



Uleam
UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Creada mediante Ley No. 010 Reg. Of 313 del 13 de noviembre de 1985

FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

“Juegos ortográficos en plataformas digitales educativas para mejorar la escritura creativa”

Autor/a:

Vélez Vélez Andrea Alexandra

Docente tutor:

Lcda., Ana Cecilia Mera Zambrano, Mg.


Manta - Manabí - Ecuador



Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades
Licenciatura en Pedagogía de la Lengua y la Literatura

“Juegos ortográficos en plataformas digitales educativas para mejorar la escritura creativa”

Trabajo de Integración Curricular presentado por: Vélez Vélez Andrea Alexandra
Titulación: Licenciatura en Pedagogía de la Lengua
y la Literatura
Tutor: Lcda., Ana Cecilia Mera Zambrano, Mg.

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-010
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1 Página 1 de 1

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido y revisado el trabajo de Integración Curricular bajo la autoría de la estudiante VÉLEZ VÉLEZ ANDREA ALEXANDRA, legalmente matriculado/a en la carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura, período académico 2023-2024, cumpliendo el total de 384 horas, cuyo tema del proyecto es "JUEGOS ORTOGRÁFICOS EN PLATAFORMAS DIGITALES EDUCATIVAS PARA MEJORAR LA ESCRITURA CREATIVA".

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, 26 de julio de 2023.

Lo certifico,


Mg. Ana Cecilia Mera Zambrano
Docente Tutora

Área: Lengua y Literatura

DEDICATORIA

En primer lugar, este logro va dedicado para mí, para mi niña interior; tras todos las caídas y problemas, lo logramos.

A Dios, nuestro creador, el ser supremo que nos permite gozar esta dicha de vivir y respirar aire puro y de todas las bellezas que nos regala día a día.

A mis padres quienes han hecho un buen trabajo inculcándome buenos valores para continuar con mis estudios universitarios y no desvanecer. Por su ejemplo a seguir, por las ganas de salir adelante y por el esfuerzo de mis padres en darnos lo mejor siempre.

A mi familia; mi hija y mi esposo mi razón de seguir adelante y mi mayor motivación. Darle un buen ejemplo, siendo profesional y dejar una huella en la sociedad.

A cada uno de mis docentes que formaron parte en mi trayectoria académica, por impartir sus conocimientos y enseñar desde el corazón.

RECONOCIMIENTO

El principal agradecimiento a Dios quien me ha guiado y me ha dado fortaleza para seguir adelante.

A mis padres por motivarme a seguir con mis estudios, por confiar en mí. A mi esposo por su apoyo incondicional.

A mis hermanas, no de sangre, pero sí de corazón, quienes de una u otra forma han estado presente en mi vida para reír, llorar y solidarizarnos.

Contenido

DEDICATORIA	III
RECONOCIMIENTO	IV
RESUMEN	VII
ABSTRACT	VII
1. INTRODUCCIÓN	1
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1 Marco Referencial	7
2.2 Marco Conceptual	18
Variable dependiente:	18
La variable independiente:	21
La variable interviniente:	25
Tipos De Plataformas Digitales	26
Plataformas Educativas	26
Plataformas Sociales	27
Plataformas De Comercio Electrónico	27
3. MARCO METODOLÓGICO	28
4. RESULTADOS/ HALLAZGOS Y DISCUSIONES	30
Categorías de información	31
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	34
CONCLUSIONES	34
RECOMENDACIONES	35
Bibliografía	36
6. ANEXOS	38

RESUMEN

El contexto social requiere especial atención desde la educación para resolver problemas que relacionan la tecnología con las habilidades escriturales. Se diagnosticó problemas de aprendizaje, entre ellos la creatividad para el desarrollo de la escritura. La Justificación, denota que esta investigación muestra una estrategia para mejorar la escritura en los estudiantes. La finalidad principal es determinar como con juegos ortográficos en plataformas digitales educativas se puede mejorar la escritura creativa en estudiantes de décimo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Fiscal “Manta” en el período 2021-2022. Para cumplir, primero se reconocieron las amenazas y habilidades que tienen los estudiantes al emplear la web como estrategia para mejorar la escritura, después se identificaron las actividades, finalmente se propusieron talleres de informática de ortografía para solucionar este problema. La idea a defender tiene que ver con la utilización de los juegos ortográficos en plataformas digitales educativas para mejorar la escritura creativa, apoyando el desarrollo de los estudiantes. El tema presenta las variables independiente, interviniente y dependiente: juegos ortográficos, plataformas digitales y escritura creativa. El marco teórico se apoya en la información teórica científica obtenida de la bibliografía de algunos autores que ha estudiado y publicado sus trabajos referentes a Juegos ortográficos, plataformas digitales y la escritura. Este Proyecto está basado en un enfoque cualitativo debido a que se orienta a la parte técnica y el uso de recursos con características numéricas con la interpretación de datos y resultados. La información se presentará en gráficos estadísticos y el análisis de la información se obtendrá a través de fichas de observación de los resultados obtenidos.

Palabras clave: Escritura, plataformas digitales, ortografía, creatividad, aprendizaje

ABSTRACT

The social context requires special attention from education to solve problems that relate technology with writing skills. Learning problems are diagnosed, including creativity for the development of writing. The Justification denotes that this research shows a strategy to improve writing in students. The main purpose is to determine how spelling games on educational digital platforms can improve creative writing in tenth year students of Basic General Education in the Fiscal Educational Unit "Manta" in the period 2021-2022. To comply, first the threats and skills that students have when using the web as a strategy to improve writing were recognized, then the activities of digital platforms were identified, finally spelling computer workshops were proposed to solve this problem. The idea to defend has to do with the use ...

Keywords: Writing, digital platforms, spelling, creativity, learning.

1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación pretende determinar como con juegos ortográficos en plataformas digitales se puede mejorar la escritura creativa en estudiantes de décimo año de educación básica de la Unidad Educativa Fiscal “Manta” en el período 2022-2023.

Se escogió este tema debido a que, existen muchos estudiantes con problemas de escritura. Por ello, se busca nuevas alternativas en plataformas digitales que actualmente es lo que se está utilizando. El propósito de este proyecto es que el estudiante aprenda jugando, con juegos ortográficos didácticos, cada uno con un propósito distinto. Se espera lograr una inspiración tanto en docentes como alumnos con este proyecto, para que utilicen los distintos juegos y de cierto modo facilite el aprendizaje.

Los Datos generales y la contextualización del centro educativo se describen a continuación: El proyecto de integración se realizó en la UNIDAD EDUCATIVA FISCAL MANTA se encuentra ubicado en la provincia de Manabí, en el cantón Manta de la parroquia Manta. Es un centro educativo de Ecuador perteneciente a la Zona 4 geográficamente es un centro educativo urbano, su modalidad es Presencial en jornada Matutina y Vespertina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: EGB y Bachillerato. Institución educativa que obtiene sus recursos para desarrollar sus actividades (Sostenimiento) de manera Fiscal, está en el régimen escolar Costa y se puede llegar al establecimiento de manera terrestre. Tienen un total aproximado de 93 docentes y 2266 estudiantes. Unidad Educativa Fiscal Manta de Manta es un centro educativo de Educación Regular y sostenimiento Fiscal, con jurisdicción Hispana.

La modalidad es Presencial de jornada Matutina y Vespertina y nivel educativo de EGB y Bachillerato. Ubicada en la calle 08 y avenida 27,28,29 y 30 en Manta- Manabí- Ecuador.

Código AMIE: 13H02371. Código de la provincia de MANABI según el INEC: 13, Código del Cantón MANTA según el INEC: 1308, Código de la parroquia MANTA según el INEC: 130802, Nivel educativo que ofrece: EGB y Bachillerato. Tenencia del inmueble: Propio. La forma de acceso: Terrestre. Cuenta con docentes del género femenino 83 (ochenta y tres), docentes género masculino 24 (veinticuatro) complementando un total de 107 (ciento siete) docentes. El personal administrativo con un total de 14 (catorce), entre ellos, 8 (ocho) del género femenino y 6 (seis) del género masculino. Un número total de estudiantes 2443 (dos mil cuatrocientos cuarenta y tres), el cual, 1775 (mil setecientos setenta y cinco) mujeres y 668 (seiscientos sesenta y ocho) varones.

Datos de estudiantes por curso estudiantes de octavo año de Educación Básica 225 (doscientos veinticinco) en total, los cuales, 132 (ciento treinta y dos) mujeres y 93 (noventa y tres) varones. Estudiantes de noveno año de Educación Básica 168 (ciento sesenta y ocho) mujeres y 113 (ciento trece) varones, un total de 281 (doscientos ochenta y uno). Estudiantes de décimo año de Educación Básica 178 (ciento setenta y ocho) mujeres, y 111 (ciento once) varones, dando un total de 289 (doscientos ochenta y nueve) estudiantes. Estudiantes de Primero de Bachillerato 429 (cuatrocientos veintinueve) mujeres, y 190 (ciento noventa) varones, un total de 619 (seiscientos diecinueve) estudiantes. En Segundo de Bachillerato 444 (cuatrocientos cuarenta y cuatro) mujeres, 133 (ciento treinta y tres) varones, dando un total de 577 (quinientos setenta y siete) estudiantes.

Y los estudiantes de Tercero de Bachillerato 424 (cuatrocientos veinticuatro) mujeres y 28 (veintiocho) varones, un total de 452 (cuatrocientos cincuenta y dos) estudiantes.

La **misión** de la Unidad Educativa emblemática, referente del desarrollo de Manta, en lo educativo y cultural; promotores de una participación activa y dinámica con pasión, calidad, inclusión y responsabilidad social. La **visión** será reconocida en el contexto local y nacional por la alta competitividad de sus estudiantes y bachilleres, por su calidad educativa en búsqueda de la excelencia académica. La declaración del ideario institucional el estudiante es respetado como individuo que busca su realización plena en las etapas de su vida; se lo educa en libertad y acepta el reto que esto supone, responsabilizándose de sus actos. La Unidad Educativa Fiscal “Manta” respeta los valores individuales, familiares, históricos, culturales y de religión de cada estudiante; propiciamos conciencia de solidaridad en nuestros estudiantes y docentes. Estimula el trabajo en equipo como base primordial de valoración de la persona, como elemento social para la inclusión.

Referente a la **Problematización**, el aprendizaje en Ecuador presenta una serie de dificultades, uno de ellos es la falta de vocabulario, en la que muestra que la mayoría de estudiantes tienen problemas para expresarse correctamente. La Ortografía deficiente en la que muchos estudiantes cometen errores al escribir correctamente las palabras. Pueden cometer errores ortográficos, incluyendo la confusión de letras, omisión o adición de letras, entre otros.

Dentro de la institución, destaca la tecnología, esta misma no se utiliza de una manera adecuada, y debido a esto, ocurren muchas faltas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Si se emplean las plataformas digitales en las instituciones para corregir el problema de escritura creativa y las faltas ortográficas, obtendríamos estudiantes motivados y aprendiendo de una manera más didáctica en su proceso de formación.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es el conjunto de actividades, estrategias y recursos utilizados por los educadores para facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias por parte de los estudiantes. Los educadores identifican objetivos de aprendizaje: Los docentes fundamentan los objetivos específicos que desean que los estudiantes logren al final del proceso. Estos objetivos pueden estar relacionados con conocimientos, habilidades, actitudes o valores.

Se ha encontrado en los trabajos o escritos de los estudiantes, muchas faltas ortográficas presentes en los textos que desarrollan en las aulas de clase. Al ejecutar la escritura, denotan debilidades y desconocimientos cuando escriben en papel o en la pizarra. En ese momento se nota que carecen de elementos cognitivos para una ejecución correcta del uso del lenguaje escrito, así como de las habilidades que debieron haber adquirido en su proceso formativo.

En cuanto a la **Justificación**, se denota que esta investigación muestra una estrategia para mejorar la escritura creativa en los estudiantes. Logrando así, una educación de calidad y mejoras dentro de la misma. Se puede describir que lo antes expuesto, promueve la creación de este proyecto, mismo que busca mejorar la escritura creativa de estudiantes de Décimo Año de Educación General Básica, y de tal manera promover un aprendizaje de calidad, calidez y garantizado.

Las **preguntas de investigación** que se tomaron como referencia para direccionar el presente estudio fueron: ¿Cuáles son los problemas al manejar la web como nueva estrategia para mejorar la escritura? ¿Cuáles son las características de los juegos ortográficos? ¿Qué tan confiables son los juegos en la web? ¿De qué manera influyen los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Referente a los objetivos, como **objetivo general** se propone determinar como con juegos ortográficos en plataformas digitales educativas se puede mejorar la escritura creativa en estudiantes de décimo año de Educación General Básica.

Para realizar el análisis respectivo de esta investigación se tomó en consideración tres **objetivos específicos**: Reconocer las amenazas y habilidades que tienen los estudiantes de décimo año de educación básica al emplear la web como estrategia para mejorar la escritura. Identificar las actividades de las aplicaciones de juegos didácticos a utilizar en plataformas digitales para mejorar el proceso de escritura. Proponer talleres de informática con juegos didácticos de ortografía en plataformas digitales que permitan solucionar la problemática de escritura presentada por los estudiantes de décimo año de educación básica.

Referente a la **idea a defender** es la utilización de los juegos ortográficos en plataformas digitales educativas para mejorar la escritura creativa, la cual, apoya el desarrollo de los estudiantes. Como variable dependiente tenemos la escritura creativa, variable independiente los juegos ortográficos y como variable interviniente las plataformas digitales.

El **marco teórico** se apoya en la información teórica científica obtenida de la bibliografía de algunos autores que ha estudiado y publicado sus trabajos referentes a Juegos ortográficos, plataformas digitales y la escritura. Los autores referentes del Marco teórico como tal son Delmiro Coto, García Carcedo, Rodari, Vygotsky, Sotelo, Carlino, Nistrand, Tribble y Casanova. Ellos aportan con la fundamentación de los juegos ortográficos en plataformas digitales educativas, así también sobre la escritura creativa. Esto sustenta la idea de que, con juegos didácticos, en este caso con plataformas digitales educativas, permiten un mayor alcance en los aprendizajes.

La **metodología** utilizada en esta investigación tiene un enfoque mixto debido a que es de carácter educativo. Es de nivel descriptivo debido a que su trabajo investigativo está basado en la observación. El método es dialéctico, porque buscar una solución mediante la búsqueda, en este caso utilizamos los juegos ortográficos en plataformas digitales para mejorar la escritura creativa en los estudiantes de décimo año de Educación General Básica paralelo “E” en la Unidad Educativa Fiscal “Manta” en el período 2022-2023. También se utiliza el método sintético, porque se basa en el razonamiento científico, su objetivo principal es resumir los aspectos más relevantes de un proceso. Busca resumir todo lo analizado. Además, se usa el método analítico porque las actividades se basan en la experimentación directa y la lógica empírica. Este método analiza el fenómeno que estudia, es decir, lo descompone en sus elementos básicos.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Marco Referencial

La corriente **humanista** se basa en una serie de principios que no comparten otros enfoques o teorías psicológicas. Para comprender la psicología humanista, hay que conocer el contexto en el que se encuadra que no es otro que el ser humano como individuo. (Psicología Práctica, s.f.)

La corriente humanista se basa en que el ser humano es libre, y debe ser respetado. Puesto a que, en la escritura creativa o los escritos que realizan deben ser respetados en las instituciones educativas, e incluso su desenvolvimiento en el aula de clases. Y estos escritos deben ser originales, críticos y reflexivos.

La **psicología humanista** es una corriente psicológica fundada por Abraham Maslow en los años 60 y se basa en la creencia de que el ser humano debe ser considerado como un todo, aceptando que existen diferentes circunstancias o factores que afectan a la salud mental como los pensamientos, las emociones, los comportamientos sociales, etc. (Psicología Práctica, s.f.)

Esta corriente pone al ser humano en primer lugar y, por ende, debe ser el más importante. No importa las situaciones que pase, él los debe aceptar y buscar soluciones a estos problemas. Y, por lo tanto, no debe intimidarse ante las situaciones que pase en el diario vivir.

También es necesario tomar referencias de estudios anteriores para lo cual se han considerado los siguientes:

En la Revista Venezolana de Educación, en el artículo “Escritura creativa, Aplicación de las técnicas de Gianni Rodari” elaborado por Álvarez Rodríguez, Maritza Isabel. Publicado en el 2009, Universidad de los Andes; Mérida, Venezuela refiere sobre:

La escritura creativa se puede enseñar desde la óptica de la práctica en el aula a través de la estrategia del taller y se logrará que el estudiante produzca siguiendo los modelos que no son una receta sino por el contrario una motivación. (Isabel, 2009)

Para lograr una buena escritura creativa se deben emplear prácticas didácticas para lograr motivación en los estudiantes, para que así se cumpla con el objetivo y ellos puedan desenvolverse y producir sus propios textos, no solo a través de experiencias vividas, sino también de inspiración y motivación.

En el proyecto de investigación “La escritura creativa como estrategia para el fortalecimiento de la escritura autónoma en el grado primero”, elaborado por María Idally Lasso Obregón. Publicado en el 2017; Universidad Icesi de Santiago de Cali, nos expresa que:

Para Coto (2002) la escritura creativa en las aulas constituye una invitación cordial y sincera a ejercer ese derecho a mirar el mundo de otras maneras, a transgredir las inercias expresivas, a subvertir el orden establecido de las palabras y de las vidas habituales y a volcar los sentimientos, las ideas y los modos de entender la experiencia personal y ajena en unos cauces personales e ingeniosos. De la misma forma con la implementación de espacios de escritura creativa se evidencian espacios de participación. “Creando un determinado ambiente afectivo en la clase que hace que el alumno se sienta valorado por lo que ahora es y pueda llegar a ser, sin engañar a nadie sobre el grado real de sus aptitudes” (Coto B. D., 2022)

El autor nos invita a considerar a los estudiantes como si fueran escritores. Deben ver las expectativas que se presentan en el día a día y los cambios que existen. Por ello, es de suma importancia que perciban las experiencias para que así logren llegar a ese mundo mágico de escribir creativamente.

También, hace una invitación al docente a confiar en las capacidades de los estudiantes en la construcción de sus conocimientos. La escritura creativa es una forma lúdica de escribir y va más allá del aprendizaje gramatical, debido a que, enfrenta al alumno con la necesidad de expresarse y a reflexionar sobre sus necesidades comunicativas.

En el proyecto de investigación “Juegos didácticos para aprendizaje de ortografía literal”, elaborado por Br. Mercedes de Jesús Rodríguez Rodríguez, Br. Roberto Alfonso Gómez Zeledón, Br. María Sirlene Montalván Espinoza. Publicado en el 2016; Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, refiere sobre:

Entre las estrategias metodológicas para lograr captar la atención e interés de sus estudiantes en el proceso de adquisición de ortografía la docente utiliza la explicación de las reglas ortográficas, ejercicios prácticos, los incentiva a estudiar y aprender las reglas ortográficas y revisa siempre su ortografía. Como investigadores constatamos que esto se debe complementar con otras estrategias como los juegos didácticos, ya que esto no ha sido muy beneficioso para los estudiantes por lo encontrado en las pruebas de ortografías que demuestra la deficiente ortografía de los estudiantes y que se debe mejorar (Rodríguez, Gómez, Montalván, 2016).

Creo firmemente que el aprendizaje didáctico es el que nos llevará al éxito total, considero que lo estudiantes aprenden más con los ejercicios prácticos y la entrega total del docente a cargo, como el estudio hablado anteriormente. Un docente debe estar al tanto con sus estudiantes para obtener un proceso de enseñanza- aprendizaje confiable. En el proceso de enseñanza de ortografía, el docente emplea diversas estrategias metodológicas para captar la atención e interés de los estudiantes. Estas incluyen explicar las reglas ortográficas, realizar ejercicios prácticos, motivarlos a estudiar y aprender las

reglas, y revisar constantemente su ortografía. Sin embargo, como investigadores, hemos observado que estas estrategias por sí solas no han resultado muy beneficiosas para los estudiantes, ya que las pruebas de ortografía revelan una deficiente competencia ortográfica en ellos. Por lo tanto, se hace necesario complementar estas técnicas con otras, como la incorporación de juegos didácticos, con el fin de mejorar su habilidad en ortografía.

En el proyecto de investigación “El juego como estrategia para el mejoramiento de la ortografía en el tercer grado de primaria”. Elaborado por Fabiola Hernández López. Publicado en el 2006. Universidad Pedagógica Nacional, refiere sobre:

Mediante el juego se logró despertar el interés de los alumnos en la realización de actividades, aunque esté pensando en aplicarse solo en el tercer grado de primaria, es aplicable en los distintos grados, debido a que son actividades sencillas a realizar y despiertan el interés del alumno. Con ello se logró que los alumnos manejaran la ortografía de una manera distinta y más clara que al inicio del proyecto, debido a que, al escribir no olvidan la acentuación como se mostraba en un principio, así mismo escriben palabras con z y s correctamente, lo cual confundían antes de que se desarrollaran las actividades propuestas, al escuchar una palabra con z la escribían con s.

Se menciona el juego como estrategia principal para solucionar las faltas ortográficas, tomando en cuenta la característica primordial del juego: actividad humana que se despliega en diversos ámbitos, entre ellos, el escolar. Todo juego implica aprendizaje en sus diversas manifestaciones.

A través del uso de juegos, se logró despertar el interés de los estudiantes en la realización de diversas actividades. Se encontró que es aplicable en diferentes niveles debido a la simplicidad de las actividades y su capacidad para captar la atención del alumno. El juego

se destacó como la estrategia principal para abordar las faltas ortográficas, y se consideró su característica esencial: una actividad humana que puede desarrollarse en diversos ámbitos, incluido el escolar. Además, se reconoció que todo juego conlleva aprendizaje en diferentes formas de manifestación.

En la revista de docencia Universitaria “Los usos de las plataformas digitales en la enseñanza universitaria. Perspectivas desde la investigación educativa” elaborado por De Pablos, J. M.; Colás, M.P.; López Gracia, A.; García- Lázaro, I. Publicado en el 2019 en la Universidad de Sevilla (España), nos indican que:

El aprendizaje apoyado en plataformas se ha basado en el éxito de algunas de ellas, tanto en propuestas de acceso libre como de pago; como ejemplos de las más utilizadas podemos citar: Blackboard, Moodle, Formare o WebCT. En realidad, estas plataformas representan una oportunidad para que las instituciones de enseñanza superior y su profesorado puedan desarrollar de manera específica materiales digitales, cursos online, evaluaciones alternativas o bases de datos, como apoyo a la enseñanza. (Zhang, 2005)

Estos sistemas se diseñaron para permitir a los educadores personalizar sus propios cursos en línea de manera efectiva, sin la necesidad de tener habilidades avanzadas de programación web. Estas herramientas redujeron significativamente el tiempo requerido para desarrollar y administrar cursos en línea, lo que hizo posible su desarrollo a gran escala y el aprendizaje en línea más rentable.

En este sentido la escritura se convierte en un esfuerzo interactivo y cognitivo. Según (Hyland, 2002) existen tres vertientes en el enfoque de la escritura centrando en la figura del lector:

- La escritura como interacción social.
- La escritura como construcción social.
- La escritura como poder e ideología.

La escritura como interacción social, consiste en elaborar un texto según lo que el escritor y el autor sabe y espera, y al mismo tiempo, el proceso de lectura consiste en predecir un texto según lo que el lector asume sobre el objetivo del escritor. Por ello, la escritura se convierte en una interacción social, una interacción entre lector y escritor.

La escritura como construcción social considera que la interacción es una colección de elecciones retóricas y el escritor es un miembro de comunidad. (Hyland, 2002). La escritura es un acto social y, para entenderla, debemos explorar las regularidades de las prácticas que se prefieren dentro de una comunidad.

La escritura como poder e ideología se centra en el lector que considera la escritura como poder e ideología. Enfatiza el clima social, cultural e institucional en el que tiene lugar la comunicación y destaca que lo más importante del contexto social son las relaciones de poder que existen en él y las ideologías que mantienen dichas relaciones. (Hyland, 2002)

Para (Molina, 2016) las estrategias metodológicas se refieren a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

Las estrategias metodológicas son intervenciones pedagógicas diseñadas con el propósito de fortalecer y mejorar los procesos naturales de aprendizaje y enseñanza. Estas estrategias tienen como objetivo contribuir al desarrollo óptimo de la inteligencia, la

emotividad, la conciencia y las habilidades necesarias para una actuación efectiva en la sociedad.

Conseguir un buen dominio de la escritura no es fácil ni siquiera en la lengua materna a pesar de los muchos años que se dedican al desarrollo de esta destreza en los distintos niveles de educación (Nunan, 1991; Tribble, 1996). La escritura se considera una destreza lingüística difícil de adquirir, más si se hace en una segunda lengua (Nunan, 1991; Estévez et al., 1996; Tribble, 1996; Dudley-Evans y St John, 1998; Alcaraz Varó, 2000; Palmer Silveira, 2001).

Esta cita destaca la dificultad de adquirir un buen dominio de la escritura, tanto en la lengua materna como en una segunda lengua. Se menciona que, a pesar de dedicar muchos años al desarrollo de esta habilidad en los distintos niveles educativos, sigue siendo un proceso complejo. Los autores citados coinciden en que la escritura se considera una destreza lingüística difícil de dominar. Este punto de vista es bastante relevante y coherente con la experiencia de muchas personas que enfrentan dificultades al perfeccionar su escritura, ya sea en su lengua nativa o en una lengua extranjera.

La escritura implica una combinación de conocimientos gramaticales, vocabulario extenso y habilidades de expresión, lo que la convierte en un proceso desafiante que requiere tiempo, práctica y dedicación para mejorar de manera significativa.

“Dicha sensación de dificultad a la hora de producir un texto escrito se detecta con frecuencia en la incomodidad que reflejan muchos estudiantes para enfrentarse a una actividad que requiera la utilización de la competencia escrita” (Hedge, 1988; Jordan, 1997; Palmer Silveira, 2002).

La dificultad de la escritura radica principalmente en su propia naturaleza artificial y aprendida, así como en la forma en que el lenguaje escrito ha evolucionado en las

sociedades urbanas con una tecnología altamente desarrollada para abordar tareas sociales e intelectuales complejas.

Perder la oportunidad de aprender a escribir es quedar excluido de una amplia gama de roles sociales, incluidos aquellos que la mayoría de gente en las sociedades industrializadas asocian con el poder y el prestigio (Tribble, 1996; Hyland, 2002). De igual forma, sin la capacidad de escribir de forma correcta y apropiada, los estudiantes de segundas lenguas no tendrán acceso a ciertas oportunidades que de otro modo hubieran tenido, como, por ejemplo, el uso del inglés en una comunidad internacional en la que esta lengua se utiliza para cualquier actividad dentro del mundo laboral o académico (Scarcella y Oxford, 1992; Tribble, 1996).

Los escritores encuentran la motivación especialmente difícil porque están escribiendo para un profesor o para un curso, en lugar de para una audiencia real. A menudo los profesores intentan encontrar una audiencia real para sus estudiantes pidiéndoles que lean a las clases más jóvenes o a familiares, escribiendo para que otros lean, escribiendo un blog o escribiendo sobre temas reales, como una carta al editor de un periódico local.

De acuerdo con (Linan-Thompson, 2012) investigaciones realizadas en los últimos años han aportado enormes adelantos en la comprensión del tema y han abierto importantes retos para futuras investigaciones; la práctica de la enseñanza en el aula; la promoción del aprendizaje y su evaluación; y las decisiones de las políticas educativas relativas al tema.

Esta cita resalta la importancia y el impacto positivo que las investigaciones han tenido en la comprensión del tema en cuestión. El hecho de que se hayan logrado "enormes adelantos" en la comprensión sugiere que se ha progresado significativamente

en la materia en los últimos años. Además, enfatiza que estas investigaciones también han abierto nuevos desafíos y áreas para futuras investigaciones.

Por un lado, se destaca la influencia en la práctica docente en el aula, lo que indica que los resultados de la investigación se están aplicando en la enseñanza diaria para mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. También se resalta el impacto en la promoción del aprendizaje y su evaluación, lo que sugiere que las investigaciones han influido en la forma en que se aborda el proceso de enseñanza-aprendizaje y en cómo se evalúa el progreso y el rendimiento de los estudiantes.

En general, subraya el valor del avance investigativo en el tema y cómo ha tenido un impacto positivo tanto en la práctica docente como en las decisiones políticas relacionadas con la educación. Además, destaca que aún existen retos y áreas de investigación futuras para seguir mejorando y desarrollando el conocimiento en este campo.

Por otra parte, el concepto de alfabetismo como lo explican (Rebello, 2006) es una noción amplia que incluye a la lectura y la escritura, así como otras habilidades analíticas. Se incluyen habilidades multidimensionales y complejas en un proceso de desarrollo continuo, que no necesariamente está atado a la edad cronológica o al ingreso a la escuela sino al punto cuando las habilidades son plenamente adquiridas.

El término alfabetismo abarca más que simplemente la lectura y escritura; también incluye otras habilidades analíticas. Se refiere a un conjunto amplio de habilidades multidimensionales y complejas que se desarrollan de manera continua. Estas habilidades no están necesariamente ligadas a la edad cronológica o al ingreso a la escuela, sino más bien al momento en que las capacidades están completamente adquiridas.

Dentro de las técnicas instrumentales que la escuela proporciona ocupa una posición prioritaria el aprendizaje de la escritura. No vamos a entrar en un análisis de la importancia de este instrumento, pero sí queremos señalar su carácter de elemento personal y social al mismo tiempo. Personal en cuanto supone un medio individual de creación y formulación del pensamiento; social como recurso de comunicación y factor de adaptación cultural. (Sallán, 1979)

Aprender a escribir de forma autónoma es un proceso que requiere del compromiso de la escuela y de cada niño. La escritura autónoma representa para el estudiante un goce creativo, así como la libertad de expresar todo aquello que necesita o desea comunicar, por ello el desarrollo de la escritura pasa a ser muy importante en la vida de un individuo. Escribir de forma creativa es también conectar la imaginación con la realidad para ver y creer que todo es posible mientras se escribe. La creatividad juega un papel muy importante en la vida de los seres humanos, puesto que siempre estamos en función de ella; La usamos para solucionar las dificultades que se nos presentan, para construir nuevas realidades, para generar cambios en nuestros modos de vida.

Ella le permite al alumno crear realidades ficticias, transformando así la concepción que tiene de las cosas. En la escritura, esta le posibilita desplegar mediante el texto creativo un sinnúmero de experiencias y creencias que son reescritas después de que las ha confrontado con sus propios saberes y los de otros.

Los estudiantes con dificultades en la escritura suelen presentar innumerables faltas de ortografía, errores de sustitución, omisiones y mala letra, así como escritos cortos, pobres y mal organizados cuando tratan de componer un texto. Ahora bien, las dificultades no suelen ser las mismas para todos los niños. Así, para unos, las dificultades pueden ser de tipo grafomotor y presentan problemas para dibujar correctamente las letras. Para otros, las dificultades pueden ser lingüísticas, porque no consiguen aprender

las reglas de conversión grafema-fonema o porque cometen muchas faltas de ortografía. Y para otros, pueden ser semánticas, porque presentan dificultades para redactar un texto.

Las dificultades para la escritura de palabras pueden estar originadas por problemas en las rutas fonológicas (en palabras desconocidas y pseudopalabras) o léxica (muchos errores ortográficos). En la redacción, los problemas pueden estar causados por la incapacidad de generar ideas, de organizarlas coherentemente, de escribir utilizando correctamente las reglas gramaticales sin perder de vista al interlocutor.

Pueden, también, presentarse problemas motores debidos a una deficiente coordinación visomotora que impide la realización de movimientos finos o problemas en los programas motores responsables de la realización de las letras. El modelo tradicional pone énfasis en aspectos grafomotores y el modelo cognitivo le resta importancia a esos aspectos para focalizar su análisis en los déficits de estrategias y en los procesos mentales requeridos en la realización de textos escritos.

2.2 Marco Conceptual

El desarrollo del marco conceptual de este proyecto permite determinar los conceptos de la variable dependiente, independiente e interviniente para así precisar su efecto y acción en la comunidad educativa, por ello, se tratará sobre los problemas de escritura como tema central y la opinión de distintos autores acerca de este mismo.

Variable dependiente:

La variable dependiente es la escritura creativa y en ella es necesario tener en cuenta la concepción que se tiene de escritura. Esto permitirá entender la importancia de desarrollarla de forma creativa a nivel institucional y especialmente en las aulas que son el lugar donde se dan comúnmente las manifestaciones textuales, y desde donde deben surgir ideas o propuestas que movilicen la formación de escritores, de pensadores, analistas, críticos y transformadores de realidades.

(Delmiro Coto, *La escritura en los aledaños de lo literario.*, 2001) habla, muy brevemente, de: La presencia de un responsable con un rol muy específico, la existencia de unos encargos de escritura, una relación especial con la literatura, un tiempo dedicado al intercambio de opiniones sobre lo escrito y una previsión programada de cómo mejorar lo que cada cual escribe. Este mismo autor (Coto D., 2002, pág. 24) concretando esta definición, explica que un taller de escritura creativa en un aula de secundaria es un espacio en el que esta se convierte en un escenario del como si todos pudiéramos ser escritores, en el que los pasos claves son el de ofrecer una consigna, componer el texto y, tras ello, leerlo en voz alta. Dichos pasos se desarrollarán más adelante en este trabajo. Asimismo, (Delmiro Coto, *La escritura creativa en las aulas*, 2002) hace hincapié en que los textos que los alumnos compongan deben ser textos motivados comunicativamente hablando, es decir, con receptores reales, como los de la revista del instituto, por ejemplo.

Por consiguiente, se puede decir que la escritura es una práctica que requiere de una intención comunicativa. Escribir es un proceso mental, en el cual quien lo hace convierte sus determinadas ideas, sentimientos y pensamientos en un texto escrito de forma coherente, de tal forma que los lectores puedan entenderlo, pensando siempre en el contexto donde se encuentra. Como proceso social, la escritura puede considerarse, además, como el resultado de las relaciones entre las personas y el contexto donde se encuentra, pero a nivel cognitivo requiere del seguimiento de unos procesos que le permitan ser competente. Por lo anterior, producir textos escritos, no es un acto mecánico ni repetitivo, pues requiere de una intención y de la práctica.

Considero que este creador da mucha importancia a los escritos creativos, a que los alumnos estén activamente involucrados en la escritura de textos, en la exposición y el análisis del mismo hacia un público, en este caso, los demás alumnos en un aula de clases.

Por su parte, otra autora de referencia como (García Carcedo, 2011) prefiere definir la escritura creativa dándole importancia principalmente a su adjetivo, explicando que esta entraña en sí misma la facultad de crear, por lo que desborda y supera a la escritura profesional, periodística, académica o técnica, dándole más preponderancia al hecho literario que al informativo, propósito principal en el resto de tipos de escritura. Igual que hacía Delmiro Coto, García Carcedo desarrolla esta breve definición explicando cuáles son las claves que deben estar presentes para que una actividad de escritura creativa en un aula se realice de forma correcta y pura.

Esta cita destaca la perspectiva de la autora García Carcedo (2011) sobre la escritura creativa, enfatizando el valor del adjetivo "creativa" en su definición. Según esta autora, la escritura creativa implica la facultad de crear, lo que la diferencia y trasciende la escritura profesional, periodística, académica o técnica. Se le da más importancia al aspecto literario y artístico que al informativo, que es el objetivo principal de otros tipos de escritura.

Al igual que Delmiro Coto, García Carcedo explora en mayor detalle esta definición y explica las claves que deben estar presentes para que una actividad de escritura creativa en el aula se realice de manera adecuada y genuina.

Esta cita muestra una visión interesante y enriquecedora sobre la escritura creativa, subrayando su naturaleza creativa y artística. También sugiere que la escritura creativa puede ser una poderosa herramienta en el ámbito educativo, especialmente cuando se incorporan los elementos adecuados para fomentar su desarrollo en el aula.

Así, habla la autora (2011, p. 86) de la importancia de la planificación, tomando textos literarios reales como modelo, de la huida de la abstracción en cuanto al lenguaje, de la importancia de decidir qué tipo de narrador contará la historia, de la relevancia de relacionar las diferentes ideas que se quiere que estén presente en el texto o de la revisión y reescritura como elementos tan fundamentales como el de la propia textualización a la hora de escribir creativamente, aspectos todos que serán tratados seguidamente en este trabajo.

«Creatividad» es sinónimo de «pensamiento disidente» [«divergente» en muchas de las mencionadas citas que se hacen a este respecto], es decir de «rompimiento de esquemas». «Creativa» es la mente que trabaja continuamente, siempre dispuesta a hacer preguntas, a descubrir problemas allí donde los demás encuentran respuestas satisfactorias, capaz de juicios autónomos e independientes [...] Todas estas cualidades

se manifiestan en el proceso creativo. Y este proceso tiene siempre un carácter jocoso, incluso si llega a hacer su aparición la «severa matemática». (Rodari, 1983)

Esto significa que ser creativo implica cuestionar y romper esquemas establecidos, en lugar de seguir el pensamiento convencional. La mente creativa está en constante actividad, siempre buscando hacer preguntas y descubrir problemas, incluso donde otros encuentran respuestas satisfactorias. Se destaca la capacidad de formar juicios autónomos e independientes, lo que es esencial en el proceso creativo.

Además, se menciona que la creatividad se manifiesta en un proceso que tiene un carácter lúdico o de juego, incluso cuando se abordan temas más serios como las matemáticas. Esto sugiere que la creatividad puede ser una actividad placentera y motivadora, en la cual la imaginación y el juego desempeñan un papel fundamental.

En general, la cita destaca la importancia de la creatividad como una forma de pensamiento y acción que va más allá de lo establecido, involucra la autonomía y la independencia en el juicio, y encuentra una expresión lúdica en el proceso de creación. Es una visión enriquecedora sobre la naturaleza de la creatividad y su potencial para transformar y enriquecer diferentes aspectos de la vida y el conocimiento humano.

La variable independiente:

En este caso son los juegos ortográficos. La ortografía es el conjunto de normas que regulan la escritura. Forma parte de la gramática normativa, establece las reglas para el uso correcto de las letras y los signos de puntuación. Es uno de los puntos más importantes en el desarrollo del aprendizaje del alumno, por ello debemos trabajarla desde todos los niveles y de la mejor manera posible para que el alumno adquiriera una forma de escritura acorde a las necesidades de nuestra sociedad, evitando caer en las nuevas formas de escritura, típica de los mensajes de texto y de las redes sociales, tan influyentes en el momento actual.

El concepto de ortografía hace referencia a todo el conjunto de normas y reglas que conforman la práctica en forma de escritura de una lengua. Saber utilizar el acento, colocar bien las comas o puntos y aparte, distinguir entre “b” y “v”, entre por qué y porqué, o saber cuáles son aquellas palabras que se escriben con “h”, son algunas de las características idiomáticas que se aprenden con los ejercicios de ortografía.

En este sentido, las actividades de ortografía son absolutamente necesarias cuando se trata de trabajar con estudiantes, debido a que, estos les ayudarán a aprender de qué forma se construye nuestro idioma y cómo debemos reflejarlo a la hora de expresarnos por escrito.

Según (Vygotsky, 1977) la escritura representa un sistema de mediación semiótica en el desarrollo psíquico humano, que implica un proceso consciente y autodirigido hacia objetivos definidos previamente. Durante este proceso la acción consciente del individuo estará dirigida hacia dos objetos de diferente nivel. Uno, serían las ideas que se van a expresar.

Esta cita resalta la perspectiva de Vygotsky (1977) sobre la escritura como un sistema de mediación semiótica en el desarrollo psíquico humano. Según esta visión, la escritura no es solo un acto mecánico de plasmar palabras en papel, sino que representa un proceso consciente y auto dirigido hacia objetivos previamente definidos.

En este proceso, la acción consciente del individuo está dirigida hacia dos objetos de diferente nivel. En primer lugar, están las ideas que el individuo busca expresar a través de la escritura. La escritura se convierte en una herramienta para dar forma a sus pensamientos y comunicarlos a otros.

Además, este enfoque de Vygotsky destaca que la escritura no es solo una actividad superficial, sino que tiene un impacto en el desarrollo psíquico del individuo. Es decir, la escritura no solo refleja el pensamiento existente, sino que también puede influir en cómo pensamos y comprendemos el mundo.

En general, esta cita subraya la importancia de la escritura como una herramienta para el desarrollo cognitivo y la comunicación efectiva. También enfatiza que la escritura implica un proceso consciente y dirigido hacia metas, lo que resalta su naturaleza reflexiva y constructiva en el proceso de expresión y comprensión de ideas.

El camino hacia la escritura deberíamos describirlo como la transformación del subtexto en texto, y este es el camino que transita el pensamiento para convertirse en verbal, o sea en lenguaje verbal desplegado en la escritura. Si la lectura, considerada como el acto de comprensión de un texto, va del significado externo del texto al subtexto profundo, es decir, al motivo, al sentido interno del texto, la escritura recorre el camino inverso. El escritor parte entonces del sentido interno, del motivo, del subtexto, hacia la construcción del significado externo, del texto. En este camino el escritor interpreta su lenguaje interno, crea la situación, construye el contexto, se imagina al interlocutor y escribe borradores utilizando un lenguaje más desplegado y preciso sin perder el sentido de lo que quiere expresar.

(Sotelo, 2013) ...analizaron la calidad del discurso escrito en dos modalidades textuales: secuencia narrativa y secuencia explicativa. Los autores trabajaron con estudiantes de cuarto y octavo básico de establecimientos educacionales municipalizados, subvencionados y particulares. En términos generales, los resultados revelaron que más del 50% de los escritos de ambas secuencias se encuentra en un nivel bajo, seguido por el medio y finalmente por un nivel alto, el cual no supera el 10%. En cuanto a diferencias en la calidad de los textos

producidos en los distintos tipos de establecimientos, las escuelas municipales muestran secuencias textuales de baja calidad en ambos tipos de textos, a diferencia de los colegios particulares subvencionados que obtuvieron los mayores porcentajes en la calidad media de ambas secuencias.

En ortografía y puntuación las composiciones en su totalidad presentan múltiples errores. Los temas a los que recurrieron los estudiantes para escribir correspondían a los temas de la amistad, el amor, los animales, la ciencia ficción, el horror, la mitología y los programas de televisión. Respecto a las diferencias de género en la producción de los textos, las niñas mostraron una clara tendencia a escribir cuentos de animales y cuentos de princesa, mientras que los niños produjeron narraciones con un alto contenido de violencia y agresividad.

(Carlino, 2005) la escritura constituye un proceso que estimula el análisis crítico con respecto al propio saber, esto debido a que su ejercicio otorga la posibilidad de mantener la concentración en ciertas ideas, lo cual, a su vez, está dado por la naturaleza estable de la escritura, a diferencia de lo efímero del pensamiento y de la oralidad.

Sin embargo, la investigadora aclara que su beneficio no es una consecuencia intrínseca de la escritura, sino el resultado de enfrentarse a la escritura desde una perspectiva compleja; frente a esto, podríamos afirmar que la escritura tiene el poder de estructurar de las ideas y, podríamos decir, devolverlas modificadas.

De acuerdo con lo anterior, varios autores han dado cuenta de que, incluso en el ámbito de la educación superior, la escritura resulta ser una de las actividades más complejas; esto, en parte, porque el lenguaje escrito implica la puesta en marcha de un amplio espectro de habilidades cognitivas situado en un contexto sociocultural y sus prácticas (Nystrand, 1989).

En relación con todo lo expuesto, puedo decir que la escritura es parte fundamental de nuestro día a día, gracias a ella podemos expresar lo que sentimos de manera escrita. Podemos encontrar un sinnúmero de información, pero lo que importa es el saber cómo escribir y no cometer los errores de faltas ortográficas. El conocer cómo se escribe y qué debemos realizar para mejorarlo está en nosotros.

La elección de ciertos términos o expresiones en el lenguaje escrito varía según la finalidad social del texto y es este el rasgo el que concede el valor pedagógico al hecho de centrarse en la forma o en la manera en que diferentes requisitos sociales crean géneros distintos. (Tribble, 1996)

Se resalta la importancia de la elección de términos y expresiones en el lenguaje escrito, y cómo esta elección está influenciada por la finalidad social del texto. En otras palabras, el uso de diferentes términos o expresiones en un texto depende del propósito y el contexto social en el que se utiliza dicho texto.

La cita destaca la relación entre el lenguaje escrito, el propósito comunicativo y el contexto social, enfatizando cómo estas variables influyen en la elección de palabras y expresiones, y cómo este conocimiento puede ser beneficioso desde un punto de vista pedagógico para mejorar la calidad y eficacia de la escritura.

La variable interviniente:

En este caso son las plataformas digitales. Las plataformas digitales o plataformas virtuales son espacios en Internet que permiten la ejecución de diversas aplicaciones o programas en un mismo lugar para satisfacer distintas necesidades. Cada una cuenta con funciones diferentes que ayudan a los usuarios a resolver distintos tipos de problemas de manera automatizada, usando menos recursos.

El principal objetivo que cumplen las plataformas digitales es facilitar la ejecución de tareas a través de programas o aplicación en un mismo lugar en la web.

La presente investigación esta citada según (Casanova, 2009) las plataformas digitales son medios virtuales de enseñanza-aprendizaje que involucran aplicaciones informáticas que se caracterizan por poseer propiedades que desarrollan los aspectos didácticos y se implementan a partir de distintas herramientas tecnológicas que ayudan en la rapidez del proceso, herramientas tales como los chat, correos electrónicos, asíncronas, trabajos en la nube, la web 2, y algunas otras que son de interés y que conllevan a hacer más práctica y fácil la educación en entornos virtuales.

Considero que el uso de plataformas educativas es de gran ayuda para la enseñanza y el aprendizaje, los alumnos tienen un mejor desenvolvimiento y aprenden de una forma didáctica, facilitando así la escritura creativa.

Como futura docente de Lengua y Literatura creo firmemente que al momento que realizamos algún escrito académico lo hacemos desde lo más profundo de nosotros, ya sea de experiencias, vivencia, recuerdos, que nos transmiten felicidad o tristeza. Porque la escritura creativa es una habilidad, y cualquier persona puede ponerla en práctica.

Como existe una gran variedad de plataformas digitales, los objetivos específicos de cada una de ellas varían de acuerdo con la necesidad de los usuarios.

Tipos De Plataformas Digitales

Plataformas Educativas

Estas plataformas se enfocan en la educación a distancia e intentan simular las mismas experiencias de aprendizaje que encontramos en un salón de clase.

Sirven para complementar o sustituir el proceso de educación tradicional.

Como ejemplos de plataformas educativas podemos mencionar a Blackboard, e-College y Moodle.

Plataformas Sociales

Las plataformas sociales conocidas también como redes sociales, son muy utilizadas actualmente por gran parte de nuestra sociedad.

Son aquellas plataformas digitales donde se guardan diversas informaciones relacionadas con las interacciones sociales.

Gracias a ellas los usuarios se conectan y mantienen relaciones con familiares, amigos o conocidos a través de Internet.

Podemos citar Facebook, LinkedIn, Instagram y Twitter como ejemplos de plataformas sociales.

Plataformas De Comercio Electrónico

Las plataformas de comercio electrónico abunda hoy en día en Internet.

Gracias a ellas es posible comprar los más diversos productos y servicios sin salir de casa, sin fronteras físicas. Hay tiendas virtuales tanto del modelo B2B como B2C y otros, como puedes ver en el enlace anterior.

Cada vez más las plataformas de e-commerce crecen en todos los sectores. Incluso en países donde esta práctica no era tan común hace algunos años, cada día se está popularizando más.

Cómo ejemplos de plataformas de comercio electrónico tenemos a WooCommerce, Tiendanube, Magento y Shopify.

3. MARCO METODOLÓGICO

Enfoque

Este Proyecto está basado en un enfoque cualitativo debido a que se orienta a la parte técnica y el uso de recursos con características numéricas con la interpretación de datos y resultados. Finalizando con el enfoque mixto debido a que es de carácter educativo. Es un estudio antropológico porque tiene que ver con personas las cuales realizarán las actividades dinámicas.

Nivel y tipo de estudio

Su nivel es descriptivo, debido a que se basa en la observación, en él son importantes cuatro factores: atención, sensación, percepción y reflexión. La investigación descriptiva es un método que intenta recopilar información cuantificable para ser utilizada en el análisis estadístico de la muestra de población.

Población Y Muestra

Población

El presente estudio de los juegos ortográficos en plataformas digitales para mejorar el proceso de escritura se realizó a los estudiantes de décimo año de Educación General Básica en la Unidad Educativa Fiscal “Manta” en la Ciudad de Manta, estudiantes del paralelo “E”. Se ha escogido esta población para determinar características relacionadas al contexto y el proceso de enseñanza aprendizaje de la escritura. También se incluyó al docente tutor que corresponde al paralelo mencionado.

Con una población demográfica de 289 (doscientos ochenta y nueve) estudiantes. 178 (ciento setenta y ocho) mujeres y 111 (ciento once) varones, estudiantes de décimo año de Educación General Básica del paralelo “E”.

Se escogieron los estudiantes del paralelo para realizar la aplicabilidad del Proyecto. Obteniendo así, resultados favorables en el proceso de escritura.

Muestra

El muestreo sistemático es un tipo de muestreo probabilístico donde se hace una selección aleatoria del primer elemento para la muestra, y luego se seleccionan los elementos posteriores utilizando intervalos fijos o sistemáticos hasta alcanzar el tamaño de la muestra deseada.

La población de este Proyecto Integrador está compuesta por los estudiantes de Décimo año de Educación General Básica paralelo “E”, de la Unidad Educativa Fiscal Manta constituido por 33 estudiantes entre ellos hombres y mujeres.

El muestreo que se llevó a cabo es sistemático de forma cualitativa, el cual este nos hace referencia conseguir un listado de los N elementos de la población y determinar tamaño muestral n.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

En la presente investigación se aplicaron dos instrumentos requeridos para poder realizar el levantamiento de información. Se aplicó encuestas a los estudiantes con la finalidad de indagar y obtener información necesaria para el proceso de análisis. Se utilizó la técnica de la entrevista al docente encargado del curso seleccionado. Se reflejarán evidencias mediante fotos al momento de realizar las actividades, formatos utilizados y estarán en el apartado de anexos.

4. RESULTADOS/ HALLAZGOS Y DISCUSIONES

Se trata de un estudio descriptivo no experimental, que se aplicó a un grupo de estudiantes de la Unidad Educativa. Los juegos ortográficos en plataformas digitales educativas para mejorar la escritura creativa. La variable dependiente es la escritura creativa, la variable independiente son los juegos ortográficos y la variable interviniente las plataformas digitales. La información se presentará en gráficos estadísticos y el análisis de la información se obtendrá a través de fichas de observación de los resultados obtenidos.

ANÁLISIS DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA A ESTUDIANTES

Dentro del Proyecto de Integración Curricular, como tema: Juegos ortográficos en plataformas digitales educativas para mejorar la escritura creativa, como Segundo eje principal de nuestra recolección de información se realizó una encuesta a los estudiantes de Décimo año de Educación General Básica paralelo “E” en la Unidad Educativa Fiscal “Manta”, en el área de Lengua y Literatura, con el objetivo de determinar el conocimiento que tienen los estudiantes sobre las plataformas digitales educativas, con el fin de identificar las posibles facetas dentro de su aprendizaje. El tamaño de la muestra fue de 33 estudiantes encuestados, de los cuales a continuación se hará la debida interpretación de los resultados.

Para el análisis efectivo se utilizó las categorías de información para almacenar las respuestas y el análisis de estas, para interpretar los hechos circundantes al contexto del objeto y campo de estudio de la presente investigación. Estas categorías de información surgen de las características presenten en los instrumentos que se utilizaron para recopilar información. A continuación, se presentan con su respectivo contenido:

Categorías de información

- **Conocimiento de plataformas digitales educativas**

Los 15 estudiantes correspondiente al 46% indicaron que, si conocen el concepto general de plataformas digitales educativas, 12 estudiantes no conocen que corresponde al 36% y 6 estudiantes no estaban tan seguros que corresponde al 18%.

Esto implica que menos de la mitad de los estudiantes conocen las plataformas digitales educativas y el resto no, lo que se obtiene como resultado que muchos estudiantes no tienen un acceso a equipos electrónicos, a un buen uso de internet.

- **Interacción con plataformas digitales educativas**

Los 16 estudiantes que corresponde al 49% han interactuado poco en plataformas digitales educativas, 11 estudiantes que corresponde al 33% han interactuado muy poco y 6 estudiantes que equivale al 18% han interactuado con frecuencia en las últimas tres semanas. Esto implica que más de la mitad de los estudiantes no tienen acceso para interactuar en plataformas digitales educativas, debido a la falta de recursos.

- **Trabajos en la web**

Los 21 estudiantes que corresponde al 64% disfrutan realizando tareas o trabajos individuales en la web, 11 estudiantes que corresponde al 33% dicen que tal vez y un estudiante que equivale al 3% no disfruta realizando tareas o trabajos individuales en la web. Esto implica que más de la mitad de los estudiantes disfrutan realizando sus tareas de forma individual y los demás, prefieren trabajar en parejas o en grupos.

- **Problematización al manejar la web**

Los 18 estudiantes que corresponde al 55% nos dicen que las brechas digitales es un problema al manejar la web como nueva estrategia para mejorar la escritura creativa, 11 estudiantes que corresponde al 33% dicen que el problema es la falta de interacción física, y 4 estudiantes que corresponde al 12% dicen que el problema son los trastornos

emocionales. Esto implica que más de la mitad de los estudiantes les influyen la falta de competencias digitales que impide el manejo de la tecnología. Y la otra mitad, considera que un problema común serían los trastornos emocionales y la falta de interacción física o falta del manejo de aparatos electrónicos.

- **Ventajas de los juegos ortográficos**

Los 25 estudiantes que corresponden al 76% sí creen que los juegos ortográficos tienen ventajas en el proceso de estudio, 7 estudiantes que corresponde al 21% dicen que tal vez tienen ventajas y 1 estudiante que corresponde al 3% dice que no tienen ventajas.

Esto implica que casi la mayoría de estudiantes consideran que el uso de los juegos ortográficos es de gran ayuda en el proceso de estudio y los demás creen que no.

- **Confiabilidad de los juegos ortográficos**

Los 22 estudiantes que corresponde al 67% dicen que los juegos en la web son poco confiables, 10 estudiantes que corresponde al 30% dicen que son totalmente confiables y 1 estudiante que corresponde al 3% dicen que son nada confiables. Esto implica que más de la mitad de los estudiantes creen que los juegos en la web son poco confiables y los demás dicen que no lo son.

- **Influencia de los juegos en el proceso de enseñanza- aprendizaje**

Los 26 estudiantes que corresponde al 79% dicen que los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje influyen mediante nuevos conocimientos, 5 estudiantes que corresponde al 6% dicen que desarrollan confianza en sí mismo y dos estudiantes que corresponde al 6% dicen que ninguno. Esto implica que más de la mitad de los estudiantes los juegos ortográficos influyen obteniendo nuevos conocimientos, 5 estudiantes dicen que desarrolla confianza en sí mismo y los dos estudiantes restantes dicen que no influye en el proceso de estudio.

- **Empleo de plataformas digitales en el proceso educativo**

Los 28 estudiantes que equivale al 94% si les gustaría que se empleen plataformas digitales para obtener un mejor rendimiento académico, 2 estudiantes que corresponde al 6% dicen que no están seguros.

Esto implica que la mayoría de estudiantes utilizan las plataformas digitales durante su proceso educativo, ya sea en la institución o en casa realizando sus tareas para obtener un mejor rendimiento académico. Y dos estudiantes no están seguros a que el empleo de las plataformas digitales mejore el mismo proceso, ellos dicen que mejor es aprender en el aula de clases, sin necesidad de internet o plataformas digitales educativas.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

Las conclusiones del presente trabajo investigativo se originan a partir de los análisis de resultados escritos en páginas anteriores. El análisis de resultado es producto de las respuestas emitidas por la muestra de los 33 estudiantes escogidos. Estas a su vez surgen de las categorías que se encuentran desarrolladas en el Marco Teórico. Además, las preguntas presentes en los instrumentos se encuentran relacionadas con los objetivos, de diagnóstico, de soluciones para el problema y la propuesta.

- El uso de plataformas digitales ha sido de gran utilidad en la educación, debido a que los estudiantes aprenden jugando de manera didáctica.
- Los alumnos no presentan ninguna dificultad al momento de realizar las actividades en plataformas digitales educativas. Facilitando el proceso de enseñanza.
- Las plataformas digitales didácticas, ayudaron y motivaron a los estudiantes a comprender el tema y a no tener malas experiencias con las faltas ortográficas.
- Los estudiantes se divirtieron y aprendieron utilizando la plataforma.
- Se cumplió con el objetivo propuesto de “Reconocer las amenazas y habilidades que tienen los estudiantes de décimo año de educación básica al emplear la web como estrategia para mejorar la escritura.”

RECOMENDACIONES

- Es importante tener en cuenta el cuidado y manejo de los estudiantes en el internet.
Es necesario la supervisión de alguien más, al momento de utilizar las plataformas digitales.
- El uso de herramientas didácticas es una buena opción ahora en la educación, pero esta misma conlleva muchas desventajas como son las distracciones de los estudiantes con las redes sociales y otras plataformas digitales.
- Los juegos ortográficos propuestos son de gran utilidad para los estudiantes para motivarlos y que aprendan jugando y se diviertan.
- Los alumnos pueden aprender jugando con responsabilidad, y utilizar la web con la supervisión de un adulto o del docente, para que así se cumpla un buen proceso y acompañamiento pedagógico.

Bibliografía

- Alonso, F. (2001). *Didáctica de la escritura creativa*. Revista Tarbiya. Obtenido de <https://revistas.uam.es/tarbiya/article/view/7321/7663>
- Buitrago Castro, B. H. (2017). *Escritura creativa: Estrategia para fortalecer la creatividad en la escritura*. Obtenido de file:///C:/Users/Principal/Downloads/El_Juego_y_la_Escritura_Creativa,_Estrategias_Para_el_Fortalecimiento_de_la_Comprensi%C3%B3n_Lectora_en_la_Ruralidad.pdf
- Carlino, P. (2005). *Escribir, leer y aprender en la universidad una introducción a la alfabetización*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Casanova, J. M. (2009). *Uso de las plataformas digitales en las universidades de Andalucía*. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2012000200010
- Coto, B. D. (2022). *La escritura creativa en las aulas: en torno a los talleres literarios*. Obtenido de <https://www.uam.es/servicios/apoyodocencia/ice/tarbiya/pdf/revistas/Tarbiya028.pdf>
- Coto, D. (2002). *La escritura creativa en las aulas*. Barcelona: Graó.
- Delmiro Coto, B. (2001). La escritura en los alledaños de lo literario. *Revista Tarbiya*, 45. Obtenido de <https://revistas.uam.es/tarbiya/article/view/7320/7662>
- Delmiro Coto, B. (2002). *La escritura creativa en las aulas*. Barcelona: Grao.
- Del-Prete, A. &.A. (2019). *Las plataformas de formación virtual: algunas variables que determinan su utilización*. Obtenido de <https://doi.org/10.32870/ap.v11n2.1521>
- Educación, M. d. (2020). *La Educación a través de plataformas digitales*. Obtenido de <https://n9.cl/btibd>
- García Carcedo, P. (2011). *Educación literaria y escritura creativa*. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- Hyland. (2002). Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10435/cap4.pdf;sequence=7>
- Isabel, A. R. (2009). Escritura creativa. Aplicación de las técnicas de Gianni Rodari. *Educere [en línea]*, 13(44), 83-87.
- Labarthe, J. T. (2016). Potenciando la creatividad humana: taller de escritura creativa. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/317531847_Potenciando_la_creatividad_hu
- Linan-Thompson, S. (2012). *El mejoramiento de la lectura es una tarea de todos*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/284/28437146008.pdf>
- Molina. (15 de Octubre de 2016). *Estrategias metodológicas actuales*. Obtenido de <http://aureadiazg.galeon.com/>
- Nystrand, M. (1989). *A social-interactive model of writing*. *Psicología Práctica*. (s.f.). Obtenido de Revista digital de psicología y neuromarketing: <https://psicologiapractica.es/psicologia-humanista-definicion-diferencias-enfoques/#:~:text=La%20psicolog%C3%ADa%20humanista%20es%20una,los%20pensamientos%2C%20las%20emociones%2C%20los>

- Rebello, P. F.-G. (2006). *Handbook of Early Literacy Reseach*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/284/28437146008.pdf>
- Rodari, G. (1983). *Gramática de la Fantasía*. Barcelona: Argos Vergara.
- Sallán, J. G. (1979). Obtenido de <https://ddd.uab.cat/pub/educar/0211819Xn5/0211819Xn5p61.pdf>
- Sotelo, B. &. (2013). Calidad de la producción escrita en dos secuencias textuales según tipo de establecimiento educacional. En *Logos: Revista de Lingüística, Filosofía y Literatura* (págs. 127-150).
- Tribble. (1996). Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/10435/cap4.pdf;sequence=7>
- Vigotsky. (1977). *Pensamiento y lenguaje*. En *Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Buenos Aires: La pléyade.
- Zhang, W. y. (2005). *Tendencias y problemas en la educación a distancia. Perspectivas Internacionales*. Obtenido de Una revisión comparativa de las herramientas de enseñanza y aprendizaje en línea.

6. ANEXOS

CUESTIONARIO APLICADO A ESTUDIANTES

1. **¿Sabe usted el concepto de plataformas digitales educativas?**

Si () No () Tal vez ()

2. **¿En las últimas 3 semanas, con qué frecuencia has interactuado en alguna plataforma digital educativa?**

Frecuentemente () Muy poco () Poco ()

3. **¿Disfrutas realizando tareas o trabajos individuales en la web?**

Si () No () Tal vez ()

4. **¿Cuáles son los problemas al manejar la web como nueva estrategia para mejorar la escritura creativa?**

Brechas digitales () Falta de interacción física () Transtornos emocionales ()

5. **¿Cree usted que los juegos ortográficos tienen ventajas en el proceso de estudio?**

Si () No () Tal vez ()

6. **¿Qué tan confiables son los juegos en la web?**

Totalmente confiables () Poco confiables () Nada confiables ()

7. **¿De qué manera influyen los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?**

Adquiere nuevos conocimientos () Desarrolla confianza en sí mismo ()
Ninguno ()

8. **¿Le gustaría que se empleen plataformas digitales para obtener un mejor rendimiento académico?**

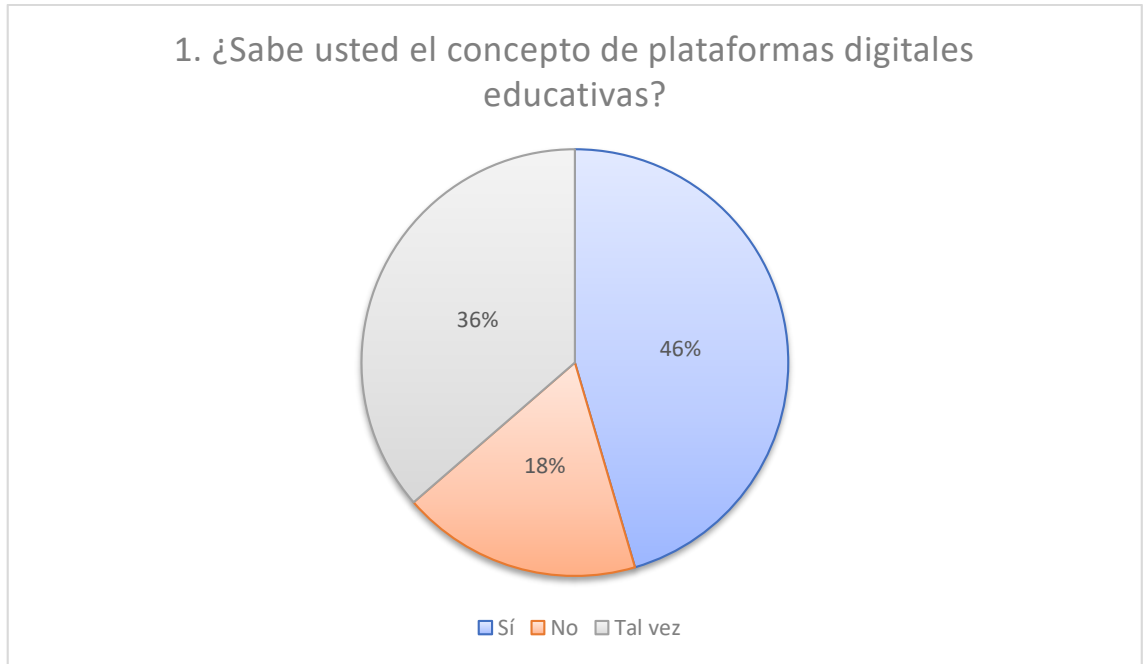
Si () No () Tal vez ()

9. **¿Considera usted que los docentes deben emplear más los elementos que se encuentran en la web (tales como plataformas digitales, videos educativos, etc) para una mejora en la educación?**

Si () No () Tal vez ()

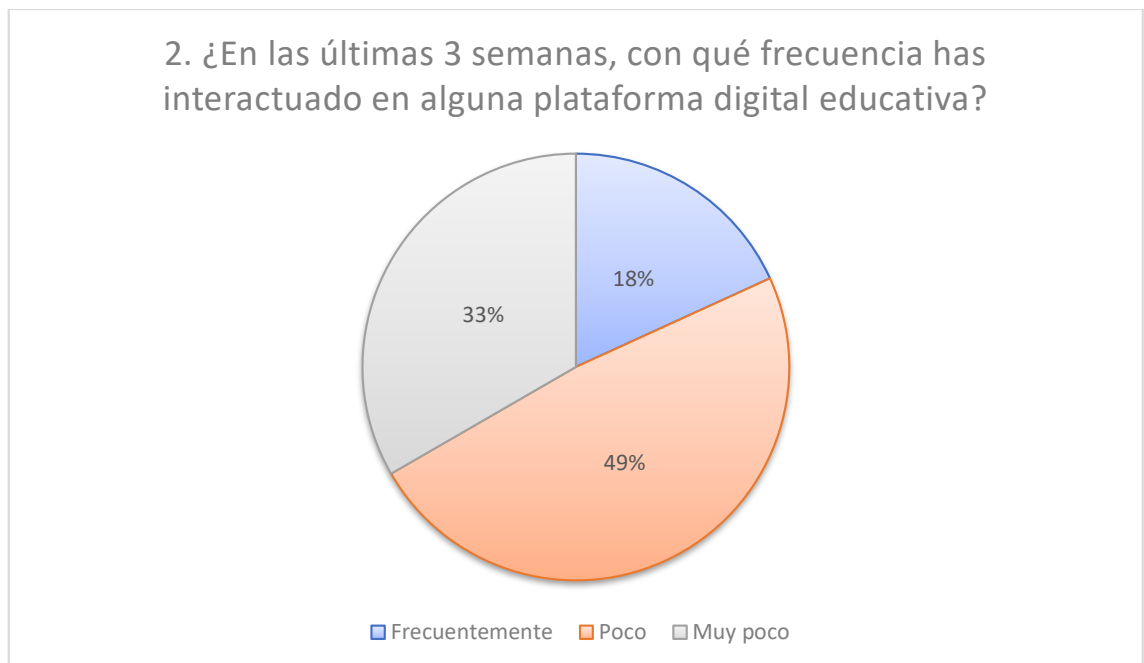
ANÁLISIS

PREGUNTA 1. ¿Sabe usted el concepto de plataformas digitales educativas?



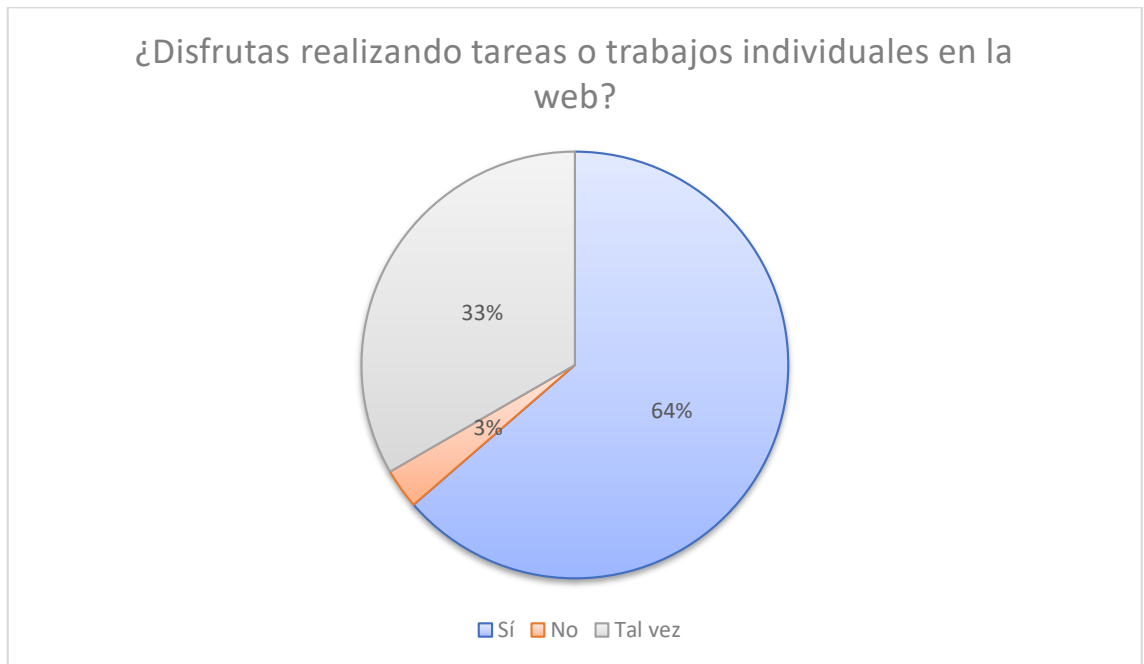
Los resultados obtenidos por esta gráfica indican que 15 estudiantes correspondiente al 46% si conocen el concepto general de plataformas digitales educativas, 12 estudiantes no conocen que corresponde al 36% y 6 estudiantes no estaban tan seguros que corresponde al 18%.

PREGUNTA 2. ¿En las últimas 3 semanas, con qué frecuencia has interactuado en alguna plataforma digital educativa?



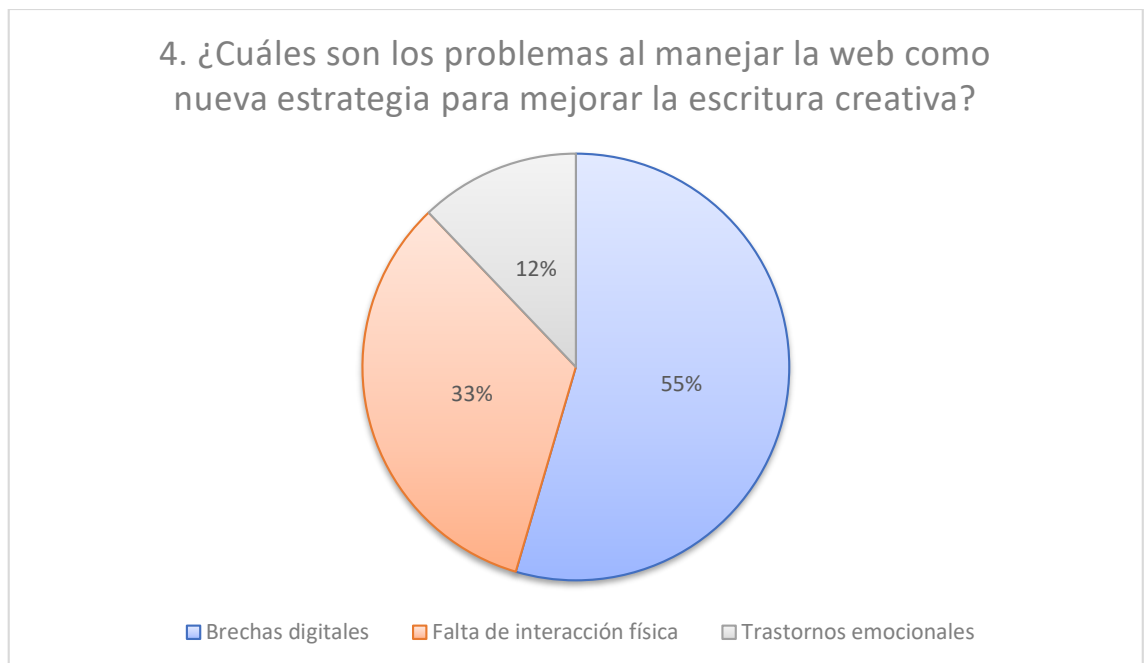
Los resultados obtenidos por esta gráfica indican que 16 estudiantes correspondiente al 49% han interactuado poco en plataformas digitales educativas, 11 estudiantes que corresponde al 33% han interactuado muy poco y 6 estudiantes que equivale al 18% han interactuado con frecuencia en las últimas tres semanas.

PREGUNTA 3. ¿Disfrutas realizando tareas o trabajos individuales en la web?



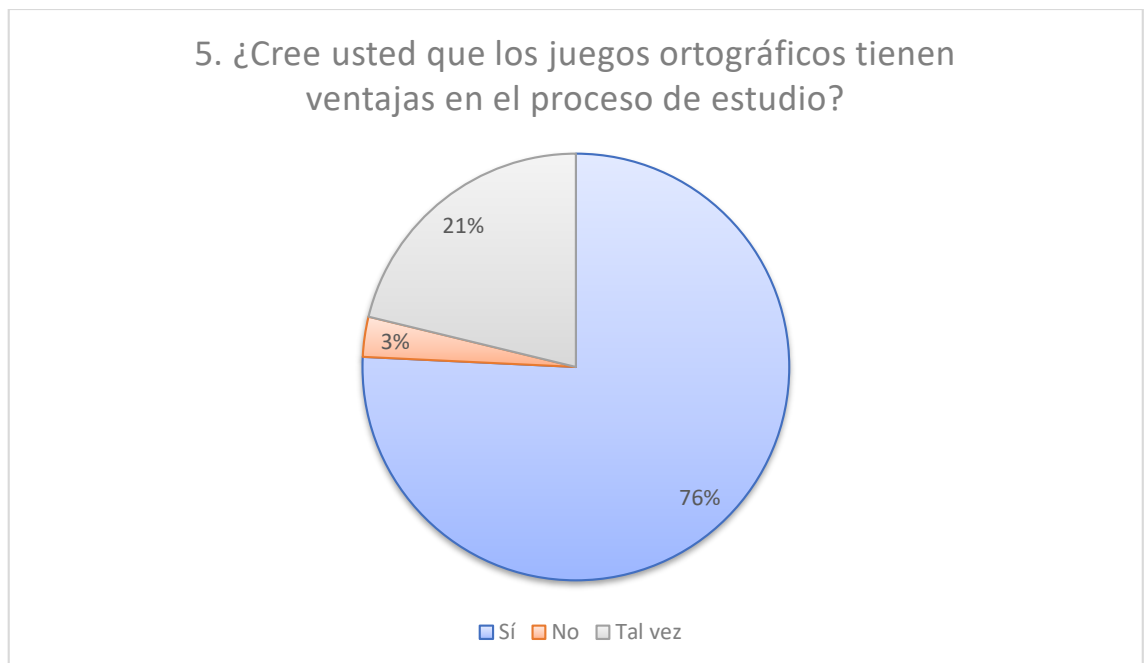
Los resultados obtenidos en esta gráfica indican que 21 estudiantes que corresponde al 64% disfrutan realizando tareas o trabajos individuales en la web, 11 estudiantes que corresponde al 33% dicen que tal vez y un estudiante que equivale al 3% no disfruta realizando tareas o trabajos individuales en la web.

PREGUNTA 4. ¿Cuáles son los problemas al manejar la web como nueva estrategia para mejorar la escritura creativa?



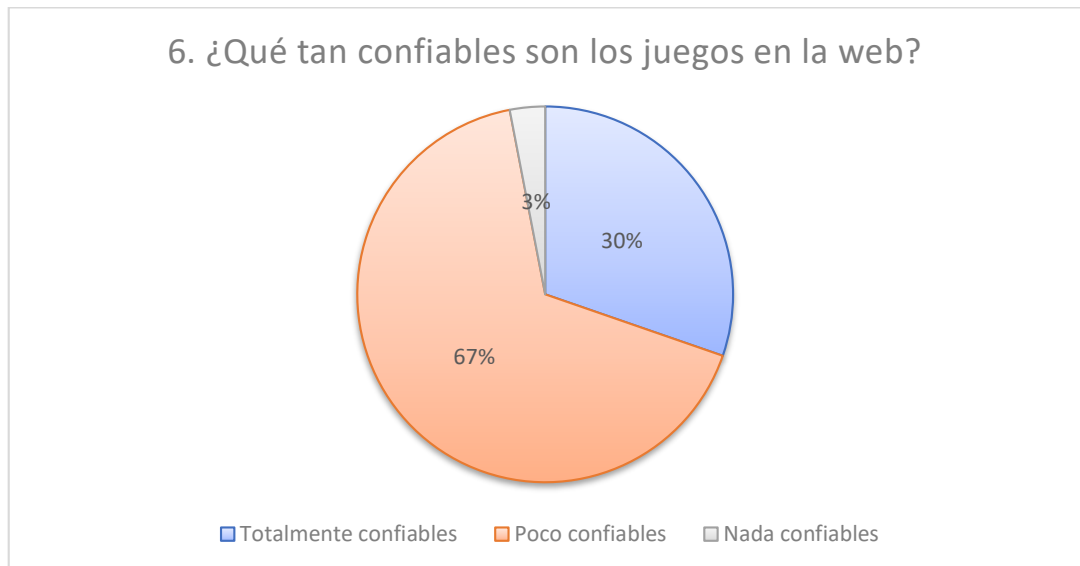
Los resultados obtenidos en esta gráfica indican que 18 estudiantes que corresponde al 55% nos dicen que las brechas digitales es un problema al manejar la web como nueva estrategia para mejorar la escritura creativa, 11 estudiantes que corresponde al 33% dicen que el problema es la falta de interacción física, y 4 estudiantes que corresponde al 12% dicen que el problema son los trastornos emocionales.

PREGUNTA 5. ¿Cree usted que los juegos ortográficos tienen ventajas en el proceso de estudio?



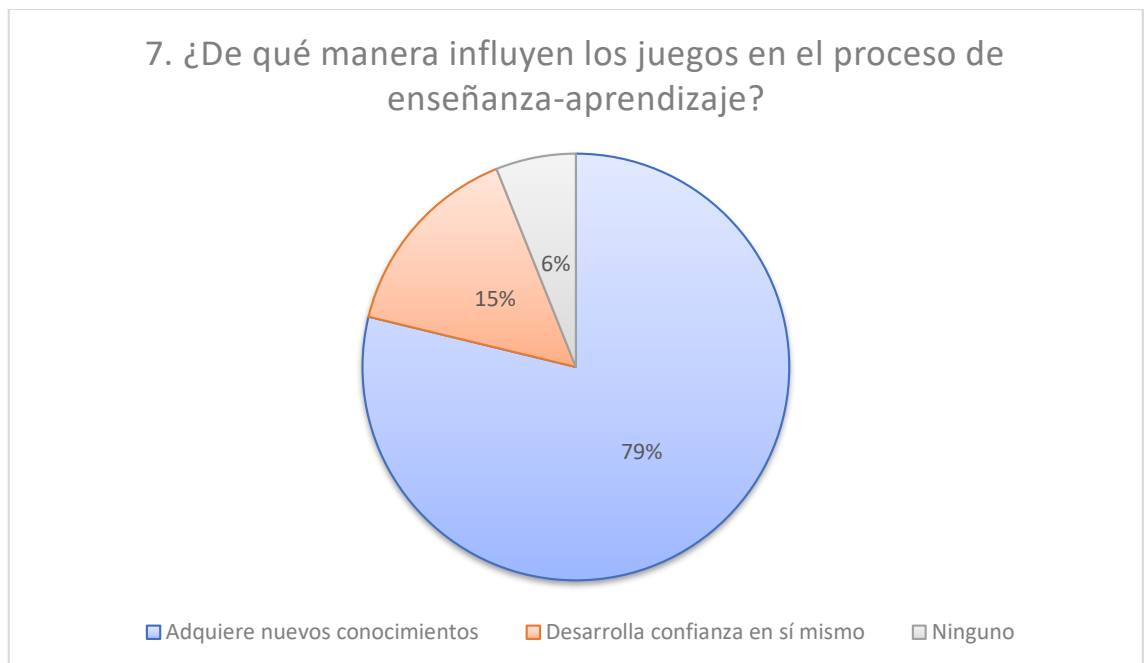
Los resultados obtenidos en esta gráfica indican que 25 estudiantes que corresponden al 76% sí creen que los juegos ortográficos tienen ventajas en el proceso de estudio, 7 estudiantes que corresponde al 21% dicen que tal vez tienen ventajas y 1 estudiante que corresponde al 3% dice que no tienen ventajas.

PREGUNTA 6. ¿Qué tan confiables son los juegos en la web?



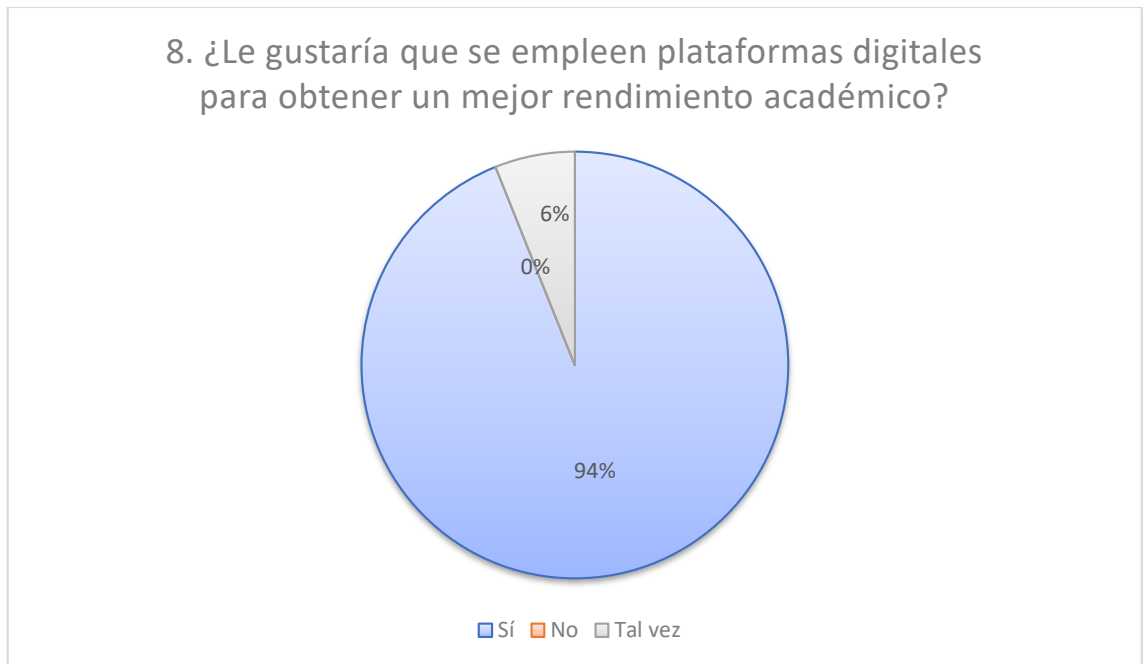
Los resultados obtenidos en esta gráfica indican que 22 estudiantes que corresponde al 67% dicen que los juegos en la web son poco confiables, 10 estudiantes que corresponde al 30% dicen que son totalmente confiables y 1 estudiante que corresponde al 3% dicen que son nada confiables.

PREGUNTA 7. ¿De qué manera influyen los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?



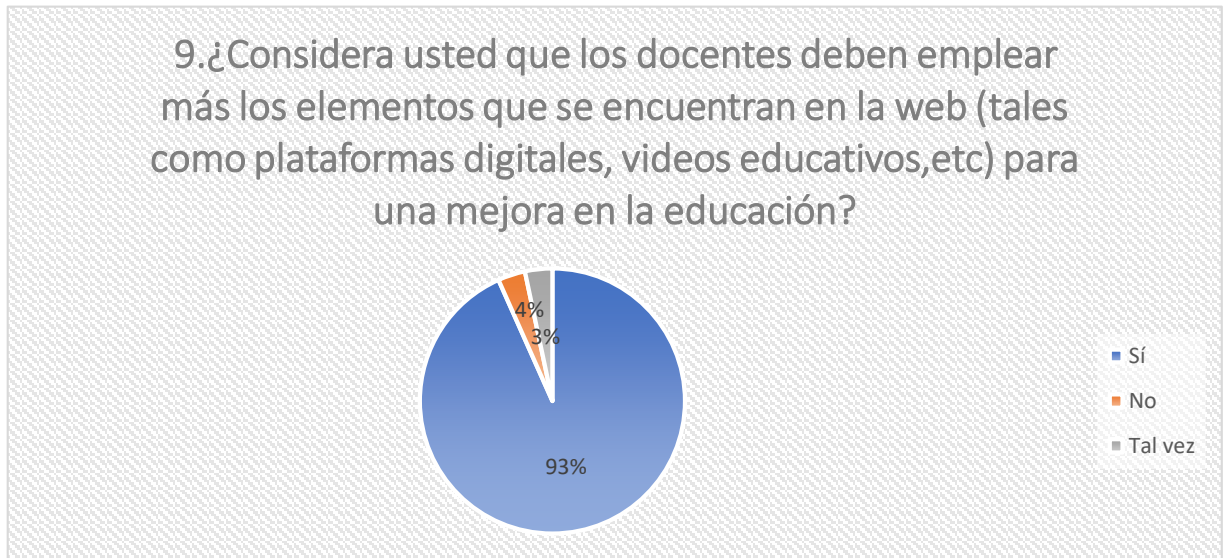
Los resultados obtenidos en esta gráfica indican que 26 estudiantes que corresponde al 79% dicen que los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje influyen mediante nuevos conocimientos, 5 estudiantes que corresponde al 15% dicen que desarrollan confianza en sí mismo y dos estudiantes que corresponde al 6% dicen que ninguno.

PREGUNTA 8. ¿Le gustaría que se empleen plataformas digitales para obtener un mejor rendimiento académico?



Los resultados obtenidos en esta gráfica indican que a 28 estudiantes que equivale al 94% si les gustaría que se empleen plataformas digitales para obtener un mejor rendimiento académico, 2 estudiantes que corresponde al 6% dicen que no están seguros.

PREGUNTA 9. ¿Considera usted que los docentes deben emplear más los elementos que se encuentran en la web (tales como plataformas digitales, videos educativos, etc) para una mejora en la educación?



Los resultados obtenidos en esta gráfica indican que 28 estudiantes que corresponde al 93% dicen que los docentes si deben emplear elementos que se encuentran en la web (tales como plataformas digitales, videos educativos, etc) para una mejora en la educación, 4 estudiantes que corresponden al 4% dicen que tal vez se deba emplear y 1 estudiante que corresponde al 3% dice que no se debe emplear elementos que se encuentran en la web (tales como plataformas digitales, videos educativos, etc) para una mejora en la educación.

LISTA DE COTEJO APLICADO AL DOCENTE

ITEMS	BUENO	MALO	OBSERVACIONES
¿Cómo se da el proceso de pre escritura en el aula de clases?			
¿Cuál es el resultado al finalizar la práctica de herramientas digitales educativas?			
¿Las plataformas digitales son de ayuda para mejorar la caligrafía en los estudiantes?			
¿Los docentes incentivan a realizar una escritura rápida en los estudiantes dentro del aula de clases?			
¿Los estudiantes muestran interés cuando se explican los temas relacionados a plataformas digitales educativas?			
¿Se cumplió el objetivo del proyecto al emplear las herramientas digitales educativas para mejorar la escritura creativa?			

ANÁLISIS DE LA LISTA DE COTEJO APLICADA AL LIC. WILMER DANIEL ZAMBRANO ROSERO

Dentro del Proyecto de Integración Curricular, con el tema: Juegos ortográficos en plataformas digitales educativas para mejorar la escritura creativa, como eje principal de la recolección de información se realizó una lista de cotejo al Licenciado Wilmer Daniel Zambrano Rosero docente de la Unidad Educativa Fiscal “Manta”, encargado del décimo año de educación general básica en el área de lengua y literatura.

Esta encuesta se realizó el día miércoles 11 de enero del presente año con el objetivo de determinar el conocimiento que tiene el docente con las plataformas digitales educativas.

Como primer items tenemos la interrogante: ¿Cómo se da el proceso de pre escritura en el aula de clases? Nos dice que el proceso es bueno, debido a que, los estudiantes han avanzado mucho en cuanto a los procesos de escritura. Como segunda interrogante: ¿Cuál es el resultado al finalizar la práctica de herramientas digitales educativas? Nos dice que el proceso es muy bueno. Como tercera interrogante: ¿Las plataformas digitales son de ayuda para mejorar la caligrafía en los estudiantes? Nos dice que, las plataformas digitales tienen ventajas y desventajas pero son de gran ayuda de acuerdo al proceso de caligrafía y ortografía. Como cuarta interrogante: ¿Los docentes incentivan a realizar una escritura rápida en los estudiantes dentro del aula de clases? Nos dice que, el trabajo de los docentes cada día es más árduo pero dentro del proceso de enseñanza se debe incentivar sobre todas las cosas a los estudiantes a mejorar. Como quinta interrogante: ¿Los estudiantes muestran interés cuando se explican los temas relacionados a plataformas digitales educativas? Nos dice que, los estudiantes y las herramientas digitales educativas se llevan bien. Les gusta mucho aprender en plataformas digitales didácticas, se divierten mucho. Y como sexta y última interrogante:

¿Se cumplió con el objetivo al emplear las herramientas digitales educativas para mejorar la escritura creativa? Nos dice que, el tema del proyecto es muy interesante y es una nueva forma de incentivar y ayudar a estudiantes a mejorar en la escritura y a ser más críticos.