https://view.genial.ly/60e3bc8afc5cca0d72d379d0/interactive-content-quiz-rr-r</a></p>	<p>Tablet</p> <p>Internet</p>	<p>ortográfica. <b>Ref ( I.LL.2.9.2.)</b></p>	
--	--	-------------------------------	---	--

<b>Bibliografías:</b>	
<b>ELABORADO</b>	<b>APROBADO</b>
<b>ESTUDIANTE:</b> Maribel Morocho	<b>RECTORADO:</b> Magíster. Félix García
<b>FIRMA:</b>	<b>FIRMA:</b>

## ACTIVIDAD 6

### Uso de la C en los plurales

**Tiempo:** 20 minutos

**Recursos para la actividad:** Computadora, celular o Tablet y acceso al internet

#### Descripción:

Usted debe ingresar a la plataforma Google Classroom específicamente al aula virtual diseñada y elaborada para la letra **C** una vez ingresado al aula virtual enseguida visualizara los pasos que debe seguir para realizar la actividad a continuación el enlace.

<https://classroom.google.com/c/MzY3ODY1ODgzMzIz?hl=es&cjc=zrnvddv>

#### Paso 1

Una vez ingresado al aula virtual usted tiene que realizar una lectura reflexiva sobre las reglas de la letra **C**, para que luego aplique en las actividades propuestas. La lectura se realiza con el fin de que usted al momento de realizar las actividades no tenga dudas o inconvenientes.

**Nota:** Si usted no logra ingresar a las plataformas cierre la página y vuelva a copiar el link e intente nuevamente o revise la conexión del internet este proceso es para todos los pasos en caso de que no logre ingresar a las plataformas.

#### Paso 2

Observe el video para reforzar la lectura anterior.

Una vez terminado de observar el video haga una reflexión de forma rápida y sencilla sobre lo que leyó anteriormente y sobre lo que observo de las reglas de la letra **C** a continuación el enlace.

<https://www.youtube.com/watch?v=44j5VbK5z98>

**Nota:** tome en cuenta que el video es un complemento a la lectura de las reglas en consecuencia es importante que observe las veces que sean necesarias.

### **Paso 3**

En esta parte usted va a aplicar las reglas estudiadas anteriormente, en una actividad de forma test en la plataforma Genially.

**Observación:** Estimado estudiante si usted no alcanza el promedio de 70/100 no podrá pasar a la otra actividad. Porque dentro de cada actividad planteada existe dos o tres opciones de las cuales solo una es la respuesta correcta y las dos opciones son incorrectas una de las opciones le llevara de nuevo a la plataforma Google Classroom, para que lea de nuevo las reglas o a YouTube para que vuelva a ver las reglas y la otra opción le llevara a una nueva plataforma con actividades similares a lo que está realizando con el objetivo de fortalecer su conocimiento y alcance el promedio mayor a 70/100.

A continuación, el enlace de la actividad en la plataforma Genially.

<https://view.genial.ly/60e3c6ca810de20d6bb8ece3/interactive-content-quiz-de-c-en-los-plurales>

**A continuación, se detalla de cómo está planteada las actividades y como debe ingresar a la plataforma.**

Si la respuesta es correcta saldrá la imagen que corresponde a cada pregunta y la regla de la letra.

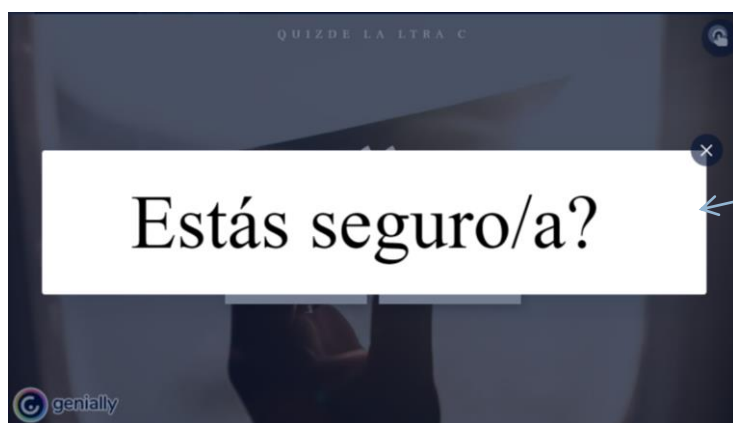




Se presiona en esta flecha para pasar a la siguiente pregunta

### Las opciones para las respuestas incorrectas son:

En la **primera** opción aparecerá un mensaje con frases como lo puede observar en la imagen, tiene que volver a la pregunta y escoger otra respuesta para poder pasar a la siguiente actividad.



Cuando sale este cuadro es porque la respuesta esta incorrecta

En la **segunda** opción es que si usted no logra acertar la respuesta se abrirá una nueva ventana y lo llevara directo al aula virtual del Google Classroom y usted tiene que volver a leer las reglas o la nueva ventana se abrirá en YouTube para que usted vuelva a observar el video de las reglas una vez realizado la acción tiene que volver a la actividad y escoger la respuesta correcta.

En la **tercera** opción se abrirá una nueva ventana donde llevará directamente a la plataforma Wordwall no se necesita registrar porque el enlace lleva directo a la actividad, es

obligatorio realizar todas las actividades caso contrario no pasa a la otra pregunta, una vez terminado de realizar la actividad vuelva a la página anterior y continuo con el ejercicio.

### Une las correspondencias

El juego de unir correspondencias como la palabra lo dice se une las palabras singulares con las plurales según corresponde.



Clic en la palabra **iniciar** para empezar el juego



Une la palabra singular con el plural

### Abre la caja

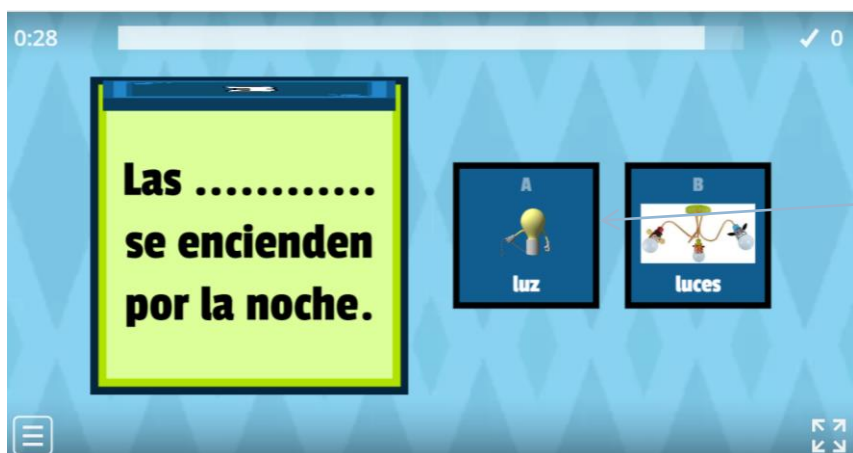
En este juego usted debe abrir la caja como lo indica el juego, la caja que elija y se abra encontrara una pregunta y debe elegir una respuesta para completar la pregunta.



Clic en la palabra **iniciar** para empezar el juego



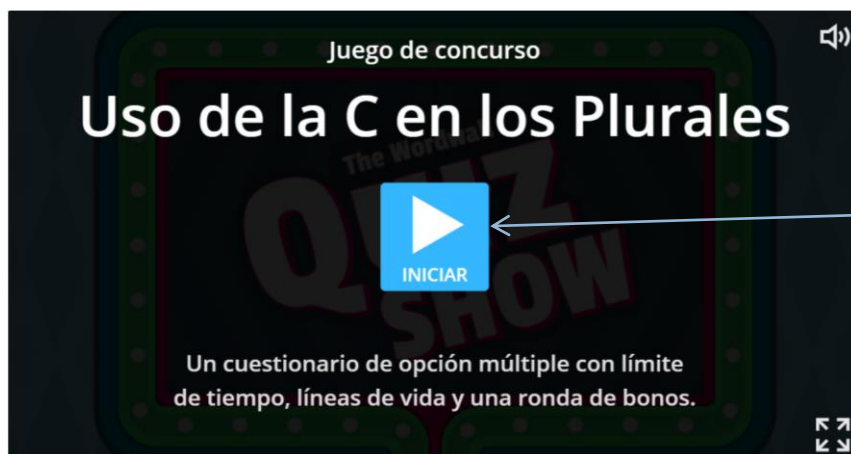
Cada una de estas cajas contienen una pregunta



Entre estas dos usted debe elegir una respuesta

### Juego de concurso

En este juego usted primeramente debe observar la imagen para luego elegir la repuesta entre A o B según corresponda.



Clic en la palabra **iniciar** para empezar el juego



Observe la imagen y escoja la respuesta

Una vez realizada las actividades tiene que regresar a la ventana anterior y seguir con el test hasta culminar.


#### Paso 4

Capture la pantalla de la última actividad y envíe al grupo de WhatsApp de 4to de básica para evidenciar la actividad.

	<b>UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “JUAN B. STIEHLE PLAN MICROCURRICULAR DEL AULA</b>	<b>AÑO LECTIVO: 2021- 2022</b>
---	--	------------------------------------

## 1.DATOS INFORMATIVOS:

<b>NOMBRE DEL DOCENTE</b>	Profe: Maribel Morocho		<b>ÁREA / ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	<b>GRADO / CURSO:</b>	4to de básica	
<b>N° DE ACTIVIDAD</b>	<b>6</b>	<b>TÍTULO DE LA PLANIFICACIÓN:</b>	Reglas de la letra C en los plurales	<b>TIEMPO DE LA ACTIVIDAD</b>	20 MINUTOS	<b>FECHA DE INICIO:</b>	00/00/2022
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD:</b>	<b>O.LL.2.7.</b> Usar los recursos de la biblioteca del aula y explorar las TIC para enriquecer las actividades de lectura y escritura literaria y no literaria						
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>E.LL.2.9.</b> 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.						
<b>EJE TRANSVERSAL:</b>							

<b>¿QUÉ VAN A APRENDER? DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>¿CÓMO VAN A APRENDER? ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>EVALUACIÓN</b>	
			<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>
Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica. <b>Ref (LL.2.4.7.)</b>	<b>Tema:</b> Uso de C en los plurales <b>ANTICIPACIÓN</b> Activación de conocimientos a través de la escritura 	Computadora  Celular	Aplica progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura	<b>Técnica:</b> Evaluación  <b>Instrumento:</b> Actividades en las plataformas

	<p>Observa las imágenes y luego debajo de cada imagen escriba las siguientes palabras <b>plural</b> o <b>singular</b> según corresponda.</p> <p><b>CONSTRUCCIÓN</b></p> <p>-Realizar una lectura reflexiva para comprender y analizar las reglas de la letra C si en una lectura no comprende vuelva a leer a continuación el link  <a href="https://classroom.google.com/c/MzY3ODY1ODgzMzIz?hl=es&amp;cjc=zrnvddv">https://classroom.google.com/c/MzY3ODY1ODgzMzIz?hl=es&amp;cjc=zrnvddv</a></p> <p>- Observar el video para reforzar la lectura anterior a continuación el link  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=44j5VbK5z98">https://www.youtube.com/watch?v=44j5VbK5z98</a></p> <p>-Una vez terminado de observar el video haga una reflexión de forma rápida y sencilla sobre lo que leyó anteriormente y sobre lo que observo de las reglas de la letra C</p> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Aplicar las reglas de las letras aprendidas en una actividad de forma test en la plataforma Genially a continuación el link  <a href="https://view.genial.ly/60e3c6ca810de20d6bb8ece3/interactive-content-quiz-de-c-en-los-plurales">https://view.genial.ly/60e3c6ca810de20d6bb8ece3/interactive-content-quiz-de-c-en-los-plurales</a></p>	<p>Tablet</p> <p>Internet</p>	<p>ortográfica. <b>Ref</b> ( <b>ILL.2.9.2.</b>)</p>	
--	--	-------------------------------	---	--

<b>Bibliografías:</b>	
<b>ELABORADO</b>	<b>APROBADO</b>
<b>ESTUDIANTE:</b> Maribel Morocho	<b>RECTORADO:</b> Magíster. Félix García
<b>FIRMA:</b>	<b>FIRMA:</b>
<b>FECHA:</b>	<b>FECHA:</b>

## **5.9 Experimentación**

Con relación a la propuesta metodológica se menciona lo siguiente, una vez terminado de diseñar la estrategia metodológica se procedió aplicar la propuesta, a pesar de la pandemia y las situaciones de los estudiantes, porque ellos recibían clases de forma virtual, para las cuales no todos contaban con dispositivos o internet para enlazarse a la clase, por ese motivo se procedió a realizar la primera experimentación solo con dos estudiantes que cursaban el cuarto año de educación general básica, en una edad correspondiente de 8-9 años, a continuación, detallo los resultados obtenidos.

### **Estudiante 1**

El estudiante procedió a leer el manual para comprender en que consiste la actividad, seguidamente con la ayuda de la madre de familia procedió a ingresar con éxito a la plataforma Google classroom. Como primer paso el estudiante leyó las reglas de las letras G y J y le tomo 5 minutos en realizar la lectura reflexiva posteriormente procedió al paso dos, observar el video para complementar la lectura donde le tome 6 minutos en observar el video de las reglas ortográficas, una vez leída y observado el video el estudiante ingreso a la plataforma genially para ejecutar las actividades en esta parte al estudiante le tomo aproximadamente 10 minutos en terminar la actividad porque él se equivocó en dos preguntas y una de las respuestas equivocadas le llevo de nuevo a observar el video por esa razón el estudiante demoro el tiempo mencionado.

Con el primer estudiante se tomó un tiempo aproximado de 20 minutos en realizar la actividad planificada, la emoción del estudiante fue muy visible porque demostró el interés de saber o en que consiste la actividad.

### **Estudiante 2**

La estudiante procedió a leer el manual para comprender en que consiste la actividad, seguidamente con la ayuda de la madre de familia procedió a ingresar con éxito a la plataforma Google classroom. Como primer paso la estudiante leyó las reglas de las letras B y V y le tomo 4 minutos en realizar la lectura reflexiva posteriormente procedió al paso dos, observar el video para complementar la lectura donde le tome 5 minutos en observar el video de las reglas ortográficas, una vez leída y observado el video la estudiante ingreso a la plataforma genially para ejecutar las actividades en 4 minutos la estudiante termino de realizar toda la actividad planteada.

A la segunda participante le tomo un tiempo total de 13 minutos para ejecutar la actividad planificada sobre las reglas ortográficas, la estudiante también demostró interés y emoción al momento de realizar la actividad aplicando las reglas.

En **conclusión**, se puede mencionar que la propuesta metodológica fue un éxito porque los estudiantes que realizaron la experimentación no tuvieron ningún inconveniente en seguir todos los pasos detallados, para ellos esta experimentación fue algo nuevo y motivador, porque esta propuesta está basada en diferentes estrategias que motivan al estudiante de seguir reforzando la escritura aplicando correctamente las reglas, y el tiempo de la actividad se varia porque cada estudiante tiene su forma de comprender o aprender, pero no excede de lo planificado.



## 6 CONCLUSIONES

- Con los resultados obtenidos en el presente trabajo se establece que se cumple el objetivo general planteado, es decir se implementó la propuesta metodológica con el uso de las plataformas digitales para mejorar la ortografía en el área de lenguaje de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica.
- Gracias a la investigación de diferentes fuentes se pudo determinar que el uso de las plataformas digitales dentro del aprendizaje es de vital importancia especialmente en los procesos de educación actuales porque, facilita la adquisición de los conocimientos a los estudiantes mediante la utilización de diversos recursos innovadores.
- Mediante el estudio de campo se logró determinar las deficiencias en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica relacionados con las siguientes reglas ortográficas B-V, G-J, LL-Y, H, RR-R, C.
- Con la implementación de las plataformas digitales se puede reducir las faltas ortográficas, en la escritura dentro del área de Lengua y Literatura a través de actividades basadas en juegos, ya que el estudiante al momento de ejecutar la actividad se siente motivado e inspirado por completar la tarea aplicando nuevas estrategias.
- Con el método de expertos se validó que el uso de las plataformas ofrece grandes beneficios tanto para los docentes como para los estudiantes convirtiéndolas en una potencial herramienta para la educación.

## 7 RECOMENDACIONES

- Los docentes del área de Lengua y Literatura especialmente de la básica elemental y media, deberán utilizar esta propuesta de estrategia metodológica, para aplicar algunas reglas de la ortografía a través del uso de las plataformas digitales.
- Se recomienda utilizar distintas plataformas digitales dentro de la educación ya sea para impartir una clase, para evaluar los conocimientos o reforzar los contenidos con el objetivo de facilitar el aprendizaje.
- Se recomienda socializar y comunicar a estudiantes y padres de familia sobre esta propuesta metodológica, para que los estudiantes que tengan dificultades en las reglas ortográficas apliquen estas actividades como un refuerzo para mejorar la ortografía.
- A los directores de los centros educativos se recomienda motivar a sus docentes para que hagan uso de nuevas estrategias metodológicas basadas en las TIC.
- Los estudiantes que tengan dificultades en la escritura, se recomienda utilizar esta propuesta para que profundicen y analicen el correcto uso de las reglas ortográficas, de las letras B-V, G-J, LL-Y, H, RR-R, C.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Agudo , J. (2018). *La elaboración de una guía metodológica para el uso de diversas herramientas de la web 2.0, para mejorar la ortografía en los niños de 6 año de educación general básica de la unidad educativa checa, de la parroquia checa cantón cuenca. (Tesis de grado)*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- Arguello, B., y Sequeira , M. (2016). *Estrategias metodológicas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía e Historia en la Educación Secundaria Básica. (Tesis de grado)*. Juigalpa: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.
- Balza, Y. (2016). *Manual de ortografía (adaptado a la nueva normativa de la RAE 2010)* . Venezuela : Fondo editorial UNERMB.
- Berteau , G., Lanfranco, G., Rojas , H., Ferreyra, S., y Ferreyra, M. (2021). *Mobbyt*. Obtenido de Plataforma digital: <https://mobbyt.com/seccion/about.php>
- Camacho, D. (2019). *Videojuegos educativos didácticos, en el proceso de aprendizaje de la Historia, en las y los estudiantes de bachillerato, de la Unidad Educativa Fernández Madrid (Tesis de grado)*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Camacho, M. (2021). *Diseño de un entorno virtual de aprendizaje para la creación de presentaciones digitales efectivas que apoyen los procesos académicos de la UTN (Tesis de grado)*. Universidad Técnica Nacional.
- Cases, T. (2014). Ejemplificación de la adquisición de la competencia lingüística y traductora a partir de actividades basadas en la lingüística de corpus. *Futhark: revista de investigación y cultura*, 4.
- Cuvi, V. (2017). *Plataforma educativa google classrom y su influencia en el aprendizaje significativo a estudiantes de la unidad educativa diez de agosto, cantón montalvo provincia los Ríos (Tesis de grado)*. Babahoyo: Universidad Técnica de Babahoyo .
- EDUCANDY. (2021). *educandy.com*. Obtenido de Plataforma digital : <https://www.educandy.com/about-us/>
- Gavilema , S. (2014). *Reglas ortográficas y su incidencia en el rendimiento escolar en los estudiantes de quinto grado de la escuela de educación básica “12 de octubre” de la parroquia huambalo, del cantón san pedro de pelileo, provincia de tungurahua (Tesis de grado)*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Genially. (2021). *Genially es para educación* . Obtenido de <https://genial.ly/es/para-educacion/>
- Giraldo , P. (2021). LearningAPPs. *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)*. doi:10.4438/2695-4176\_OTEpdf47\_2020\_847-19-134-3

- Guevara, L., Magaña, E., y Picasso, A. (2019). El uso de google classroom como apoyo para el docente. *Conisen*.
- Hielscher, M. (2012). *LearningApps.org*. Obtenido de Plataforma digital: <https://learningapps.org/about.php>
- Lara , R. (2020). *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje (Tesis de grado)*. Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Llaguno, C. (2018). *Estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza. Talleres educativos (Tesis de grado)*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Maiquiza , P. (2019). *Software educativo y la enseñanza del lenguaje de señas (Tesis de grado)*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. .
- Meneses, A. (2018). *Estrategias metodológicas en el proceso de aprendizaje en el área de matemática, por parte de docentes en la Institución Educativa Secundaria César Vallejo de Pilcuyo (Postgrado)*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Merchán , E. (2017). *Uso de las TIC, plataformas digitales y medios interactivos en las unidades educativas del milenio: Un estudio de caso (Tesis de grado)*. Machala: Universidad Técnica de Machala.
- Peralvo, A. (2018). *Plataformas de información digital y su aporte en el desarrollo cultural de estudiante de 9no año de la educación básica inferior de la unidad educativa "10 de agosto" del cantón vices del provincia del Rio (Tesis de Grado)*. Babahoyo: Universidad Técnica de Babahoyo .
- Peredes , M. (2020). *Estrategias metodológicas en el área de lengua y literatura y su impacto en el proceso de aprendizaje DE propuesta: diseño de una guía de estrategias metodológicas para docentes (Tesis de grado)*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Quispe , B., Paz, L., Gambarini , W., Palomino , Y., & Quispihuanca, A. (2019). Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. *Referencia pedagógica*, 7(2), 343.
- Ríos , G. (2012). La ortografía en el aula. *Káñina*, XXXVI(2), 2.
- Ríos, M. (2020). *El uso de google classroom en el área de desarrollo personal, ciudadanía y cívica (Tesis de grado)*. Lima: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico.
- Ruiz , D. (2019). Quizizz en el aula: evaluar jugando. *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)*. doi:104438/2695-4176\_OTEpdf4\_2019\_847-19-134-3
- Solórzano , S. (2021). *Las herramientas tecnológicas educaplay y genially y su incidencia en el proceso de evaluación formativa (Tesis de grado)*. Milagro: Universidad Estatal de Milagro.

Wordwall. (2018). *Wordwall.net*. Obtenido de Plataforma digital.:  
<https://wordwall.net/es/features>

## 8. ANEXOS

## 8.1 instrumentos



## CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

## PRUEBA DE DIAGNOSTICA PARA ESTUDIANTES DE CUARTO DE BÁSICA

Nombre: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_

Asignatura: \_\_\_\_\_

**Objetivo.** Conocer las dificultades de aprendizaje en la ortografía que presentan los estudiantes del Cuarto año de la Unidad Educativa Fiscomisional Juan Shtiele

## Preguntas

1. ¿Considera usted que la ortografía es muy difícil?

a. Si b. No 

2. ¿Usted cuando escribe detecta alguna falta ortográfica?

a. Si b. No 

3. Elija una opción ¿Cómo se escribe?

a. Absorber b. Absorver 

4. Elija una opción ¿Cuál está escrita correctamente?

a. Jengibre b. Gengibre 

5. ¿Al inicio de una redacción se empieza con mayúscula?

a. Si b. No 

6. ¿Al final de una redacción se termina con un punto?

a. Si b. No 

7. Elija una opción ¿Cuál de estas dos oraciones es correcta?

a. María a venido a jugar, pero a tenido que volver pronto.

b. María ha venido a jugar, pero ha tenido que volver pronto

**8. ¿En qué palabra sobra la tilde?**

a. Románticamente

b. Jugarás

c. Imagen

d. Carátula



**ENCUESTA A LOS DOCENTES DE LA INSTITUCIÓN**

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Nombre de la institución:** \_\_\_\_\_

**Objetivo.** Conocer y analizar el uso de las plataformas digitales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje

**Preguntas**

1. ¿En la Unidad Educativa utilizan alguna TIC (Tecnología de la información y comunicación) para realizar tareas y trabajos escolares?

a. Si

b. No

2. ¿Cuáles de las siguientes plataformas educativas utiliza en el proceso de enseñanza-aprendizaje con sus estudiantes?

a. Edmodo

b. Moodle

c. ATutor

d. Eduteka

e. Google Classroom

3. ¿De las siguientes opciones que ofrecen las plataformas, cuales utiliza en la clase?

a. Exámenes

b. Foros

c. Tareas

d. Consulta de imágenes, videos o libros

e. Refuerzo académico

f. Otra

- g. Ninguna
4. ¿Considera que en una plataforma virtual se podría evaluar los conocimientos?
- a. Si
- b. No
5. Para reforzar los contenidos del aprendizaje, ¿Utiliza algunas de las siguientes plataformas?
- a. Educaplay
- b. Cerebriti
- c. Liveworksheets
- d. Kahoot
- e. Quizizz
- f. Mobbyt
- g. Ninguna
6. ¿Cuáles son las principales dificultades que tiene para usar las plataformas virtuales?
- a. Falta de recursos
- b. Falta de conocimiento
- c. Falta de tiempo
- d. Desconocimiento por parte de los estudiantes
- e. No tiene conexión de internet
- f. Otros





## CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Indicadores para la ficha de observación

INDICADORES PARA LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN DE LA ASIGNATURA LENGUA Y LITERATURA							
VARIABLE	SUBDIMENSIÓN		VALOR ALCANZADO				
			Nunca	A veces	Generalment e	Siempre	
			1	2	3	4	
METODOLOGÍA	PLANIFICACIÓN	En la planificación se determina con claridad los objetivos a alcanzar					
		En la planificación se explicita a una metodología clara en el área de lengua y literatura					
		En la planificación se evidencia los recursos educativos a utilizar, de acuerdo a la metodología propuesta					
		Las metodologías planificadas hacen uso de las plataformas digitales					
		En la planificación se evidencia coherencia en el desarrollo de la destreza y el proceso de evaluación					
		En la planificación se evidencia la metodología acorde a la realidad de los estudiantes					
		En la planificación demuestra creatividad en el desarrollo metodológico					
		La planificación contiene un orden lógico y estructurado					
		La planificación propone actividades que integren el uso de la tecnología					
		En planificación se propone el uso de las plataformas que favorezcan a la mejora de la ortografía					
				1	2	3	4
	EJECUCIÓN	La docente considera las experiencias previas de los estudiantes como punto de partida de la clase					
		La docente al iniciar la clase da a conocer el objetivo del tema					
		La docente se basa en la planificación para impartir la clase					
		La docente utiliza los recursos didácticos propuestas en la planificación					
		La docente hace uso de las plataformas mencionadas en la planificación					
		La docente desarrolla de forma coherente y ordenada los contenidos del tema					
		La docente permite identificar la metodología aplicada en la clase					
		La docente aplica la metodología propuesta en la planificación					
		La docente realiza actividades o test mediante la tecnología					
		La docente aplica alguna plataforma educativa para mejorar la ortografía					
				1	2	3	4
	EVALUACIÓN	La docente evalúa mediante el objetivo de la clase					
		Evalúa de acuerdo al objetivo presentado en la clase					
		La docente desarrolla pruebas escritas, orales a los estudiantes					
		La evaluación es de acorde a los objetivos propuestos en la planificación					
		Utiliza alguna plataforma para la evaluación					
		La docente evalúa la participación de los estudiantes					
La evaluación es planificada con anterioridad y con una metodología clara							
Valora la participación de los estudiantes							

