

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE EDUCACIÓN

### MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

---

**Tema:** EL uso de recursos digitales en la enseñanza de los signos de puntuación en los estudiantes del nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato.

---

Trabajo de titulación previo a la obtención del grado académico de magister en pedagogía de la lengua y literatura

Modalidad de titulación proyecto de desarrollo

**Autora:** Licenciada Mayra Jazmín Cunalata Yambay

**Director:** Doctor Willyams Rodrigo Castro Dávila, Magíster.

Ambato-Ecuador

2023

## **APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

A la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación.

El tribunal receptor de la Defensa del Trabajo de Titulación precedido por el Doctor. Segundo Víctor Hernández del Salto, Magíster e integrado por las señoras Ingeniera Wilma Lorena Gavilanes López, Magíster, y Doctora Judith del Carmen Núñez Ramírez, Magíster, designados por la Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Titulación con el tema: “EL uso de recursos digitales en la enseñanza de los signos de puntuación en los estudiantes del nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato”, elaborado y presentado por la señora Licenciada Mayra Jazmín Cunalata Yambay, para optar por el Grado Académico de Magíster en Pedagogía de la Lengua y la Literatura; una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Titulación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la Universidad Técnica de Ambato.

Dr. Segundo Víctor Hernández del Salto, Mg.  
**Presidente y Miembro del Tribunal de Defensa**

Ing. Wilma Lorena Gavilanes López, Mg.  
**Miembro del Tribunal de Defensa**

Dra. Judith del Carmen Núñez Ramírez, Mg.  
**Miembro del Tribunal de Defensa**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Titulación presentado con el tema: “EL uso de recursos digitales en la enseñanza de los signos de puntuación en los estudiantes del nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato.” le corresponde exclusivamente a la Licenciada Mayra Jazmín Cunalata Yambay, autora bajo la dirección del Doctor Willyams Rodrigo Castro Dávila, Magister, director del Trabajo de Investigación; y el patrimonio intelectual pertenece a la Universidad Técnica de Ambato.



-----  
Lic. Mayra Jazmín Cunalata Yambay

**AUTORA**

-----  
Dr. Willyams Rodrigo Castro Dávila, Mg

**DIRECTOR**

## **DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que mi Trabajo de Titulación sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de probidad académica que rigen dentro de la institución.

Cedo los derechos de mi Trabajo de Titulación. Con fines de difusión pública además apruebo la reproducción del contenido siempre y cuando se acredite a mi propiedad intelectual, dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Mayra Jazmín Cunalata Yambay', written over a horizontal dashed line.

Lic. Mayra Jazmín Cunalata Yambay

C.C. 1804098216

## ÍNDICE GENERAL

<b>APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN</b> .....	ii
<b>AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN</b> .....	iii
<b>DERECHOS DE AUTOR</b> .....	iv
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	xi
<b>DEDICATORIA</b> .....	xii
<b>RESUMEN EJECUTIVO</b> .....	xiii
<b>EXECUTIVE SUMMARY</b> .....	xv
<b>CAPÍTULO I</b> .....	17
<b>EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b> .....	17
<b>1.1. Introducción</b> .....	17
<b>1.2. Justificación</b> .....	18
<b>1.3. Objetivos</b> .....	19
<b>1.3.1. General</b> .....	19
<b>1.3.2. Específicos</b> .....	19
<b>CAPÍTULO II</b> .....	21
<b>ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS</b> .....	21
<b>2.1. Estado del arte</b> .....	21
<b>2.2. Recursos Digitales</b> .....	30
<b>2.3. Signos de puntuación</b> .....	48
<b>CAPÍTULO III</b> .....	61
<b>MARCO METODOLÓGICO</b> .....	61
<b>3.1. Ubicación</b> .....	61
<b>3.2. Equipos y materiales</b> .....	61
<b>3.3. Tipo de investigación</b> .....	61
<b>3.4. Prueba de hipótesis</b> .....	63
<b>3.5. Población</b> .....	63
<b>3.6. Recolección de información</b> .....	64
<b>3.7. Procesamiento de la información y análisis estadístico</b> .....	65
<b>3.8. Variables respuestas o resultados alcanzados</b> .....	66
<b>3.8.1 Implementación de juegos interactivos</b> .....	67
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	76
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> .....	76

<b>4.1 Encuesta de docentes y estudiantes .....</b>	<b>76</b>
<b>4.4 Discusión .....</b>	<b>120</b>
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>123</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>123</b>
<b>5.1 Conclusiones .....</b>	<b>123</b>
<b>5.2 Recomendaciones .....</b>	<b>125</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>131</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> .....	34
<b>Tabla 2</b> .....	50
<b>Tabla 3</b> .....	59
<b>Tabla 4</b> .....	64
<b>Tabla 5</b> .....	64
<b>Tabla 6</b> .....	65
<b>Tabla 7</b> .....	73
<b>Tabla 8</b> .....	76
<b>Tabla 9</b> .....	76
<b>Tabla 10</b> .....	78
<b>Tabla 11</b> .....	78
<b>Tabla 12</b> .....	80
<b>Tabla 13</b> .....	80
<b>Tabla 14</b> .....	82
<b>Tabla 15</b> .....	82
<b>Tabla 16</b> .....	84
<b>Tabla 17</b> .....	84
<b>Tabla 18</b> .....	85
<b>Tabla 19</b> .....	86
<b>Tabla 20</b> .....	87
<b>Tabla 21</b> .....	87
<b>Tabla 22</b> .....	89
<b>Tabla 23</b> .....	89
<b>Tabla 24</b> .....	91
<b>Tabla 25</b> .....	91
<b>Tabla 26</b> .....	93
<b>Tabla 27</b> .....	93
<b>Tabla 28</b> .....	94
<b>Tabla 29</b> .....	95
<b>Tabla 30</b> .....	96
<b>Tabla 31</b> .....	96
<b>Tabla 32</b> .....	98
<b>Tabla 33</b> .....	98
<b>Tabla 34</b> .....	100
<b>Tabla 35</b> .....	100
<b>Tabla 36</b> .....	101
<b>Tabla 37</b> .....	102
<b>Tabla 38</b> .....	103
<b>Tabla 39</b> .....	103
<b>Tabla 40</b> .....	105

<b>Tabla 41</b> .....	105
<b>Tabla 42</b> .....	107
<b>Tabla 43</b> .....	107
<b>Tabla 44</b> .....	108
<b>Tabla 45</b> .....	109
<b>Tabla 46</b> .....	110
<b>Tabla 47</b> .....	110
<b>Tabla 48</b> .....	111
<b>Tabla 49</b> .....	112
<b>Tabla 50</b> .....	113
<b>Tabla 51</b> .....	113
<b>Tabla 52</b> .....	116
<b>Tabla 53</b> .....	116
<b>Tabla 54</b> .....	117
<b>Tabla 55</b> .....	119



## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> .....	32
<b>Figura 2</b> .....	37
<b>Figura 3</b> .....	38
<b>Figura 4</b> .....	39
<b>Figura 5</b> .....	39
<b>Figura 6</b> .....	40
<b>Figura 7</b> .....	41
<b>Figura 8</b> .....	44
<b>Figura 9</b> .....	48
<b>Figura 10</b> .....	52
<b>Figura 11</b> .....	52
<b>Figura 12</b> .....	67
<b>Figura 13</b> .....	68
<b>Figura 14</b> .....	69
<b>Figura 15</b> .....	69
<b>Figura 16</b> .....	70
<b>Figura 17</b> .....	71
<b>Figura 18</b> .....	71
<b>Figura 19</b> .....	131
<b>Figura 20</b> .....	131
<b>Figura 21</b> .....	132
<b>Figura 22</b> .....	132
<b>Figura 23</b> .....	133
<b>Figura 24</b> .....	147

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> .....	77
<b>Gráfico 2</b> .....	79
<b>Gráfico 3</b> .....	80
<b>Gráfico 4</b> .....	82
<b>Gráfico 5</b> .....	84
<b>Gráfico 6</b> .....	86
<b>Gráfico 7</b> .....	88
<b>Gráfico 8</b> .....	89
<b>Gráfico 9</b> .....	91
<b>Gráfico 10</b> .....	93
<b>Gráfico 11</b> .....	95
<b>Gráfico 12</b> .....	97
<b>Gráfico 13</b> .....	98
<b>Gráfico 14</b> .....	100
<b>Gráfico 15</b> .....	102
<b>Gráfico 16</b> .....	104
<b>Gráfico 17</b> .....	105
<b>Gráfico 18</b> .....	107
<b>Gráfico 19</b> .....	109
<b>Gráfico 20</b> .....	111
<b>Gráfico 21</b> .....	112
<b>Gráfico 22</b> .....	114
<b>Gráfico 23</b> .....	118
<b>Gráfico 24</b> .....	119

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Técnica de Ambato, por acogerme dentro de sus aulas y ampliar mis conocimientos, por ser la institución que brindó la oportunidad de escalar un peldaño más en mi vida profesional.

A la Unidad Educativa Juan Montalvo de la ciudad de Ambato por tender la oportunidad de aplicar el trabajo de Investigación en tan prestigiosa institución. A las autoridades y docentes que apoyaron en la aplicación del proyecto.

Al Dr. Willyams Castro Mg. Director del Trabajo de Investigación, quien amablemente compartió sus conocimientos y guio en todo momento, para que el trabajo se desarrolle de la mejor manera.

## **DEDICATORIA**

A Dios, ser omnipotente que me mantiene en sus manos y guía cada paso en la senda de mi vida. A mi esposo y amados hijos quienes han sido pacientes durante el proceso de la Maestría.

A mi querida familia quienes han apoyado incondicionalmente para conseguir un nuevo objetivo en mi vida profesional.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE EDUCACIÓN**  
**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA**

**TEMA:**

EL uso de recursos digitales en la enseñanza de los signos de puntuación en los estudiantes del nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato.

**AUTORA:** Licenciada Mayra Jazmín Cunalata Yambay

**DIRECTOR:** Doctor Willyams Rodrigo Castro Dávila, Mg.

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:** Pedagogía

**FECHA:** 29 de marzo de 2023

**RESUMEN EJECUTIVO**

La presente investigación tuvo como objetivo principal analizar la utilidad de recursos digitales en la enseñanza de signos de puntuación en los estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato a través del uso de juegos interactivos. Se aplicó un enfoque mixto debido a que se trabajó con datos cualitativos como la descripción de recursos y estrategias usadas por docentes para la enseñanza de signos de puntuación y de forma cuantitativa por los resultados que presentó el uso de las mismas en los estudiantes; de nivel correlacional debido a que se buscó una relación entre las variables planteadas; fue de diseño experimental puesto que se manipulo la variable recursos digitales para analizar el efecto en la enseñanza de signos de puntuación. Además, tuvo un diseño fenomenológico ya que se comparó las experiencias de los dos grupos de estudiantes. La población está conformada por 420 estudiantes que oscilan entre 9 a 11 años y pertenecen al nivel medio de E.G.B de la Unidad Educativa Juan Montalvo, ubicada en la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua. Además, se contó con 12 docentes tutores de quinto, sexto, séptimo año de E.G.B, quienes imparten la asignatura de Lengua y literatura. La recolección de información del trabajo de investigación fue la encuesta y el instrumento usado fue un cuestionario estructurado, dirigido a estudiantes y docentes. Los resultados

obtenidos fueron analizados y proyectados por validación mediante expertos y alfa de Cronbach. El análisis del Chi cuadrado permitió aceptar la hipótesis alternativa “El uso de recursos digitales aumenta el nivel de conocimientos sobre el correcto uso de signos de puntuación en los estudiantes de nivel medio EGB en la Unidad Educativa Juan Montalvo.”

Los resultados que se obtuvieron fueron positivos con una variación en la media de 3 puntos entre el pretest y posttest. Se implementó un conjunto de recursos digitales como liveworksheets, Wordwall, cerebriti, Educaplay, quizizz, smile and learn; actividades diseñadas para los estudiantes de nivel medio que sirvieron como guía para la construcción de conocimiento. Los juegos representaron un medio para conectar el aprendizaje de los escolares, debido a que estos causan estímulos y mediante sus llamativos colores, sonidos crean un ambiente para la adquisición de conocimientos, además desarrollan habilidades, destrezas y colabora para conseguir propósitos y objetivos; que más adelante servirán para los retos que se presentan para los estudiantes.

**Descriptor:** competencia digital, juegos interactivos, recursos digitales, recursos digitales abiertos, signos de puntuación, ortografía.

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

## FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE EDUCACIÓN

### MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

**THEME:** The use of digital resources in teaching of punctuation marks in middle level students of Basic General Education of the Juan Montalvo Educational Unit, in the city of Ambato.

**AUTHOR:** Licenciada Mayra Jazmín Cunalata Yambay

**DIRECTOR:** Doctor Willyams Rodrigo Castro Dávila, Magíster

**LINE OF RESEARCH:** Pedagogy

**DATE:** March 29, 2023

#### EXECUTIVE SUMMARY

The present investigation had as main objective to analyze the usefulness of digital resources in the teaching of punctuation marks in middle level students of Basic General Education of Juan Montalvo high school of Ambato, through the use of interactive games , a mixed approach was applied because we worked with qualitative data such as the description of resources and strategies used by teachers to teach punctuation marks and quantitatively due to the results presented by their use in students; correlational level because a relationship was sought between the variables proposed; It was of an experimental design since the digital resources variable was manipulated to analyze the effect on the teaching of punctuation marks. In addition, it had a phenomenological design since the experiences of the two groups of students were compared. The population is made up of 420 students ranging from 9 to 11 years old and belonging to the middle level of E.G.B of Juan Montalvo high school located in Ambato, Tungurahua province. In addition, there were 12 fifth, sixth, and seventh year E.G.B tutor teachers, who teach the subject of Language and Literature. The collection of information from the research work was the survey and the instrument used was a structured questionnaire, aimed at students and teachers. The results obtained were analyzed and projected by validation experts and Cronbach's alpha. The Chi-square analysis allowed us to accept the alternative hypothesis "The use of digital resources increases the level of

knowledge about the correct use of punctuation marks in middle level EGB students at Juan Montalvo Educational high school."

The results obtained were positive with a mean variation of 3 points between the pretest and posttest. A set of digital resources was implemented such as live worksheets, Wordwall, cerebriti, Educaplay, quizizz, smile and learn; activities designed for middle level students that served as a guide for the construction of knowledge. The games represented to connect the learning of schoolchildren, because they cause stimulation through their striking colors, sounds create an environment for the accomplishment of knowledge, they also develop abilities, skills and collaborate to achieve purposes and objectives; that later will be used for the challenges that are presented to the students.

**Descriptors:** digital competence, interactive games, digital resources, open digital resources, punctuation marks, spelling.



## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. Introducción

La educación, así como los ambientes educativos se han ido ajustando en función de las demandas sociales y la evolución de la tecnología, lo que ha favorecido que los ambientes virtuales se constituyan en una de las herramientas fundamentales que ofrece el uso de las tecnologías para el beneficio de la educación, que garantiza la comunicación e interacción entre las personas. La educación ha sido altamente influenciada por la tecnología, por lo que los docentes deben aplicar recursos digitales que apoyen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dentro de la competencia comunicativa del currículo de subnivel medio de EGB, establece la comprensión y producción de textos, parte fundamental es el uso correcto de signos de puntuación, como menciona Mateo (2017) “La puntuación en la escritura es el orden y la armonía que nos refleja con exactitud lo que se quiere expresar” (p.203). Es decir, el uso correcto de signos de puntuación permitirá a estudiantes comprender que son herramientas necesarias para distinguir y exponer ideas.

El trabajo de investigación presentó un enfoque mixto debido a que se trabajó con datos cualitativos como la descripción de recursos y estrategias usadas por docentes para la enseñanza de signos de puntuación y de forma cuantitativa por los resultados que presentó el uso de las mismas en los estudiantes; de nivel correlacional debido a que se buscó una relación entre las variables planteadas; fue de diseño experimental puesto que se manejó la variable recursos digitales para analizar el efecto en la enseñanza de signos de puntuación. Además, tuvo un diseño fenomenológico ya que se comparó las experiencias de los dos grupos de estudiantes.

El capítulo I, consta de planteamiento del problema, introducción, justificación, objetivo general y específicos. Capítulo II, se encuentra los antecedentes

investigativos que dan a conocer estudios previos que contenga alguna de las variables del tema, además contiene la fundamentación teórica que es la exposición de definiciones de autores en las que se cimento el trabajo. Capítulo III, hace hincapié en la metodología, la comprobación de la hipótesis, tipo de investigación, población y muestra. Capítulo IV, presenta los resultados, análisis y discusión, validación de la hipótesis a través de SPSS. Capítulo V, evidencia las conclusiones y recomendaciones a las que se llegó al desarrollar las etapas mencionadas.

La investigación encontró como limitación, que algunos estudiantes por situaciones económicas no poseen conectividad, equipos tecnológicos en los que pueda desarrollar prácticas en juegos interactivos para el aprendizaje de signos de puntuación.

## **1.2. Justificación**

La importancia de implementar recursos digitales en la enseñanza de signos de puntuación radica en la evolución de la tecnología y el dominio que demuestran los estudiantes en los recursos tecnológicos, que lo desarrollan de forma natural. Según el informe de UNICEF (2017) afirma “A medida que los niños crecen, la capacidad de utilizar la digitalización para dar forma a sus experiencias de vida crece con ellos para ser contados y escuchados” (p.8). De acuerdo con UNICEF los recursos tecnológicos implementados para el proceso de enseñanza-aprendizaje aportan experiencias en los estudiantes, es decir, genera un aprendizaje significativo.

La investigación generó impacto debido a que, los recursos digitales constituyen en la actualidad una vía directa de acceso hacia los estudiantes al mundo del aprendizaje. El uso de recursos digitales innovadores facilitó a docentes y alumnos el proceso de enseñanza-aprendizaje de signos de puntuación, que son fundamentales para determinar la claridad de un mensaje, comprensión y producción de textos.

La investigación es original debido a que implicó el desarrollo de métodos innovadores y efectivos para la adquisición del uso correcto de signos de

puntuación a través de herramientas digitales. Todo el proceso incluyó la selección adecuada de un enfoque, diseño, técnica y la elaboración de instrumentos para estudiantes y docentes de nivel medio de EGB de la Unidad Educativa Juan Montalvo que participaron en la investigación.

Los estudiantes de nivel medio de EGB de la Unidad Educativa Juan Montalvo, son beneficiarios directos, debido a que la implementación de juegos interactivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de signos de puntuación aportó al desarrollo del enfoque comunicativo y directamente en la comprensión y producción de mensajes escritos y orales, los docentes también fueron beneficiarios debido a que los juegos interactivos socializados seguirán en vigencia para los siguientes estudiantes logrando relacionar el aprendizaje empírico con la práctica.

Las autoridades de la institución otorgaron la apertura para el desarrollo de la investigación, de la misma forma los docentes pertenecientes al nivel medio demostraron interés y aportaron con la información requerida para establecer los recursos usados en la enseñanza de los signos de puntuación. Se cuenta con las fuentes bibliográficas, recursos que requirió el desarrollo del trabajo.

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. General**

Determinar la utilidad de recursos digitales en la enseñanza de signos de puntuación en los estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato, a través del uso de juegos interactivos.

#### **1.3.2. Específicos**

- Fundamentar teóricamente los recursos digitales disponibles en educación para estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato.

- Establecer la utilización correcta de los signos de puntuación para estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato.
- Diseñar juegos interactivos para el uso de signos de puntuación para estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato.
- Aplicar juegos interactivos para el uso de signos de puntuación para estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato.
- Analizar los resultados de la utilización de juegos interactivos para el uso de los signos de puntuación para estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato.

## CAPÍTULO II

### ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

#### 2.1. Estado del arte

El desarrollo de la tecnología ha impulsado el uso de recursos digitales en el ámbito educativo, en pro del proceso enseñanza-aprendizaje. Por lo que se ha revisado trabajos que mantienen similitud con la investigación uso de recursos digitales para la enseñanza de signos de puntuación. A continuación, se presentan los siguientes trabajos:

La investigación realizada en la Universidad Tecnológica Israel por el autor Puga (2020) planteó la elaboración de una guía didáctica virtual para mejorar la ortografía en niños de séptimo año de básica de la escuela “Alfredo Boada Espín” con un enfoque mixto, usando como técnica de investigación la encuesta. El autor llega a la conclusión que el apoyo de herramientas tecnológicas como la guía elaborada en el trabajo de investigación para la enseñanza-aprendizaje propició la participación, independencia y responsabilidad a través de la cooperación y la sinergia de conocimientos.

Solano (2019) realizó una investigación con el objetivo de implementar una Guía Didáctica Interactiva para el proceso enseñanza y aprendizaje de ortografía en los niños de quinto año de la Unidad Educativa Ibarra. El enfoque metodológico usado fue cualitativo y cuantitativo, la recolección de datos fue la encuesta, además aplicó una evaluación diagnóstica a la población estudiantil para establecer el nivel de comprensión; Solano en su trabajo concluyó que “la guía didáctica interactiva para el proceso enseñanza - aprendizaje de la ortografía mejoró significativamente el proceso educativo, mediante el desarrollo de actividades que promueven el análisis, experiencia y descubrimiento; los cuales permitieron lograr alcanzar el conocimiento requerido” (p.75). La investigación de Solano establece un referente para la comparación de resultados obtenidos en la investigación propuesta.

Echeverri (2021) presentó su trabajo que consistió en “caracterizar los cambios que se generaron con el uso del portal interactivo “Maguare” en el fortalecimiento de la

producción textual de los estudiantes de tercer grado de la sede “Dr. Eduardo Peláez” del Municipio de Antioquia”. La investigación constó de un enfoque mixto, con un diseño preexperimental, para la recolección de datos el autor usó la observación, y la información fue recopilada en una lista de cotejo y diario de campo. Echeverri llega a la conclusión; Maguaré puede integrarse al aula como estrategia para el fortalecimiento de los procesos escriturales; añade la investigación mostró que el uso de signos de puntuación es un aspecto donde evidencio una de las debilidades de los estudiantes por ello puso en práctica al emplear estrategias desde texto libre y escritura creativa, buscando estimular al estudiante para que produzca y así el aprendizaje no sea un acto impuesto además, diseñar estrategias que permitan el fortalecimiento del proceso escritural empleando programas de libre uso como Maguaré permite propender por clases con participación activa de los estudiantes quienes a través de las TIC evidencia mayor motivación hacia el aprendizaje.

Sánchez (2019) en su investigación “Impacto de la utilización de entornos virtuales, para la evaluación del proceso de enseñanza- aprendizaje a los estudiantes de 7° año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano”. El objetivo fue analizar el impacto de la utilización de Entornos Virtuales, en la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje. El trabajo investigativo fue cualitativo y de campo; para la recolección de datos usó como técnicas la encuesta y observación apoyados en cuestionarios y guías de observación. El autor llegó a la conclusión que el 90% de los estudiantes respondieron favorablemente en las evaluaciones sumativas en las 4 asignaturas básicas, representando el proyecto de investigación un apoyo significativo para los docentes en el momento de la evaluación (p. 118)

Cabay (2020) en su investigación el objetivo fue Propiciar en los docentes y estudiantes el desarrollo de una propuesta metodológica para el uso de las Tics como recurso educativo para mejorar el proceso de construcción de conocimientos en los estudiantes de la Escuela del Milenio Ciudad de Guano. Usó un enfoque cualitativo, diseño cuasiexperimental y la técnica empleada fue la encuesta como

instrumento empleó el cuestionario. La investigación realizada contó con 60 estudiante de cuarto de EGB y 14 docentes. Cabay (2020) en su trabajo llega a la conclusión que los recursos que el maestro puede utilizar dentro de su desempeño de clase son múltiples y variados en la actualidad, y van desde las imágenes fijas hasta las redes sociales, al momento, el 92,86% de los maestros no utiliza imágenes, el 85,71% no emplea videos, el 85,71% no emplea internet, el 92,86% no se ayuda de ordenadores gráficos y el 100% de maestros no hace uso pedagógico de las redes sociales. Y concluye que no existe un buen manejo de recursos didácticos asociados con las Tics dentro del aula y por tanto el nivel de impacto sobre el estudiante no es multidimensional como se recomienda (p.104)

Zumba (2021) en su trabajo Las TIC como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del 7° año de la Unidad Educativa Toacaso, planteó como objetivo implementar estrategias con el uso de las TIC como herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del 7° año con un enfoque mixto, modalidad aplicada y método inductivo-deductivo, la población constó de 20 docentes y un directivo a los que se aplicó una encuesta que usó como instrumento el cuestionario, el autor llegó a la conclusión que se ha determinado la existencia de una serie de herramientas tecnológicas que permiten optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, ha sido necesario seleccionar las que se adapten a la realidad y al contexto de la Unidad Educativa Toacaso, teniendo en cuenta su accesibilidad y facilidad para el uso adecuado tanto de docentes como de estudiantes. El antecedente servirá como referente para realizar una comparación de los recursos digitales usados y aplicarlos en la investigación desarrollada.

Salcedo (2019) en su trabajo guía didáctica mediada por TIC para mejora el dominio léxico-ortográfico en cuarto año de EGB planteó el objetivo elaborar una guía didáctica para el dominio léxico-ortográfico mediada por TIC para los educandos de cuarto año EGB de la institución educativa “Carlos María de la Torre”. La metodología constó de un enfoque mixto, nivel exploratorio, descriptivo. Se aplicó como técnica la encuesta, entrevista y la observación, usando como instrumento el cuestionario a 30 estudiantes y cuatro docentes pertenecientes a

cuarto año de EGB. El autor llega a la conclusión que “el uso de herramientas tecnológicas educativas permite verificar que los juegos interactivos aplicados en la Guía didáctica, establecen un aporte motivador y desarrollan el dominio léxico-ortográfico” (Salcedo,2019, p.29-30). La investigación constituye un referente debido a que se puede realizar comparaciones sobre los recursos digitales usados en la guía Didáctica y los que se aplicaran en el trabajo en desarrollo.

Liviapoma (2021) realizó una investigación con el objetivo: elaborar un aula virtual de aprendizaje en MOODLE con herramientas Web 2.0 que permitan el fortalecimiento de la Ortografía en los estudiantes del octavo año de la “Escuela de Educación General Básica María Isabel Ruilova”, el método utilizado fue Inductivo-Deductivo, además, se empleó entrevistas a docentes y una encuesta a estudiantes. La población constó de cuatro docentes y 22 estudiantes de octavo año de EGB. Liviapoma (2021) llega a la conclusión “los docentes no utilizan las TIC como herramientas de enseñanza en la ortografía, están enfocados en los métodos tradicionales y consecuencia de ello es que los estudiantes tengan poco interés en fortalecer sus conocimientos ortográficos, lo cual revela que con el uso de un aula virtual en MOODLE motivará a los estudiantes a fortalecer la ortografía mediante actividades interactivas” (p.34).

Alvarado y De Los Ríos (2021) presentaron su objetivo de investigación: “fortalecer el nivel de comprensión de lecto-escritura de los estudiantes de 5 grado de la I.E José Joaquín Flores de Hernández sede Picaleña mediante el uso de Hot Potatoes” (p.24). Mediante un enfoque mixto, usando un pretest y postest con una población de 35 estudiantes, además, se usó la observación directa, encuesta. Alvarado y De Los Ríos (2021) llegan a la conclusión el grupo de investigación pudo identificar que la implementar el proyecto en el proceso de lecto-escritura fortaleció sus competencias ya que los estudiantes mejoraron sus procesos en un 90%, se evidencia la facilidad que adquirieron los estudiantes para redactar, leer, imaginar, adquiriendo competencias en los diferentes procesos (Alvarado y De Los Ríos)



Guamán y Álvarez (2022) presenta la investigación con el objetivo “determinar la incidencia de la gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica de la escuela Carolina de Febres Cordero”. Los autores se basaron en el tipo de investigación cuantitativo con un diseño cuasi experimental y de cohorte longitudinal, los instrumentos usados fueron pruebas escritas, pretest y postest, con una población de 21 estudiantes de sexto año de básica. La conclusión de Guamán y Álvarez (2022) fue “a nivel mundial la gamificación se ha convertido en un instrumento importante durante el proceso de enseñanza -aprendizaje, implementando en las diferentes áreas de estudio para la adquisición de reforzar o adquirir nuevos conocimientos de manera lúdica, siendo de esta forma individual o colectiva lo que permite que los estudiantes alcancen dominios de los conceptos y poner en práctica durante su educación e indagación” (p.86)

Machuca, R., Sotomíngua, M. & Erazo, C. (2022) en su trabajo de investigación proponen su objetivo “aplicar gamificación mediante un videojuego en el software RPG, para mitigar los errores ortográficos con el uso de la C, S y Z, en los niños de diez años de la Escuela Fiscomisional La Consolación”. El enfoque de la investigación tuvo un enfoque mixto, de tipo explicativo y cuasiexperimental, con una cohorte longitudinal, se aplicó un pretest y postest. La población estuvo enfocó en un grupo de 34 estudiantes cuya edad fue de 10 años. Los instrumentos que se aplicaron constaron de 11 preguntas que contenían una escala de Likert. La conclusión de la investigación fue: se dio conocer que mediante la gamificación y el uso de herramientas innovadoras los estudiantes mitigan los errores ortográficos, mediante un juego de roles aplicando en el videojuego RPG.

Tacuri & Toledo (2022) el trabajo de investigación plantea el objetivo “analizar las herramientas digitales interactivas que permitan mejorar la comprensión lectora en los estudiantes y a la vez fortalezca el proceso de enseñanza convirtiéndole en significativo y constructivista”. El método usado fue no experimental, de carácter transversal y de tipo descriptivo, con un enfoque cuantitativo, los datos recolectados fueron mediante la encuesta y cuestionario. La investigación consto de 35 docentes

del área de Lengua y Literatura en los cuales se aplicó un cuestionario que contiene una escala de Likert con 12 ítems. Tacuri & Toledo (2022) concluyen:

se realizó las investigaciones relacionadas con la comprensión lectora en los estudiantes y sobre todo las estrategias que se utiliza para mejorar la lectura comprensiva, entre las habilidades que debe el estudiante desarrollar para una mejor comprensión lectora es mejora la oralidad, así mismo perfeccionar la escritura, saber extraer ideas y por último interpretar información. Dentro del marco teórico también se abordó el tema de las herramientas interactivas digitales y su impacto que existe en la actualidad en los estudiantes y su proceso de aprendizaje, y por ello el docente debe estar sumamente preparado y actualizado para enfrentarse a la nueva era digital que cada vez más se pone exigente con la aparición de varias herramientas digitales. (p.122)

Arcos (2015), realizó la investigación con el objetivo diseñar actividades lúdicas para la enseñanza-aprendizaje de la ortografía en el nivel básico medio basado en juegos tradicionales ecuatorianos en el Centro Educativo Abel Sánchez de San José de Poaló. La metodología que empleó fue cualitativa con un nivel descriptivo y constó con una población de 12 docentes y 80 estudiantes a los que se aplicó encuestas. Los resultados de la investigación fue que las actividades lúdicas aplicadas evidenciaron en los estudiantes un alto nivel de entendimiento en ortografía y comprobó que los juegos contribuyeron a la retención de reglas ortográficas. La propuesta de Arcos constituye un referente debido a que permitirá hacer una comparación de los recursos usados para la enseñanza de signos de puntuación.

Vaca & Stefos (2022) en su trabajo plantean el objetivo de “implementar estrategias tecnológicas en la educación de los estudiantes, a sabiendas que las herramientas tecnológicas que hay en la actualidad, nos pueden ayudar a lograr una educación de mejor calidad en niños con TDAH”. Los resultados del trabajo constataron que el 75% de los encuestados afirman que la utilización de cuentos interactivos en el

proceso de enseñanza de los niños con TDHA mejora su comprensión lectora. Vaca & Stefos (2022) concluyen:

que el usar cuentos interactivos como un instrumento pedagógico es beneficioso para fortalecer la comprensión lectora, ya que se convierten en una herramienta diseñada por el profesor para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, se consideró lo planteado por Montessori, al ratificar que, el maestro delinea las herramientas que tienen como fin satisfacer las necesidades de autoconstrucción del estudiante, pero cuidándose de ser partícipe del proceso sino más bien, asumiendo su rol como una “sombra”, para que los niños aprendan por sí solos. (p.140)

Orrala (2020) en su trabajo planteó como objetivo “establecer la utilidad de los recursos didácticos interactivos para la enseñanza ortográfica en estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Teodoro Wolf de Santa Elena, mediante el uso de las herramientas de autor en el desarrollo de la ortografía” Usó una metodología cuali-cuantitativa, de cohorte transversal, de tipo descriptivo y correlacional. La población constó de: una autoridad al que se aplicó una entrevista, 117 estudiantes en quienes se utilizó ficha de observación y 18 docentes a quienes se aplicó una encuesta en línea. Muñoz llega a la conclusión que el uso de la tecnología para mejorar la ortografía en los estudiantes de nivel medio tuvo un impacto positivo. Por lo tanto, en el perfil del docente debe constar de un dominio de la tecnología e incorporar en el proceso de enseñanza de los alumnos.

González y Fidalgo (2021) presentan el artículo: La instrucción en procesos mecánicos y sustantivos de la escritura a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC): Una revisión empírica, el objetivo del estudio fue realizar una revisión sistemática de artículos empíricos centrados en la utilización de herramientas digitales, focalizadas tanto en procesos de alto, como de bajo nivel cognitivo de escritura, que han sido diseñadas para mejorar la calidad textual de las composiciones escritas del alumnado. La metodología empleada fue documental, la muestra usada para el trabajo fue 76 estudios empíricos, de los cuales el 61,8%

fueron realizados entre 2021 y 2016; el 19,7% entre 2015 y 2010; y el 18,4% entre 2009 y 1994; y expone el avance significativo del interés de las TIC y su aplicación en el ámbito educativo, concretamente en la escritura, en los últimos años. González y Fidalgo (2021) concluyen los estudios sobre desarrollo y aplicación de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de la escritura son muy desiguales entre las diferentes etapas educativas. El número más significativo de herramientas tecnológicas de la instrucción en la escritura se da en la etapa de Educación superior siendo, por el contrario, casi inexistente en la educación infantil, cumpliendo con la primera hipótesis de estudio. En general dichas herramientas se han aplicado en población normalizada, con un pequeño porcentaje dedicado a alumnado con dificultades de aprendizaje. Añaden, la presentación y el análisis distintos recursos tecnológicos aplicados a la instrucción en escritura resulta de utilidad a nivel educativo tanto para docentes en formación como en ejercicio. El conocimiento de las características concretas de distintas herramientas digitales puede favorecer su incorporación en el aula, ya que al conocer las variables que pueden ser evaluadas con cada herramienta tecnológica, los docentes podrán seleccionar la más adecuada para solventar los problemas o necesidades concretas que sean detectadas en el aula. Además, las TIC pueden facilitar la labor docente evitando dificultades propias del aula como por ejemplo la falta de tiempo para atender de manera individualizada al alumnado. Algunas herramientas digitales, también ofrecen la posibilidad de proporcionar retroalimentación entre pares, favoreciendo la motivación hacia la tarea y el refuerzo de aprendizaje.

El artículo presentado por Cabanillas (2021) plantea como objetivo general, “conocer la sobre los usos inadecuado de la ortografía de los estudiantes. La metodología aplicada se basó en un diseño no experimental con un nivel descriptivo cualitativo, y consistió en una revisión sistemática de artículos científicos indexados en cinco bases de datos científicas”. Como conclusión Cabanillas (2021) menciona que los trabajos encontrados, evidencian que el inadecuado manejo de las reglas ortográficas es un problema que aqueja a muchos países y muestran su preocupación por ello ya que perjudica todo el ámbito académico de los estudiantes en lo referido a la comunicación oral, escrita y su comprensión lectora. La causa

más común en el mal uso de las reglas ortográficas se genera por las inadecuadas estrategias de los docentes, el material y las herramientas que éstos utilizan para motivar a los estudiantes en las sesiones. Aspectos como la escritura legible de los estudiantes influye en el manejo de la ortografía ya que cada niño y niña como escribe lo lee y pronuncia las palabras.

Macías y Vélez (2021) en el artículo plantean el objetivo, “proponer herramientas tecnológicas creativas que propiciaran la aplicación de la ortografía”. El método empleado es analítico y deductivo, usaron fueron investigación documental y de campo, mediante entrevistas a dos expertos en el área de lengua y literatura, dos docentes especialistas en el ámbito informático y juegos didácticos sobre todo en ortografía, se aplicó en un grupo de estudiantes de la zona rural del cantón de Santa Ana, provincia de Manabí, Ecuador. La investigación obtuvo que los recursos tecnológicos utilizados de forma adecuada definitivamente fortalecen la enseñanza-aprendizaje. Macías y Vélez (2021) concluyeron que la incorporación de herramientas tecnológicas en el ámbito de la ortografía contribuye significativamente a su aprendizaje, por ello se proponen recursos como: Kahoot, Scratch, Escape Room con One Note, Fonética y ortografía, Lengua Española , ejercicios de ortografía en línea, simuladores y juegos didácticos de libre acceso sobre ortografía interactiva que deben ser aprovechados por los docentes para atender de manera lúdica y creativa, las falencias ortográficas identificadas.

Ávila et al (2021) en la investigación presentan el objetivo, “analizar el proceso de aprendizaje de la ortografía en la Enseñanza General Básica”. Dentro de la metodología señala que fue descriptiva, bibliográfica, usaron la observación y concluyen que la enseñanza de la ortografía es un proceso encaminado a superar las dificultades vinculadas a la expresión escrita de los estudiantes que, abarca en el plano didáctico y metodológico, por lo que, en este sentido es imprescindible considerar el desarrollo de habilidades intelectuales, destrezas y hábitos necesarios para conformar el aparato ortográfico. Ávila et al (2021) en las conclusiones afirman que las aportaciones teóricas de los autores en los que se sustenta la investigación consideran las estrategias metodológicas activas como herramientas

didácticas novedosas e innovadoras sustentadas en el modelo pedagógico constructivista que sitúa al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje mediante la participación colaborativa, creativa y autorregulada en las construcción de aprendizajes significativos; asimismo contribuyen al desarrollo de capacidades y actitudes en relación a los conocimientos adquiridos.

De Los Santos et al (2020) en su trabajo de investigación plantea el objetivo “mejorar la producción escrita a través de talleres utilizando el cuento como estrategia didáctica en los alumnos de quinto grado”. La metodología fue de enfoque cualitativo con un enfoque socio-critico, y el tipo fue empleado fue investigación -acción. Los instrumentos de recolección de datos fue una prueba estandarizada y una rúbrica que media la habilidad comunicativa escrita y un cuestionario para los padres de familia, la población participe del trabajo fueron 28 alumnos con igual número de padres. De Los Santos et al (2020) concluyeron que la producción de textos fue más allá de enseñar oraciones o signos de puntuación. Este fue un proceso donde se enseña a escribir escribiendo en forma creativa y como proceso de aprendizaje se volvió significativo cuando se empezó a realizar creativamente la escritura, desfogando los estudiantes sus estilos de escritura narrativa y cuando llegaron a corregir para darle tratamiento, esto se volvió un lenguaje que permitió dar mayor valoración a la escritura.

## **2.2. Recursos Digitales**

### **Tecnología en la Educación**

Uno de los principales cambios dentro del sistema educativo integra el uso de tecnologías como instrumentos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto ha conllevado al fortalecimiento del conocimiento compartido que consiste en aprender haciendo e intercambiando información con otros, de tal manera que implica el uso de recursos educativos digitales como: textos digitales, software educativo, simuladores, recursos multimedia, entre otros. Para llevar las prácticas educativas adelante, es necesario, profundizar el cambio de roles donde el docente facilita y el estudiante aprende, comprender los cambios de comportamiento de los estudiantes, desear experimentar con nuevos métodos que tomen ventaja de las

posibilidades de integrar la tecnología (Rabajoli, Webinar 2012: IPPE-UNESCO-FLACSO, 2012)

Para Macedo et al. (2016) un recurso educativo es “un conjunto de materiales que están estructurados de manera significativa (relacionado y dispuestos en un orden lógico), desarrollados con propósitos pedagógicos para el logro de un objetivo de aprendizaje o competencia” (p.1). En ese mismo sentido Morales (2012) citado por Vargas (2017) afirma “se entiende como recurso didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p.69). De acuerdo con lo expuesto por los autores citados, coinciden que los recursos educativos son materiales que sirven al docente como intermediario del aprendizaje, a través de experiencias sensoriales, teniendo en cuenta que dichos materiales, deben responder a una planificación de acuerdo con un objetivo y finalidad.

### **Recursos educativos como mediadores del aprendizaje**

Surgen hacia finales de 1996 los portales educativos, que tienen por objetivo difundir una serie de materiales para ser utilizados por docentes y estudiantes dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Posteriormente se van transformando en espacios para intercambio de experiencias y de formación. Los recursos educativos se pueden considerar de diferentes tipos de materiales pueden ser de forma digital, como textos, imágenes, simulaciones, vídeos, audios, entre otros. La evolución a la que se enfrenta la comunidad educativa actual hace muy complejo establecer límites evidentes entre lo que puede o no formar parte de ese mundo de los recursos educativos digitales (Rabajoli, Webinar 2012: IPPE-UNESCO-FLACSO, 2012)

De acuerdo Macedo et al. (2016) los recursos educativos se aplican como como mediadores del aprendizaje debido a que: son eficientes para facilitar la instrucción de conceptos, procedimientos, aplicaciones y competencias de menor a mayor grado de complejidad, pueden ser utilizados como parte de un currículo o como material independiente, pueden simular conceptos o prácticas que, de llevarlas a cabo de manera presencial, representan altos costos en tiempo y espacio, o bien,

dificultades significativas en la operación, fortalece la exploración interactiva apegándose a distintas formas y ritmos de aprendizaje, posibilitan el aprendizaje autónomo, la selección y discriminación de contenidos más precisa, debido a que las secuencias didácticas se dan en lenguaje HTML, por lo tanto, hipertextual y no lineal.

Son múltiples los enfoques para clasificarlos. Según (Cabero 1997), existen taxonomías elaboradas en función de diversos criterios, por ejemplo: criterio sensorialista (clasifica los materiales según los sentidos, en visuales, auditivos y audiovisuales), grado de realismo (la clasificación refiere a la semejanza con la realidad o la abstracción); instruccional (tiene en cuenta las posibles funciones didácticas que puede cumplir el material).

Afirma Coll (2008) que existe un potencial en las tecnologías como mediadores de los elementos del triángulo educativo y que éstas se encuentran estrechamente relacionada con las posibilidades que tienen de representar, procesar, transmitir y compartir información. Estas no son sólo operaciones individuales, sino que sabemos que se aprende con otros y de otros. El aprendizaje es entonces el resultado de procesos complejos interactivos y comunicativos

### **Figura 1**

*Triangulo educativo*



### **Recursos Digitales**



El uso de recursos digitales dentro del aprendizaje es numeroso a la hora de impartir clases, estos son un medio que facilitan la comunicación, la guía del docente se vuelve interesante y facilita la comprensión de contenidos y mejora la adquisición de conocimiento al ser más práctico. De acuerdo a Álvarez (2021) menciona que los recursos digitales “son definidos como todo tipo de material compuesto por medios digitales y producido con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje” (p.6), añaden Santana y Bogdanski (2018) “El uso de recursos tecnológicos aplicados a la educación es una nueva forma de trabajar y la oportunidad de ser más innovador día a día, ser más creativo y que los alumnos se sientan más interesados por utilizar estas herramientas” (p.21). Por otra parte, Cabral (2009) define al recurso digital “como contenido que carece de soporte físico. Su consulta es posible sólo a través del dispositivo adecuado y a menudo con una conexión a internet” (p 54) y Deegan y Tanner (2002) citado por Cabral afirma “las posibilidades de consultar un documento electrónico se pueden ver afectadas por aspectos políticos, culturales y, en el más común de los casos financieros” (p54). De acuerdo a lo expuesto por los diferentes autores los recursos digitales son el resultado de la continua necesidad de aprender y crear nuevas estrategias para lograr un aprendizaje; aplicadas adecuadamente facilitan el proceso de adquisición de conocimientos, sin embargo, no se debe desechar la idea de Deegan y Tanner que muestran una brecha digital en el alumnado que en la actualidad sería el financiero. Dentro del ámbito educativo los recursos digitales deben cumplir con tres principios: **educativo** el recurso se debe relacionar de manera explícita dentro el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, cumple con una finalidad educativa y mediante el uso del recurso el estudiante desarrolla capacidades, habilidades y competencias de distinto orden; **digital** es la condición en la que la información del recurso es codificada a un lenguaje binario; **abierto** responde a los permisos legales que el autor otorga para el uso del recurso digital (Álvarez, 2021).

### **Criterios para seleccionar y clasificar los recursos educativos digitales.**

Para clasificar los diferentes recursos digitales que se encuentran en el internet Álvarez (2021) presenta la siguiente estructura.

**Tabla 1.***Clasificación de Recursos digitales en la educación.*

<b>Herramientas</b>	<b>Definición</b>
De procesamiento no lineal	Son recursos que facilitan la creación de mapas conceptuales, mentales, entre otros. Son recursos utilizados para organizar información, que jerarquizan los contenidos por medio de una red de conceptos.
Para trabajo colaborativo	Se definen como un escenario en el que interactúan dos o más sujetos para construir aprendizaje, en espacios de retroalimentación, debate, reflexión y toma de decisiones. Se trabaja colaborativamente en la construcción de conocimiento con un objetivo en común.
De interacción social	Propicia espacios para el trabajo en grupo y la colaboración entre pares con el uso de redes sociales en el contexto educativo gracias al desarrollo de la web 2.0.
De búsqueda	Realizan exploraciones por la red con fines educativos, los cuales pretenden poner en contacto con información de primera mano de acuerdo al tema que desee.
Para utilizar y administrar bases de datos	Se encuentran alojados en repositorios digitales que además de almacenar y organizar información, permite la generación de nuevos conocimientos, mediante cruces de datos, vistas, agregados y demás opciones. Permite crear colecciones organizadas de información digital.
Para interactuar asincrónicamente	Facilitan espacios de comunicación con una reconfiguración del tiempo y la distancia, en torno a una matriz virtual. Las interacciones asincrónicas plantean la opción de la educación virtual como una actividad complementaria de la presencialidad, y brindan a la actividad educativa el potencial para la interacción social con la utilización de recursos tecnológicos.
Para interactuar sincrónicamente	Son ambientes ricos en aprendizajes colaborativos y construcción social del significado. El uso de estas herramientas comunicativas en tiempo real permite dialogar en vivo al coincidir en un mismo espacio digital.
Software educativo	Programa computacional diseñado para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta sus características estructurales y funcionalidad. La finalidad específica es de ser utilizados con propósitos didácticos desde diversas áreas de conocimiento.

---

Las características esenciales son el uso de un computador, la interactividad, la individualización del trabajo y su fácil uso.

---

Nota. Información tomada de Recursos y materiales didácticos digitales (2021).

Dentro de los recursos digitales Álvarez (2021) manifiesta que se encuentra Recursos educativos Abiertos (REA) y los define “incorporan una licencia que facilita su reutilización y potencial adaptación, sin la obligación de pedir previamente autorización al titular de los derechos” (p.15). Los REA representan una comunidad que demuestra preocupación por el desarrollo de la competencia digital de estudiantes y docentes, estableciendo la creación de un sin número de recursos que son de libre acceso, para adecuarlos a cada situación de aprendizaje, mejorando la calidad de la educación a un bajo costo.

Dentro de los REA se encuentra: sitios de redes sociales, tecnología móvil, inteligencia artificial, Realidad virtual, realidad aumentada; todos estos recursos aportan a un aprendizaje eficiente, además, favorecen a la equidad educativa dentro del aula.

El movimiento de REA plantea la posibilidad de permitir al docente y al estudiante el acceso a recursos valiosos, actualizados y de calidad que están disponibles en línea de modo abierto y que pueden ser utilizados de acuerdo con sus licencias de propiedad intelectual. Burgos y Ramírez (2011) afirman como lecciones aprendidas que una de los principales beneficios que aportan los REA, acompañados de ambientes enriquecidos con tecnología, son importantes y decisivos para facilitar a los educadores de las herramientas necesarias para impactar creativamente los procesos de enseñanza y de aprendizaje de esta manera les permite enfrentarse a los retos y desafíos de una sociedad que demanda un entorno disruptivo y global basada en la información y el conocimiento.

Loveless (2017) afirma sobre los recursos digitales “pueden diseñarse como un asesoramiento educativo, ofrecer oportunidades para que las personas practiquen respuestas y competencias motoras o incentivar a los usuarios en las tareas de aritmética y de alfabetización cada vez que den una respuesta acertada” (p. 128). La

conexión de la educación y tecnología se fusionan con el objetivo de potenciar la educación y proponen la iniciativa de crear recursos bajo licencias abiertas de acuerdo con la necesidad de los estudiantes y de los conocimientos requeridos; conocidos como RED (Recursos Digitales Educativos). Numeroso son los recursos que los docentes pueden usar para la mediación del aprendizaje de los estudiantes, estos permiten que las experiencias de los estudiantes sean gratificantes y satisfactorias. Los recursos digitales representan los materiales que buscan un fin educativo, son usados por los docentes y necesitan de la tecnología para su uso y reproducción.

Martín (2021) propone la siguiente clasificación de recursos digitales: recursos para organizar y planificar, para construir mapas mentales, líneas temporales; para diseño imagen y video; para gestionar webs de interés, para crear presentaciones, para lengua y literatura, para jugar aprendiendo. Sin duda alguna todos los recursos representan distintas formas de conectar el aprendizaje por medio de la tecnología.

En lo que se refiere a RED que involucran el juego como medio de aprendizaje, se debe comprender que cumplen con una doble finalidad que es entretener y generar conocimientos en el estudiante. Martín cita algunas plataformas que son de gran utilidad para el docente:

### **Smile and learn**

Plataforma educativa digital que ofrece una amplia variedad de recursos educativos en línea para niños y niñas entre tres y doce años de edad. La plataforma incluye juegos interactivos, cuentos animados, actividades, canciones y videos educativos que cubren diferentes áreas temáticas, como matemáticas, ciencias, lengua y literatura, geografía, historia entre otras.

Smile and Learn (2022) expone su misión “Poner la tecnología al servicio de la educación para universalizar el acceso a un aprendizaje personalizable y de calidad, mejorando el proceso para todos los niños, incluyendo aquellos con necesidades especiales” (párr.2). Estos recursos están diseñados para motivar y estimular el

aprendizaje a través de la diversión y el entretenimiento, además está disponible en varios idiomas.

Enlace de acceso: <https://smileandlearn.com/>

## Figura 2

Plataforma smile and learn



Nota: imagen obtenida smile and learn (2018)

## Kahoot

Plataforma de aprendizaje línea que utiliza juegos educativos y cuestionarios interactivos para motivar a los estudiantes y fomentar su participación en el aula.

De acuerdo a la plataforma kahoot (2012) expone:

nuestro objetivo es el aprendizaje permanente. En la vida, aprendemos nuevas habilidades a través de la curiosidad y el juego. Al combinar los dos, de una manera divertida y social, podemos desbloquear el potencial de aprendizaje que todos llevamos dentro, sin importar el tema, la edad o la habilidad (párr. 6).

La plataforma permite a los educadores crear cuestionarios de opción múltiple, verdadero o falso, o preguntas abiertas, y los estudiantes pueden responder a las preguntas en tiempo real utilizando dispositivos móviles o computadoras. Los resultados se muestran en tiempo real y se puede utilizar para evaluar el rendimiento del estudiante y proporcionar retroalimentación.

Enlace de acceso: <https://kahoot.com/schools-u/>

### Figura 3

Plataforma kahoot



Nota: imagen obtenida kahoot (2012)

### Quizlet

Es una plataforma en línea que permite a los estudiantes crear, estudiar y compartir tarjetas de vocabulario, conceptos y definiciones. La plataforma se utiliza para mejorar la comprensión de conceptos y terminología en diferentes áreas temáticas como: ciencias, Lengua y Literatura y la historia. De acuerdo Quizlet (2023) expone:

Lo que comenzó como una simple herramienta se ha convertido en siete modos de estudio diferentes, herramientas para ayudar a los maestros a obtener los mejores resultados de sus estudiantes y actividades para ayudar a las clases a aprender y divertirse en equipo. Eso es solo el inicio. Estamos trabajando para potenciar el aprendizaje individual de cada estudiante y configurar el futuro del aprendizaje personalizado para guiar y motivar a todos los estudiantes(párr.3).

Quizlet se ha convertido en una herramienta popular en la educación, utilizada por estudiantes y educadores. La plataforma también cuenta con herramientas de seguimiento y evaluación del progreso del estudiante, como la puntuación y el registro de resultados en cada actividad. Esta herramienta permite crear grupos de estudio, asignar tareas y exámenes.

Enlace de acceso: <https://quizlet.com/latest>

## Figura 4

### Plataforma kahoot



Nota: imagen obtenida Quizlet (2023)

## Wordwall

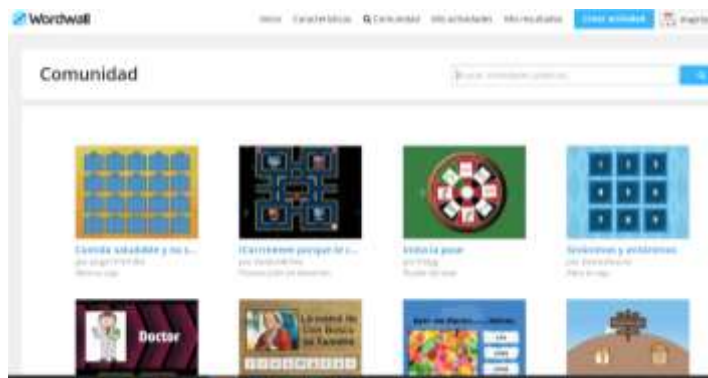
De acuerdo Wordwall (s.f.) expone “Wordwall puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles. La mayoría de nuestras plantillas están disponibles en versión interactiva e imprimible” (párr.1). La plataforma en línea permite a los educadores crear y compartir juegos educativos interactivos para mejorar el aprendizaje y la retención de información en el aula. El recurso digital ofrece una amplia variedad de actividades, desde juegos de vocabulario hasta cuestionarios y actividades de ortografía.

Cuenta con plantillas para la creación de juegos o los educadores pueden crear sus propios juegos si así lo desean, al igual que las plataformas anteriores cuentan con un seguimiento al progreso de conocimientos de los estudiantes.

Enlace de la plataforma: <https://wordwall.net/es>

## Figura 5

### Plataforma Wordwall



Nota: imagen obtenida Wordwall (s.f.).

## **Liveworksheets**

La plataforma Liveworksheet (s.f.) sobre el diseño de actividades en este sitio expone:

Básicamente, tienes que subir tu documento (doc, pdf, jpg...) que será convertido en una imagen. Luego sólo tienes que dibujar cuadros de texto sobre la página e introducir las respuestas correctas.

También hay algunos comandos que tendrás que aprender si quieres hacer otro tipo de ejercicios, como arrastrar y soltar, unir con flechas, ejercicios hablados, etc. Pero es muy fácil. (párr.5).

Los educadores en la plataforma pueden crear sus propias hojas de trabajo utilizando plantillas personalizables o pueden utilizar las que ya han sido creadas y compartidas por otros usuarios de la plataforma. Las hojas de trabajo se las pueden descargar y utilizar en línea o fuera de línea y pueden ser compartidas con los estudiantes a través de diferentes medios, como correo electrónico, Google Classroom, Moodle, WhatsApp entre otros.

Enlace del sitio: <https://es.liveworksheets.com/>

## **Figura 6**

*Plataforma Liveworksheet*





Nota: imagen obtenida Wordwall (s.f.).

## **EducaPlay**

La plataforma EducaPlay (2023) en su sitio menciona:

Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose, con posibilidades variadas para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación las clases.

Educaplay es una plataforma en línea que permite a los educadores integrar a su aula actividades interactivas, tales como juegos de crucigramas, sopa de letras, mapas, entre otras herramientas nuevas que ha puesto a disposición de los usuarios. Al mismo tiempo permite hacer un seguimiento de las actividades que se comparte a estudiantes.

Enlace de la plataforma <https://es.educaplay.com/>

## **Figura 7**

*Plataforma Educaplay*



Nota: imagen obtenida EducaPlay (2023)

## **Competencia Digital**

De acuerdo al artículo 5,1° del decreto “Misiones” de la comunidad francesa de Bélgica citado por Poulain *et al.* define la competencia como la “aptitud para poner en acción un conjunto organizado de saberes, de saber-hacer y de actitudes que permitan realizar cierto número de tareas” (p.25). La educación por competencias se fundamenta en el aprendizaje significativo que le permite al estudiante poner en práctica conocimientos y habilidades para resolver problemas de la vida cotidiana.

El Ministerio de Educación del Ecuador en el 2021 expide un currículo por competencias, para satisfacer las necesidades de la realidad educativa, priorizando el desarrollo de destrezas que servirán como clave para la vida del estudiante.

Dentro de las **Competencias Digitales** se encargan del desarrollo de conocimientos y habilidades que demanda un uso responsable de los dispositivos digitales, aplicaciones tecnológicas, redes sociales; exigen que el estudiante abandone el rol pasivo como consumidor de tecnología, debe convertirse en un analista y creador. Fomenta el uso consiente y responsable, analítico y crítico del entorno digital, para ser un ente proactivo en la transformación social del entorno digital. (Currículo Priorizado por Competencias, 2021, p.7-9). Para Tacuri & Toledo (2021) afirman “la competencia digital educativa, implica el uso crítico y seguro de las tecnologías de la sociedad, cabe mencionar que en la actualidad con la tecnología también existen distractores como son los juegos digitales por ello se debe dimensionar a lo educativo” (p. 116)

## **Aprendizaje**

Es el resultado que los docentes desean conseguir en estudiantes para el desarrollo de habilidades y destrezas, Marcos (2011) afirma que es “un proceso interactivo, que transcurre en un tiempo y un espacio determinados, en el que interviene multiplicidad de factores socio-psicológicos y de orden físico que ejerce sobre el sujeto que aprende en calidad de estímulos externo e internos” (p.21). Marcos denomina aprendizaje a una serie de pasos por los que un individuo atraviesa, para

adquirir un conocimiento. Pérez (2015) afirma “el aprendizaje es algo inherente al ser humano” (p.5). Mientras que para Gallardo & Camacho (2016) afirman:

Modificación relativamente permanente de la conducta refleja, operante o cognitiva del sujeto debida a la exposición a situaciones estimulares o a la actividad práctica, bien física, bien cognitiva, que no puede ser atribuida a pautas de comportamiento innatas, a situaciones transitorias del organismo o al desarrollo madurativo (p.24)

De acuerdo a los autores citados el aprendizaje comprende una serie de pasos en el cual los estudiantes desarrollan conocimientos y habilidades a lo largo de su vida, que irá formando conductas y desarrollando su pensamiento. Por lo que, los alumnos deben estar expuestos a resolver problemas de la vida cotidiana para que desarrolle un aprendizaje y forme una conducta positiva.

Dentro del aprendizaje se encuentra algunos tipos como: Aprendizaje por descubrimiento, que el individuo construye sus conocimientos de manera autónoma; Aprendizaje mecánico, que se refiere a la adquisición memorística de conocimientos, es decir, se podrá aplicar a la misma situación; Aprendizaje Significativo, es la conexión del conocimiento previo con el nuevo mediante la ayuda de un docente; aprendizaje por percepción, el aprendiz intuye el resultado por exposición; Aprendizaje Repetitivo, el alumno no conecta los conocimientos nuevos con alguno previo; aprendizaje reproductivo, el estudiante aplica destrezas previamente adquiridas a un nuevo cuestionamiento; Aprendizaje productivo, los conocimientos son procesos que se vuelven a repetir, sin haber un contenido nuevo; Aprendizaje restringido, solo se presente la información específica, se relaciona con la teoría del condicionamiento; Aprendizaje amplio, el estudiante realiza un progreso en las estructuras cognitivas que conduce a un equilibrio en la adquisición de conocimientos; Aprendizaje de representación, las palabras tienen el mismo significado que sus referentes por ejemplo la adquisición de vocabulario; Aprendizaje de conceptos, implica la adquisición de objetos, hechos, sucesos, situaciones con atributos comunes; Aprendizaje de proposiciones, es la adquisición

del significado en una frase que contiene dos o más conceptos. (Gallardo & Camacho, 2016).

El aprendizaje depende también de estímulo y del ambiente en que se encuentra el aprendiz, como Pérez (2016) menciona:

los ambientes de aprendizaje son un elemento clave para la transformación cognitiva, constructiva y social de las personas; son la atmosfera en la cual se desarrollan experiencias de enseñanza-aprendizaje y tienen como base la interacción de los actores de dichas experiencias en entornos físicos o virtuales... (p.4)

El ambiente que el docente proporcione al estudiante será el que defina la adquisición de conocimientos efectivos y la tecnología juega un papel fundamental con los recursos que ofrece para guiar al estudiante nuevos aprendizajes. Los recursos digitales ofrecen material que permite el ahorro de material físico y tiempo, debido a que la tecnología permite manejar estos recursos a través de un dispositivo y en un mínimo de tiempo.

### Figura 8

Ambiente de aprendizaje



Nota. figura tomada de Pérez (2016)

Loveless (2017) plantea el aprendizaje mediante ambientes virtuales proporcionará características que permiten acceder al sistema. En primer lugar, se puede encontrar disponible un conocimiento amplio, tanto en contenidos como en estrategias, con la capacidad de resolver problemas complejos y explorar modos de indagación en diversas disciplinas, desde físicas de partículas hasta conflictos sencillos. En segundo lugar, se dispondrá de una variedad de representaciones de este conocimiento conceptual, como documentación, modelos visuales, tablas, fórmulas, simulaciones entre otros. En tercer lugar, se podrá acceder al conocimiento de manera efectiva y significativa, desde búsquedas directas hasta planteamientos más complejos que involucren la comprensión contextual de un tema, como el uso de palabras clave en Google o en el trabajo de prácticas laborales con personas con más experiencia. Por último, se permitirá la construcción de nuevas estructuras de conocimiento a través de la articulación del conocimiento representado y recuperado.

### **Objetivos del Currículo de nivel medio**

El currículo de Educación General Básica está conformado por el perfil de salida, objetivos integradores de los subniveles, que constituyen una secuencia al logro del perfil de salida, y a los objetivos generales de cada subnivel; los contenidos expresados en las destrezas con criterio de desempeño; las orientaciones metodológicas; y, los criterios e indicadores de evaluación.

Dentro de los objetivos están secuenciados como: **Objetivos generales de área**, estos cubren el conjunto de aprendizajes del área a lo largo de la EGB y el BGU, así como las asignaturas que forman parte de la misma en ambos niveles, tienen un carácter integrador, aunque limitado a los contenidos propios del área en un sentido amplio (hechos, conceptos, procedimientos, actitudes, valores, normas; recogidos en las destrezas con criterios de desempeño. **Los Objetivos integradores de subnivel** que precisan, concretan y marcan en cada subnivel los escalones hacia el logro de los componentes del perfil de Bachillerato ecuatoriano. Estos tienen un carácter integrador, remitiendo a capacidades cuyo desarrollo y aprendizaje requieren la contribución de las diferentes áreas del currículo. Y **Objetivos de área**

**por subnivel** que cubren el conjunto de aprendizajes de cada área en el subnivel correspondiente (Currículo Priorizado por Competencias, 2021, p.22-23).

### **Destrezas**

El currículo de educación afirma que las destrezas:

Son los aprendizajes básicos que se aspira a promover en los estudiantes en un área y un subnivel determinado de su escolaridad. Las destrezas con criterios de desempeño refieren a **contenidos** de aprendizaje en sentido amplio destrezas o habilidades, procedimientos de diferente nivel de complejidad, hechos, conceptos, explicaciones, actitudes, valores, normas con un énfasis en el saber hacer y en la funcionalidad de lo aprendido (p.21).

La destreza representa el saber hacer, es decir que son los conocimientos que los estudiantes irán construyendo durante el proceso de aprendizaje. Dentro de los contenidos que se encuentran en el currículo, se observa una secuencia adecuada a cada nivel.

Además, los contenidos propuestos en el currículo permiten que el estudiante analice varias opciones de los conocimientos y las formas de aprender; todo esto se ajustan de acuerdo al contexto que rodea al estudiante.

### **Docentes facilitadores del aprendizaje**

El desarrollo de la tecnología en la educación propone cambios en el modelo de aprendizaje utilizados de manera tradicional, haciendo posible que el uso de recursos digitales favorezcan a la construcción del conocimiento, dejando atrás al docente emisor y lo “convierte en un docente digital con la consigna de guiar el aprendizaje del estudiante a través de diversas estrategias” de esta forma el educando se convierte en un “estudiante digital que tiene la libertad de decidir en dónde, cuándo y cómo estudiar” (Álvarez, 2022, p.10).

Los docentes a través de la selección y aplicación de recursos digitales potenciarían el desarrollo de competencias, destrezas y habilidades de los estudiantes, como Álvarez (2021) menciona “El uso de los recursos digitales en educación implica la creación, búsqueda y selección de recursos educativos digitales acordes con el nivel de desarrollo cognitivo deseado, como tutoriales, hipertextos, documentos HTML, recursos audiovisuales, juegos interactivos...entre otros” (p.11).

Los docentes son facilitadores del aprendizaje que, a través de una selección, crearán y adaptarán recursos digitales para alcanzar de forma eficaz un objetivo de aprendizaje determinado y este proceso permitirá que los estudiantes puedan empoderarse de los conocimientos mediados por la tecnología, desarrollando competencias que le permitan solucionar problemas de la vida cotidiana. De acuerdo a Vaca et al (2022) “el rol de los docentes en la educación se basa en apoyar la formación del pensamiento crítico para que los estudiantes alcancen ser autónomos y consigan su propia identidad siendo para ello indispensable apelar a estrategias innovadoras que lo hagan posible” (p.129)

### **Intencionalidad formativa**

Fuentes (2009) citado por Quiroz (2019) menciona la intencionalidad formativa

está comprendida como la intencionalidad socio-individual que expresa subjetiva y objetivamente los fines de los sujetos en el ámbito social, de donde se reconoce su carácter subjetivo-objetivo, pero está en la conciencia de los gestores y actores, en la obra de infinito amor que constituye la formación y el desarrollo humano. Este proceso está determinado por el protagonismo consciente del sujeto, concretada en la selección, utilización y diseño de los métodos y estrategias para su consecución, en el compromiso y la responsabilidad de los actores implicados en el proceso de desarrollo y transformación, donde se tracen cada día nuevas metas. (p.6)

Rodríguez *et al.* (2022) afirma que la intencionalidad formativa:

se logra durante el proceso pedagógico de la asignatura, el año y la carrera. Es un proceso en el cual están vinculados los componentes personales del proceso, transformando juntos el objeto de aprendizaje mediante la ejecución de diferentes tareas. Por tanto, la intencionalidad formativa está en el contenido (conocimientos, habilidades, valores) y en el proceso mismo: métodos, medios, organización, sistema de actividad-comunicación. Ahora bien, para que algo se logre en el proceso en el proceso pedagógico, tiene que estar declarado desde los objetivos, porque estos son, en sí mismos la intención pedagógica. (p.10-11)

La intencionalidad formativa asume una relación fundamental, en el que se muestra la reflexión de los aspectos internos y externos, la parte social e individual, es decir, que no se aprecia el proceso como una exigencia social que se cumple en documentos institucionales como planificaciones, sino en especial como una requerimiento social tomada por los profesores hacia los estudiantes y se expresa como vehículo de sus actuaciones, como una instancia esencial para lograr un alumno que sea capaz de solucionar problemas a través de habilidades y destrezas desarrolladas con un fin, es decir con objetivos. Dentro de este proceso se debe tener en cuenta que la comunicación es la base del desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.

### **2.3. Signos de puntuación**

#### **Enseñanza de Lengua y Literatura**

La propuesta curricular para la enseñanza de lengua y literatura es de enfoque comunicativo, es decir que desarrollar destrezas. Mismas que encuentran organizadas en cinco bloques que mantienen una estrecha relación: Lengua y cultura, Comunicación oral, Lectura, Escritura y Literatura. Cada uno consta de aspectos como señala la siguiente figura.

#### **Figura 9**

Bloque Curriculares



Bloques curriculares	
<b>Lengua y cultura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cultura escrita</li> <li>• Variedades lingüísticas e interculturalidad</li> </ul>
<b>Comunicación oral</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La lengua en la interacción social</li> <li>• Expresión oral</li> </ul>
<b>Lectura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de textos</li> <li>• Uso de recursos</li> </ul>
<b>Escritura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Producción de textos</li> <li>• Reflexión sobre la lengua</li> <li>• Alfabetización inicial</li> </ul>
<b>Literatura</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Literatura en contexto</li> <li>• Escritura creativa</li> </ul>

Nota. Información tomada del currículo de Educación General Básica del Ecuador.

De acuerdo al Currículo del Ministerio del Ecuador (2019) en el bloque de lectura, se encuentra el aspecto de comprensión de textos, mismo que invita al estudiante a comprender la estructura básica y objetivos de distintos tipos de textos. Las destrezas del nivel permiten que los estudiantes desarrollen una autonomía en el uso de estrategias cognitivas para que se desenvuelvan en la autorregulación de comprensión de contenidos. Mientras que en el bloque de escritura contiene el aspecto Reflexión sobre la lengua, aspecto que pretende desarrollar el análisis y reflexión sobre la estructura de la lengua castellana. La propuesta del currículo muestra, que a partir del desarrollo de las conciencias lingüísticas se potencia la gramática y la ortografía para la construcción de conocimientos de la escritura (p. 330-331). La tabla muestra objetivos, criterios de evaluación, destrezas e indicadores de logro que refiere el currículo para el desarrollo de la ortografía y dentro de estos el uso de signo de puntuación.

**Tabla 2.**

Objetivos, criterios, destrezas e indicadores para desarrollo de gramática

<b>Objetivos generales del área que se evalúan.</b>	<b>Criterio de Evaluación</b>	<b>Destrezas con criterio de desempeño.</b>	<b>Indicadores para la evaluación del criterio</b>
OG.LL.5. Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (semánticos, sintácticos, léxicos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares, y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.)	LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos (semánticos, sintácticos, léxicos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (semánticos, sintácticos, léxicos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos, leyendo con fluidez y entonación en diversos contextos (familiares, escolares, y sociales) y con diferentes propósitos (exponer, informar, narrar, compartir, etc.). (I.3., I.4.)
OG.LL.7. Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.	CE.LL.3.6. Produce textos con tramas narrativas, descriptivas, expositivas e instructivas, y las integra cuando es pertinente; utiliza los elementos de la lengua más apropiados para cada uno, logrando coherencia y cohesión; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de producción, estrategias de pensamiento, y se apoya en diferentes formatos, recursos, materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran.	LL.3.4.4. Escribir instrucciones con secuencia lógica, uso de conectores temporales y de orden, y coherencia en el manejo del verbo y la persona, en situaciones comunicativas que lo requieran. LL.3.4.5. Integrar relatos, descripciones, exposiciones e instrucciones en diferentes tipos de texto producidos con una intención comunicativa y en un contexto determinado. LL.3.4.6. Autorregular la producción escrita mediante el uso habitual del procedimiento de planificación, redacción, revisión y publicación del texto.	I.LL.3.6.1. Produce textos narrativos, descriptivos, expositivos e instructivos; autorregula la escritura mediante la aplicación del proceso de escritura y el uso de estrategias y procesos de pensamiento; organiza ideas en párrafos con unidad de sentido, con precisión y claridad; utiliza un vocabulario, según un determinado campo semántico y elementos gramaticales apropiados, y se apoya en el empleo de diferentes formatos, recursos y materiales, incluidas las TIC, en las situaciones comunicativas que lo requieran. (I.2., I.4.)
OG.LL.8. Aplicar los conocimientos sobre los elementos estructurales y funcionales de la lengua castellana en los procesos de composición y revisión de textos escritos para comunicarse de manera eficiente.		LL.3.4.7. Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura.	

---

LL.3.4.8. Lograr precisión y claridad en sus producciones escritas, mediante el uso de vocabulario según un determinado campo semántico.

LL.3.4.9. Organizar las ideas con unidad de sentido a partir de la construcción de párrafos.

LL.3.4.10. Expresar sus ideas con precisión e integrar en las producciones escritas los diferentes tipos de sustantivo, pronombre, adjetivo, verbo, adverbio y sus modificadores.

LL.3.4.11. Mejorar la cohesión interna del párrafo y la organización del texto mediante el uso de conectores lógicos.

LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde.

LL.3.4.13. Producir escritos de acuerdo con la situación comunicativa, mediante el empleo de diversos formatos, recursos y materiales.

LL.3.4.14. Apoyar el proceso de escritura colaborativa e individual mediante el uso de diversos recursos de las TIC.

---

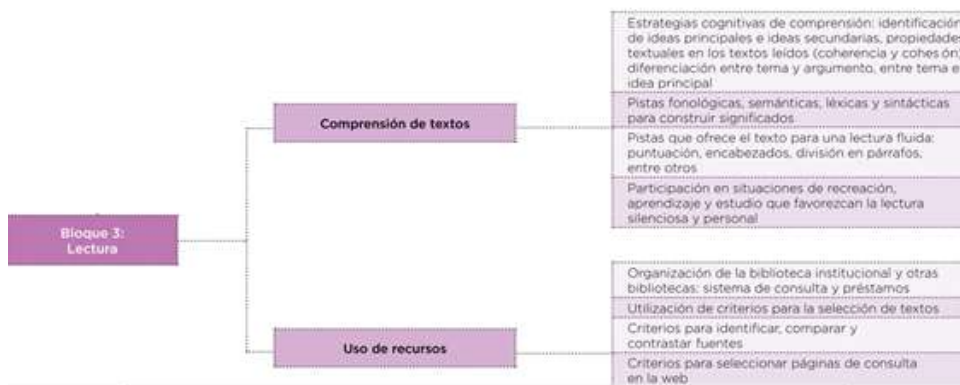
Nota. Información tomada del Currículo de EGB nivel medio.

## Contenidos conceptuales

El currículo del nivel ha estructurado los contenidos conceptuales para el nivel, de acuerdo con los bloques descritos anteriormente, es decir que son los datos que el estudiante deberá comprender e incorporar a su aprendizaje significativo y aplicarlo de forma imprescindible dentro de su desarrollo personal.

**Figura 10**

Contenidos bloque comprensión de textos.

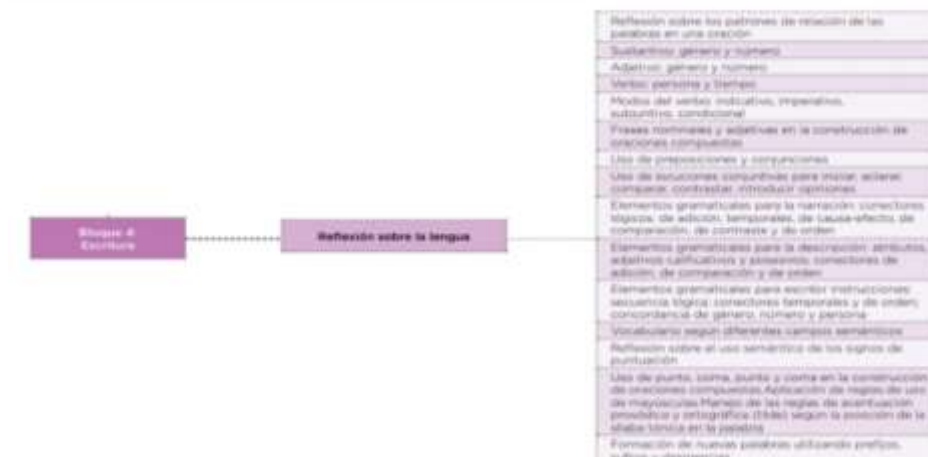


Nota. Información tomada del currículo de Educación General Básica del Ecuador.

Se puede observar en los contenidos como: pistas que ofrece el texto para una lectura fluida, puntuación, encabezados, división de párrafos entre otros. Dentro de los contenidos para comprensión de lectura se encuentra la puntuación y como contenido esencial el estudiante debe desarrollar a través de las destrezas que plantea el currículo del nivel.

**Figura 11**

Contenidos bloque Reflexión sobre la lengua.



Nota. Información tomada del currículo de Educación General Básica del Ecuador.

Se puede observar los contenidos de uso del punto, coma, punto y coma; los conceptos que se propone en el currículo son escasos y el texto del estudiante no presenta ejercicios de aplicación para que el alumno ejercite las normas básicas del uso de signos de puntuación. De acuerdo Mateo (2017) menciona “es fundamental conocer y aplicar las normas básicas de la puntuación porque un uso correcto asegura una articulación apropiada de las unidades de significado que forman una frase o un párrafo” (p.203). Puesto que estos signos requieren un uso preciso para que las palabras y frases expresen lo que el escritor quiere comunicar y el mensaje no sea alterado o mal entendido. De acuerdo al currículo de nivel medio los estudiantes deben trabajarán con los siguientes signos de puntuación: punto, coma, punto y coma, dos puntos, signos de interrogación, signos de exclamación, puntos suspensivos.

### **Signos de puntuación**

Las personas escriben con el propósito de comunicar una idea, un mensaje hacia otras personas. El uso adecuado de los signos de puntuación permite que la idea sea acogida con la claridad pertinente. Y si el individuo aplica un uso incorrecto de estos signos ortográficos, el mensaje no llegará correctamente, o se entenderá una idea diferente a la que se quiso comunicar.

Según la Real Academia Española (2023, definición 1) puntuar es “Poner en un texto los signos ortográficos necesarios para facilitar su comprensión y señalar las relaciones sintácticas y lógicas entre sus constituyentes o el carácter especial de algunos fragmentos”. Para Figueras (2017) “La puntuación constituye un código cuyo contenido y funciones refleja las complejas relaciones que, a lo largo de la historia, se han establecido entre la oralidad y la escritura” (p.136) y Mateo (2017) afirma “La puntuación en la escritura es el orden y la armonía que nos refleja con exactitud lo que se quiere expresar” (p.203).

La puntuación es un conjunto de signos ortográficos que se utilizan en la escritura para marcar pausas, entonaciones y acentuaciones que ayudan a la comprensión y

el sentido de un texto. Constituyen un código cuyo contenido y funciones reflejan las complejas relaciones que, a lo largo de la historia, se han establecido entre la oralidad y la escritura.

Inicialmente, la escritura se desarrolló como un sistema de representaciones gráficas de los sonidos del habla, es decir, como una forma de transcripción entre la oralidad. En este contexto, la puntuación no existía como tal, y la separación entre las palabras era inexistente o poco clara. Sin embargo, a medida que la escritura fue adquiriendo un mayor grado de autonomía, se hizo necesario desarrollar un sistema de signos que permitiera marcar las diferentes relaciones sintácticas y semánticas entre las palabras y la frase.

En la actualidad, la puntuación sigue siendo un elemento clave en la escritura, ya que permite que los textos sean más claros, precisos y expresivos. Además, el uso correcto de la puntuación es una muestra de habilidad y dominio de la lengua escrita, y contribuye a la calidad y la efectividad de la comunicación.

### **Enseñanza de signos de puntuación**

Cassany (2006) expone:

La puntuación es un elemento esencial del escrito, por lo que transferir un discurso oralizado a su versión escrita implica también recuperar o reconstruir su puntuación. La puntuación puede cambiar el significado de las palabras escritas. Para facilitar la tarea de su anotación, las lecturas iniciales y finales del texto completo pueden marcar las pausas y las entonaciones de la prosa. También se pueden dar algunas orientaciones a los aprendices sobre cómo anotar los signos más importantes (punto, coma, punto y coma) a partir de criterios sintácticos (oraciones completas, incisos) o de la entonación (ascendente o descendente). De este modo, los alumnos se acostumbrarán a procesar el discurso escrito con todos sus elementos constituyentes. (p.236)

Los signos de puntuación son fundamentales para que la escritura sea clara y coherente, y transmita el mensaje de manera efectiva. El docente debe tomar en cuenta para la enseñanza las pausas, la entonación y el ritmo que tiene una oración o un párrafo, es precisamente esto lo que permite al lector a comprender el texto de manera más fácil y natural. La falta de puntuación puede generar ambigüedad, confusión y malas interpretaciones en la comunicación escrita. Además, Cassany emite orientaciones que ayudarían en la enseñanza de los signos de puntuación como son los de forma sintáctica; la formulación de oraciones completas, incisos y también se puede usar la entonación que puede ser de forma ascendente o descendente, de esta forma el alumno estaría relacionando los cambios de tono para procesar el texto. Así el docente no debe indicar específicamente donde se encuentra el signo de puntuación, sino que el alumno deduciría que signos colocar.

Roselló (2010) expone: su enseñanza no debería realizarse de una manera aislada, a la manera de esos ejercicios tan comunes de los libros de texto, en donde se explica una regla sobre la utilización de un signo y, a continuación, hay cuatro o cinco oraciones descontextualizadas para que el alumno ponga el signo en aquellos lugares donde considere oportuno. Para nosotros, los signos son elementos de cohesión textual y deben formar parte del complejo proceso de enseñanza-aprendizaje de la expresión escrita. (p.167)

El autor coincide con Cassany, debido a que los docentes deben dar importancia a que los estudiantes conozcan los signos de puntuación, así como su función y su uso adecuado en diferentes contextos. Es fundamental no segmentar la enseñanza de signos de puntuación, sino que se debe hacer práctica como parte global de la escritura.

Se concluye que los signos de puntuación no deben enseñarse de manera aislada, sino que deben enseñarse dentro del contexto de la escritura y la gramática en general. La puntuación es una parte integral del lenguaje escrito, y se utiliza para transmitir el significado de manera efectiva y coherente. Por lo tanto, es importante que los estudiantes comprendan la función y el propósito de cada signo de

puntuación, y cómo se relacionan con la estructura de las oraciones y los párrafos en general. En lugar de enseñar los signos de puntuación de manera aislada, es recomendable integrar su enseñanza conjuntamente con la gramática y la escritura, de modo que los estudiantes puedan comprender su importancia y su uso adecuado.

### **Funciones de los signos de puntuación**

En cuanto a las funciones que cumplen los signos de puntuación para puntuar con propiedad e interpretar escritos se cita la definición de signos ortográficos:

Son marcar las pausas y la entonación con que deben leerse los enunciados, organizar el discurso y sus diferentes elementos para facilitar su comprensión, evitar posibles ambigüedades en textos que, sin su empleo, podrían tener interpretaciones diferentes, y señalar el carácter especial de determinados fragmentos de texto- citas, incisos, intervenciones de distintos interlocutores en un diálogo, etc. (Real Academia Española, 2015)

De acuerdo a Mateo (2017) “... es imprescindible separar las ideas, jerarquizarlas y ponerlas en orden...los signos de puntuación cumplen con las siguientes funciones: Organizar el texto, señalar los límites de las frases y párrafos, dar énfasis en las ideas principales, ordenar las ideas secundarias, evitar ambigüedades” (p.203).

Al identificar cada una de las funciones de los signos de puntuación permite estructurar un texto, de tal manera que facilite la comprensión del mismo, y aplicar las pausas y entonación de manera eficiente, al realizar el proceso correcto, el mensaje del texto es comprendido de la forma con la que el autor escribió, por lo que es importante emplear con exactitud el papel que desempeña cada signo ortográfico que permite puntuar un texto.

En cuanto a la función del punto y seguido, punto y aparte y punto final, Roselló (2010) expone:



No cabe duda de que el punto y seguido y el punto y aparte delimitan unidades distintas. En el primer caso, el término es la oración; en el segundo, el párrafo. Aunque la representación gráfica sea la misma, las distintas funciones para uno y otro caso nos llevan a pensar que se trata de dos signos distintos, como pueden serlo el punto y seguido y el punto y coma, por ejemplo. Es cierto que todos señalan el final de una unidad (oración, párrafo, texto), aunque existe una especie de gradación entre ellos. En el primer caso, con el punto y seguido siempre se espera que el final de una idea nos lleve a otra nueva que llegará con la próxima oración. En el segundo, se cierra una unidad de sentido, una idea central, para pasar a otra. Sólo en el último caso, en el punto final, estamos ante el cierre definitivo de una unidad de sentido. (p.112-113)

Entonces los signos de puntuación ayudan a jerarquizar ideas dentro de un texto, ya que su uso adecuado puede proporcionar pistas al lector sobre la estructura, la organización de ideas y las relaciones que hay entre las diferentes partes del texto. El punto y seguido se usa para separar oraciones que tratan sobre temas diferentes, pero están relacionadas entre sí, mientras que en punto y apartes se utiliza para separar párrafos, y por último el punto final que indica la terminación de un texto.

Además, estos signos de puntuación también pueden ayudar a proporcionar énfasis, a indicar pausas y controlar el ritmo y la cadencia de la lectura, lo que también influye en la jerarquización de ideas en un texto. En fin, si la función del signo está internalizado en el estudiante contribuye a una organización adecuada y claridad del texto que facilita la comprensión y lectura.

### **Clasificación de signos de puntuación**

Clasificación de acuerdo con la teoría funcionalista propuesta por Halliday, se enfoca en cómo los signos de puntuación ayudan a estructurar y organizar el significado dentro de una oración o texto. Según Halliday se divide en tres categorías: **Marcadores de Límites o delimitadores** se utilizan para marcar límites entre las partes de una oración o texto. Incluyen el punto, el punto y coma,

los dos puntos y el punto aparte; **marcadores de relaciones o conectores** se utilizan para establecer relaciones entre las partes de una oración o texto, incluyen la coma, el guión y las comillas; **marcadores de énfasis o acentuadores** se utilizan para resaltar una palabra o frase específica dentro de una oración o texto, incluyen el signo de exclamación y el signo de interrogación. (Halliday 1985 citado por Roselló)

Figueras se basó en la clasificación de Catch, también conocido como la teoría discursiva de la puntuación, se enfoca en como los signos de puntuación afecta la cohesión y la coherencia del discurso y la organización de la información. Esta clasificación se basa en la función pragmática de los signos de puntuación. Las categorías que organiza es la siguiente: **signos de pausa** se utilizan para marcar una pausa en el discurso y ayuda a estructurar las unidades sintácticas y semánticas. Incluye el punto, la coma y el punto y coma; **signos de relación** establece las relaciones entre las partes del discurso y para indicar la cohesión del texto, incluyen los dos puntos, los paréntesis y los corchetes; **signos de modalidad** indican la actitud del hablante o la modalidad de la información, incluyen el signo de exclamación, de interrogación y comillas; **signos de énfasis** se utilizan para enfatizar una parte del discurso y para llamar la atención sobre ella, incluyen el punto guión. (Figueras, 2001 citado por Roselló)

**Tabla 3***Signos de puntuación*

Signo	Símbolo	Usos
<b>Punto</b>	.	Señala el final de un enunciado que no sea interrogativo o exclamativo, de un párrafo o de un texto. <b>Punto seguido:</b> si se continúa con el mismo tema y se sigue en el mismo renglón. Separa ideas en un párrafo. <b>Punto aparte:</b> se usa cuando se pasa de un tema a otro. Separa párrafos. <b>Punto final: se emplea para</b> señalar que un texto ha terminado.
<b>Coma</b>	,	Se utiliza para indicar una pausa breve y darle claridad a la oración. Se emplea para <b>enumerar</b> elementos de la misma clase o que cumplen la misma función. Se coloca la coma delante de la <b>conjunción</b> cuando la secuencia que encabeza expresa un contenido consecutivo, de tiempo, etc. Se usa la coma de <b>vocativo</b> para separar el elemento vocativo. La coma <b>apositiva</b> separa expresiones intercaladas que expliquen o den una información adicional acerca de una expresión precedente. La coma <b>explicativa</b> se usa para aclarar o ampliar los que se dice, hace una pausa entre el sujeto y el verbo. La coma <b>especificativa</b> es indispensable para entender a qué o a quien se refiere. No hay pausa entre sujeto y verbo. La coma <b>hiperbática</b> se usa cuando se invierte el orden lógico de las palabras en la oración, adelantando lo que debe ir después, se coloca coma al final de la parte que se adelanta, si esta es de cinco palabras o más. La coma <b>adversativa</b> se coloca delante de las conjunciones adversativas (mas, pero, sino, aunque, siquiera, luego, pues, conque) y modos conjuntivos (a pesar de, antes bien, así que, de manera que) Se coloca la coma entre incisos para separar palabras o frases del resto de la oración como, sin embargo, no obstante, por consiguiente, es decir, esto es, por lo menos, sin duda alguna, entre otros. Se usa la coma para palabras introductorias que se separan del resto de la oración por una coma. La coma va después de estas locuciones: a decir verdad, a mi juicio, a saber, a su manera entre otras.

<b>Punto y coma</b>	y ;	<p>Indica una pausa mayor que la coma y menor que la del punto. La primera palabra que aparece tras el signo debe escribirse con minúscula.</p> <p>Se usa para separar oraciones sintácticamente independientes entre las que existe una estrecha relación semántica.</p> <p>Para separar en una serie los elementos que contiene comas. Así se evita la confusión.</p> <p>Para separar cláusulas largas y muy elaboradas que no tengan conjunción y ni o.</p> <p>Para separar que tienen puntuación de comas.</p> <p>Suele colocarse punto y coma, en vez de coma, antes de las conjunciones adversativas más, pero, aunque. Si la cláusula es corta, se prefiere la coma.</p> <p>Para separar oraciones extensas que están unidas por una conjunción.</p> <p>Para separar las partes de una oración cuando estas, a su vez, tienen, comas debidas a la introducción de aclaraciones o incisos subordinados.</p> <p>Delante de una oración que resume o abraza todo lo expresado en incisos anteriores, ya separados por comas.</p> <p>Para separar los nombres traspuestos en una oración.</p> <p>Para señalar oposición con sentido próximo.</p> <p>Ante conectores lógicos. Los conectores lógicos son enlaces, generalmente adverbios o locuciones adverbiales, que aseguran la ilación o relación lógica de los enunciados.</p>
<b>Dos puntos</b>	:	<p>Se escriben pegados a la palabra o el signo que los antecede, y separados por un espacio de la palabra o el signo que los sigue. La palabra que aparece a continuación de los dos puntos deberá escribirse con inicial minúscula, cuando se anuncia enumeración que establece relaciones semánticas y mayúscula cuando se introduce una cita, así como en ciertos usos característicos de textos epistolares.</p> <p>Se usa:</p> <p>Para indicar que lo que viene después es una enumeración de elementos incluidos en la primera proposición.</p> <p>Antes de una cita o palabras textuales. La cita va entre comillas y se comienza con mayúscula.</p> <p>Antes de una proposición que es resumen, explicación o consecuencia de lo anterior.</p> <p>Después de las fórmulas de saludo y cortesía en las cartas y otros documentos.</p> <p>En textos administrativos y jurídicos- decretos, resoluciones, edictos, acuerdo, certificados, sentencias-, se colocan dos puntos después del verbo, escrito con letras mayúsculas, que presenta el objetivo fundamental del documento.</p> <p>Después de las expresiones que se emplean en solicitudes, instancias, documentos públicos o privados como hace consta, expone, por cuanto, por tanto, certifico, solicita y otras similares.</p> <p>Para separar las horas de los minutos y los minutos de los segundos.</p> <p>Para separar una palabra o frase que indica ejemplificación como a continuación, a saber, así, como sigue, de esta manera, los siguientes.</p> <p>Para separar las iniciales de la persona que firma la carta u otro documento y de la persona que digita.</p> <p>Para señalar un enunciado especificador.</p> <p>Para separar los elementos numéricos en las citas bibliográficas y en proporciones aritméticas.</p>
<b>Signos de interrogación y exclamación</b>	¿? ¡!	<p>Enmarcan las construcciones interrogativas y exclamativas. Presenta curvas entonacionales características, y la presencia de estos signos en la escritura es distintiva, o sea hace varias los significados.</p> <p>Los signos son dobles, se colocan de forma obligatoria al comienzo y final del enunciado.</p>

Nota. Información tomada del Secreto de la Ortografía (2017)

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1. Ubicación

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Juan Montalvo, institución de sostenimiento fiscal, ubicada en las calles Bolívar y Espejo, sector de La Medalla Milagrosa, parroquia San Francisco, ciudad de Ambato de la provincia de Tungurahua. La institución cuenta con alrededor de 2.368 estudiantes desde el nivel inicial hasta tercero de Bachillerato. Los alumnos provienen de los alrededores de la institución, sin embargo, existe un porcentaje alto de estudiantes que acuden de lugares lejanos como parroquias rurales y cantones aledaños; pertenecen a varios estratos socioeconómicos, por los que se puede observar una diversidad étnica y cultural. La institución se encuentra en una zona céntrica por lo que a sus alrededores se observa un desarrollo comercial de alta magnitud, que interviene en el desenvolvimiento de los estudiantes.

#### 3.2. Equipos y materiales

**Recursos institucionales:** Unidad Educativa “Juan Montalvo” de la ciudad de Ambato, Universidad Técnica de Ambato

**Talento humano:** Mayra Cunalata investigador, Dr. Willyams Castro tutor de la investigación, docentes del subnivel medio y estudiantes del subnivel medio de la Unidad Educativa Juan Montalvo

**Recursos materiales:** cuestionario virtual, celular, laptop.

**Recursos financieros:** presupuesto proyectado.

#### 3.3. Tipo de investigación

El enfoque de la investigación fue mixto por lo que se asume el criterio de Hernández-Sampieri (2018) que expone:

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión

conjunta, para realizar inferencias producto de toda información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio” (p. 612)

Este enfoque permitió el uso de datos numéricos producto de la tabulación y análisis cuantitativo de las encuestas que se realizan; datos que se obtuvieron de la aplicación del pretest y postest.

El enfoque cuantitativo se verificó con la comprobación de la hipótesis, para lo cual se necesita de la estadística, que permitió verificar la influencia de la aplicación de recursos digitales en la enseñanza de signos de puntuación, verificada por medio de procedimientos que aceptarán o rechazarán la hipótesis nula o alternativa, necesarios para obtener las conclusiones y recomendaciones.

El diseño de la investigación es pre experimental debido que se aplicó un pretest y postest para determinar, si el uso de recursos digitales influye en el uso adecuado de signos de puntuación. De esta forma se trabajó la variable independiente sobre la dependiente; en el grupo experimental se aplicó el estímulo juegos interactivos, posteriormente se realizó comparaciones sobre el nivel de conocimiento en el “uso de signos de puntuación” para comprender si la aplicación de los mismos, mejoro en el grupo experimental.

En la investigación se manejó un nivel correlacional, debido a que se pretendió encontrar una relación positiva o negativa entre las variables planteadas. El tipo de investigación fue de campo debido a que los datos fueron obtenidos en la Unidad Educativa “Juan Montalvo” es decir en el lugar donde se aplicó el experimento, por lo que se acoge el criterio Arias (2012) “la investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos” (p.31).

Se usó como técnica la encuesta, aplicada a estudiantes y docentes, mediante el instrumento del cuestionario que permitió medir constantemente la aplicación de

recursos digitales sobre la enseñanza de signos de puntuación para incentivar la aplicación de nuevas herramientas tecnológicas que mantengan a los estudiantes dispuestos a construir conocimientos.

De acuerdo con el enfoque cualitativo también se usó un diseño fenomenológico con el cual se compara experiencias de los dos grupos de estudiantes, al que se aplicó un tratamiento o estímulo que en la investigación fue aplicar juegos interactivos para el aprendizaje de signos de puntuación, mientras que el otro grupo se mantuvo con la misma metodología aplicada en el nivel. De tal manera que la investigación permitió tomar decisiones importantes en el momento de aplicar recursos digitales en la enseñanza de signos de puntuación.

### **3.4. Prueba de hipótesis**

**H<sub>0</sub>:** El uso de recursos digitales no aumenta el nivel de conocimientos sobre el correcto uso de signos de puntuación en los estudiantes de nivel medio EGB en la Unidad Educativa Juan Montalvo.

**H<sub>1</sub>:** El uso de recursos digitales aumenta el nivel de conocimientos sobre el correcto uso de signos de puntuación en los estudiantes de nivel medio EGB en la Unidad Educativa Juan Montalvo.

### **3.5. Población**

La investigación constó con una población de 420 estudiantes que oscilan entre 9 a 11 años y pertenecen al nivel medio de E.G.B de la Unidad Educativa Juan Montalvo, ubicada en la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua. Además, se contó con 12 docentes tutores de quinto, sexto, séptimo año de E.G.B, quienes imparten la asignatura de Lengua y literatura.

Con fines de obtener resultados más confiables y minimizar el margen de error, el estudio se realizó con toda la población detallada en la tabla 4.

**Tabla 4.***Población*

Año	Paralelos	N° Estudiantes por paralelo	N° Estudiantes	N° Docentes
Quinto	4	35	140	4
Sexto	4	35	140	4
Séptimo	4	35	140	4
Total	12		420	12

**3.6. Recolección de información**

Para la recolección de información del trabajo de investigación se usó como técnica la encuesta dirigida a docentes y estudiantes. Arias (2012) explica “Se entenderá por técnica de investigación el procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (p.67). El trabajo de investigación acogió las ventajas de la encuesta como recopilar una gran cantidad de información útil y precisa en corto tiempo. El instrumento que aportó en este trabajo fue el cuestionario que para Sampieri et al (2014) expone “El cuestionario es una técnica para la recolección de datos que se basa en la presentación de preguntas previamente diseñadas para que sean respondidas por los individuos o grupos a los que se dirige el estudio” (p.219). El cuestionario constó de 28 preguntas previamente estructuradas, seis de información general, nueve de la variable independiente “recursos digitales” y trece de la variable dependiente “uso de signos de puntuación”

**Tabla 5***Fiabilidad de Encuesta a Docentes*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,823	22

Nota: datos obtenidos de SPSS



**Tabla 6**

*Fiabilidad de Encuesta a Estudiantes*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,933	22

Nota: datos obtenidos de SPSS

Se verifico su validez y confiabilidad a través de juicio de expertos a los que fueron sometidos los instrumentos de recolección de información. Para el grado de confiabilidad se aplicó el coeficiente de Alfa de Cronbach que consistió en calcular la correlación de cada ítem con los que tiene interés, usando el estadígrafo SPSS obteniendo los siguientes resultados:

Los datos calculados en el estadígrafo SPSS permite determinar que el valor de Alfa de Cronbach de la encuesta aplicada a docentes es de 0,823 que de acuerdo con Ruiz Bolivar (2002) tiene un nivel de confiabilidad alta. El valor de alfa de Cronbach de la encuesta aplicada a estudiantes es 0,933 y de acuerdo a Ruiz Bolivar (2002) tiene un nivel de confiabilidad alta; por lo que se considera que los instrumento tiene relación y es válido.

**3.7. Procesamiento de la información y análisis estadístico**

La información que se obtuvo de las encuestas realizadas a docentes y estudiantes fueron ingresados al programa SPSS, el desarrollo de información se completó con Microsoft Excel. Del proceso aplicado se obtuvieron tablas de frecuencias y figuras, en las cuales lo más significativo es la reunión de los datos obtenidos en la recolección. Con la información procesada, se contrastó los datos obtenidos de estudiantes y docentes.

Las tabla que se elaboró para el trabajo de investigación consta con el análisis e interpretación, dilucidando que la información contenida en dichas tablas se fundamentaron con los antecedentes del estado del arte. Además, se aplicó el cálculo de chi cuadrado para validar la hipótesis alternativa.

### **3.8. Variables respuestas o resultados alcanzados**

La investigación tuvo un enfoque mixto, con un diseño preexperimental por lo que se aplicó un pretest en un único grupo de control, luego se procedió a aplicar el tratamiento que en este caso fue juegos interactivos para fomentar el uso adecuado de signos de puntuación, además la investigación es de cohorte longitudinal es decir que transcurrió en un tiempo de aplicación del tratamiento, el grupo experimental fue sometido a un test y se identificó los nuevos resultados que permitieron comprobar si el tratamiento aplicado a la variable independiente recursos digitales influyó sobre la variable dependiente signos de puntuación.

La investigación abordó un enfoque mixto, con un diseño preexperimental y a partir de este se fueron cumpliendo los objetivos específicos propuestos de la siguiente forma:

Para el objetivo, fundamentar teóricamente los recursos digitales disponibles en educación para estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato, se realizó la búsqueda de antecedentes que abordaron la temática de las variables planteadas en la investigación, se seleccionaron aquellos documentos que se ajustaron a los criterios del trabajo, analizando el objetivo, metodología, población, resultados y conclusión de artículos y tesis de maestría que aportaron significativamente a la investigación.

En el objetivo, establecer la utilización correcta de los signos de puntuación para estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato, se realizó un pretest con el que se detectó las falencias que presentaban los estudiantes al momento de realizar ejercicios de puntuación ya sea en actividades como dictado o producción de textos.

Para el objetivo diseñar juegos interactivos para el uso de signos de puntuación para estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato, luego de aplicar el pretest se realizó el diseño de juegos y fichas para el uso de la coma, punto, punto y coma, dos puntos,

puntos suspensivos y signos de entonación; en las plataformas, Educaplay, Wordwall, Quizzes, Liveworksheet, además se apoyó en videos la plataforma Happy Learning.

Aplicar juegos interactivos para el uso de signos de puntuación para estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato, luego de haber diseñado juegos interactivos en las diferentes plataformas, se aplicó en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo de EGB, pertenecientes a la sección vespertina permitieron mejorar en un porcentaje considerable el uso de signos de puntuación.

Analizar los resultados de la utilización de juegos interactivos para el uso de los signos de puntuación para estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato, se utilizó un postest, cuyos resultados demostraron que el grupo en el que se aplicó el tratamiento mostró una mejor utilización de los signos de puntuación en relación al grupo al que no se aplicó el tratamiento.

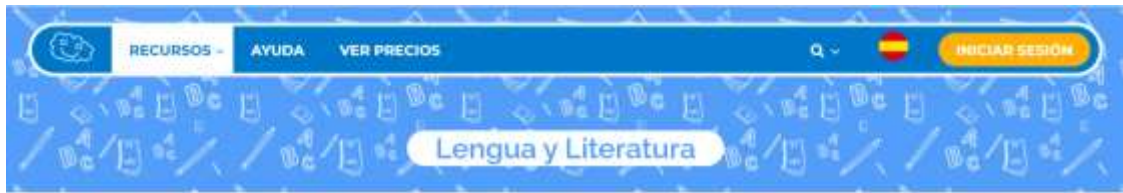
### **3.8.1 Implementación de juegos interactivos**

Los juegos interactivos para mejorar los signos de puntuación se basaron en una serie de juegos creados en diferentes plataformas liveworksheets, Wordwall, cerebriti, Educaplay, quizizz, happylearning. Las plataformas mencionadas son de fácil acceso y su uso es intuitivo, el ambiente que genera por sus llamativos colores y sonidos invita al estudiante aprender de una forma divertida, esta orientado al desarrollo de conceptos básicos para el uso de signos para la puntuación.

Como primer paso para aplicación de recursos digitales se realizó con la plataforma happylearning con videos cortos de conceptos y reglas para uso del punto, coma, punto y coma, dos puntos, signos de interrogación, admiración.

#### **Figura 12**

*Signos de puntuación de happylearning.*



### Los Signos de Puntuación

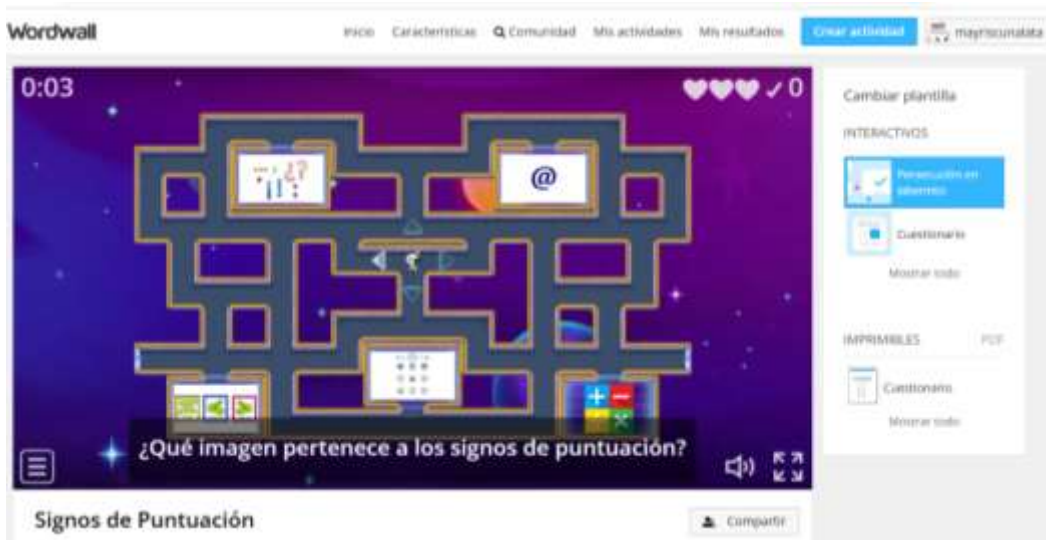
Los signos de puntuación: Las oraciones interrogativas y exclamativas	Los signos de puntuación: El punto y coma, los dos puntos y los puntos suspensivos	Los signos de puntuación: El punto. Cómo y Cuándo usar el punto	Los signos de puntuación: la coma. Cómo y cuándo usar la coma.

Uno de los contenidos de las plataformas son los signos de puntuación, los estudiantes a través de videos dinámicos y divertidos ejemplos llegan con el conocimiento de los signos de puntuación hacia los estudiantes.

Luego que los estudiantes han superado la primera etapa han acogido los fundamentos de estos signos y se procedió a ponerlos en práctica con juegos creados en la plataforma Wordwall

**Figura 13**

*Persecución en laberintos*



En la figura se puede apreciar un laberinto en el cual el estudiante deberá identificar cuál de las imágenes pertenece a signos de puntuación, mientras corre en un

laberinto perseguido de enemigos, debe correr hacia la zona de la respuesta correcta para ganar el juego.

### Figura 14

#### *Aplasta topos*



La figura muestra el juego aplasta topos en el que el estudiante debe escoger los topos que tienen los enunciados correctos y golpearlos para ir sumando puntos, el estudiante podrá observar las puntuaciones de sus compañeros para observar el jugador con la puntuación más alta.

### Figura 15

#### *Estallido de globos*



El juego los estudiantes tendrán que estallar los globos para revelar el contenido oculto en ellos. Cada globo contiene una pregunta, una palabra o un concepto. Los estudiantes deberán seleccionar un globo y hacer clic en él para revelar su contenido. Luego, deberán proporcionar la respuesta correcta en el espacio proporcionado o realizar la tarea asignada. El objetivo es estallar todos los globos lo más rápido posible

## Figura 16

### *Busca la coincidencia*



En esta actividad, los estudiantes tendrán que encontrar y hacer coincidir parejas de elementos o imágenes. Las tarjetas estarán boca abajo y los estudiantes deberán seleccionar dos tarjetas a la vez para ver si hacen pareja. Si las tarjetas coinciden, se quedarán abiertas; de lo contrario, se volverán a girar boca abajo. El objetivo es encontrar todas las parejas lo más rápido posible.

**Figura 17**

*El avión*



El juego consiste en que los estudiantes, responderá a una serie de preguntas relacionadas con el tema de los aviones. Debe leer cuidadosamente cada pregunta y seleccionar la opción de respuesta correcta. El estudiante debe asegurarse de responder correctamente todas las preguntas para llegar al final del juego.

**Figura 18**

*Tarjetas en Quizlet*



Se realizó tarjetas de estudio en la plataforma Quizlet. Los estudiantes repasaron con tarjetas reglas de signos de puntuación y ejercicios de aplicación. Mediante este sistema los estudiantes pueden compartir las tarjetas para estudio.

Se realizó juegos en las plataformas de Liveworksheet, EducaPlay para el aprendizaje de signos de puntuación y ejercicios de aplicación para que los estudiantes realicen logren puntuar adecuadamente.



**Tabla 7**

Juegos interactivos

<b>Tema</b>	<b>Estrategias metodológicas</b>	<b>Recursos digitales</b>	<b>Resultados esperados</b>	<b>Plataforma digital</b>	<b>Enlaces</b>
Lengua y literatura Uso del Punto (.) Punto seguido, punto aparte, punto final. Uso de la Coma (,)	<b>Experiencia</b> Fase de contextualización	Visualización de videos del uso del punto y la coma. Mapas conceptuales de reglas para usos de signos de puntuación (coma y punto) Opiniones e ideas	Adquisición de conocimientos a través de un contexto sociocultural de transferencia de experiencias	YouTube Imágenes- ilustraciones Liveworksheets Forms	<a href="https://acortar.link/iGUmZM">https://acortar.link/iGUmZM</a> <a href="https://acortar.link/U1MDzw">https://acortar.link/U1MDzw</a> <a href="https://es.liveworksheets.com/jv3375990mu">https://es.liveworksheets.com/jv3375990mu</a> <a href="https://es.liveworksheets.com/hh3376049nm">https://es.liveworksheets.com/hh3376049nm</a>  <a href="https://forms.office.com/r/e20PY946ci">https://forms.office.com/r/e20PY946ci</a>
	<b>Reflexión</b> Estructuración del conocimiento	Resumen	Analiza y organiza sus pensamientos.	Wordwall Liveworksheets	<a href="https://wordwall.net/es/resource/53153606">https://wordwall.net/es/resource/53153606</a> <a href="https://es.liveworksheets.com/pt3356912tp">https://es.liveworksheets.com/pt3356912tp</a> <a href="https://wordwall.net/es/resource/53152479">https://wordwall.net/es/resource/53152479</a> <a href="https://es.liveworksheets.com/vg3356922sy">https://es.liveworksheets.com/vg3356922sy</a>
	<b>Conceptualización</b> Estructuración del conocimiento	Definir y conceptualizar sobre el tema	Sistematiza la información mediante juegos lo aprendido	Liveworksheets Wordwall	<a href="https://wordwall.net/es/resource/53153646">https://wordwall.net/es/resource/53153646</a> <a href="https://wordwall.net/es/resource/47529684">https://wordwall.net/es/resource/47529684</a>
	<b>Aplicación</b> Desarrollo de la destreza	Resolución de casos Producción de textos	Crea, planifica y soluciones casos reales usando juegos.	Wordwall Cerebriti Quizzes	<a href="https://wordwall.net/es/resource/53137279">https://wordwall.net/es/resource/53137279</a> <a href="https://wordwall.net/es/resource/47529684">https://wordwall.net/es/resource/47529684</a>

Lengua y literatura Uso de los dos puntos (:) Punto y coma (;) Puntos suspensivos (...)	<b>Experiencia</b> Fase de contextualización	Visualización de videos del uso de dos puntos, punto y coma, puntos suspensivos. Reglas para usos de signos de puntuación (dos puntos, punto y coma, puntos suspensivos) Opiniones e ideas	Adquisición de conocimientos a través de un contexto sociocultural de transferencia de experiencias	YouTube Power Point Liveworksheets Forms	<a href="https://happylearning.tv/lengua-y-literatura/">https://happylearning.tv/lengua-y-literatura/</a> <a href="https://es.liveworksheets.com/sb3385292fv">https://es.liveworksheets.com/sb3385292fv</a>
	<b>Reflexión</b> Estructuración del conocimiento	Resumen	Analiza y organiza sus pensamientos.	Wordwall Liveworksheets	<a href="https://wordwall.net/es/resource/53142188">https://wordwall.net/es/resource/53142188</a> <a href="https://wordwall.net/es/resource/53142761">https://wordwall.net/es/resource/53142761</a>
	<b>Conceptualización</b> Estructuración del conocimiento	Definir y conceptualizar sobre el tema	Sistematiza la información mediante juegos lo aprendido	Liveworksheets Wordwall	<a href="https://quizlet.com/_d0r7yf?x=1jqt&amp;i=51gkg7">https://quizlet.com/_d0r7yf?x=1jqt&amp;i=51gkg7</a> <a href="https://es.liveworksheets.com/oy2068552gn">https://es.liveworksheets.com/oy2068552gn</a>
	<b>Aplicación</b> Desarrollo de la destreza	Resolución de casos Producción de textos	Crea, planifica y solucionas casos reales usando juegos.	Wordwall Cerebriti Quizzes	<a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6455188-los-signos-de-puntuacion.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/6455188-los-signos-de-puntuacion.html</a> <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8644974-uso-del-punto-y-coma.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8644974-uso-del-punto-y-coma.html</a>
Lengua y literatura Uso de signos de entonación	<b>Experiencia</b> Fase de contextualización	Visualización de videos del uso de signos de interrogación y admiración Reglas para el uso de signos de	Adquisición de conocimientos a través de un contexto sociocultural de transferencia de experiencias	YouTube Power Point Liveworksheets Forms	<a href="https://happylearning.tv/lengua-y-literatura/">https://happylearning.tv/lengua-y-literatura/</a>

---

	interrogación y admiración Opiniones e ideas			
<b>Reflexión</b> Estructuración del conocimiento	Resumen	Analiza y organiza sus pensamientos.	Wordwall Liveworksheets	<a href="https://wordwall.net/es/resource/47300688">https://wordwall.net/es/resource/47300688</a> <a href="https://wordwall.net/es/resource/53199058">https://wordwall.net/es/resource/53199058</a>
<b>Conceptualización</b> Estructuración del conocimiento	Definir y conceptualizar sobre el tema	Sistematiza la información mediante juegos lo aprendido	Liveworksheets Wordwall	<a href="https://wordwall.net/es/resource/53201294">https://wordwall.net/es/resource/53201294</a>
<b>Aplicación</b> Desarrollo de la destreza	Resolución de casos Producción de textos	Crea, planifica y solucionas casos reales usando juegos.	Wordwall Cerebriti Quizzes	<a href="https://es.liveworksheets.com/sb3385292fv">https://es.liveworksheets.com/sb3385292fv</a> <a href="https://es.liveworksheets.com/xf1427395xi">https://es.liveworksheets.com/xf1427395xi</a>

---

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Una vez que se ha aplicado los instrumentos de investigación y el tratamiento en el grupo experimental, se exponen los resultados obtenidos mediante el análisis y la interpretación de cada una de las variables. El contraste de los datos se ha realizado en el software SPSS. A continuación, se detalla en las tablas de frecuencia, las mismas que constan con la interpretación y análisis de los datos procesados.

#### 4.1 Encuesta de docentes y estudiantes

**Tabla 8**

*Recursos educativos como mediadores de Aprendizaje*

		<b>Estudiantes</b>			
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Totalmente en desacuerdo	75	17,9	17,9	17,9
	En desacuerdo	38	9,0	9,0	26,9
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	307	73,1	73,1	100,0
	<b>Total</b>	<b>420</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 9**

*Recursos educativos como mediadores de Aprendizaje*

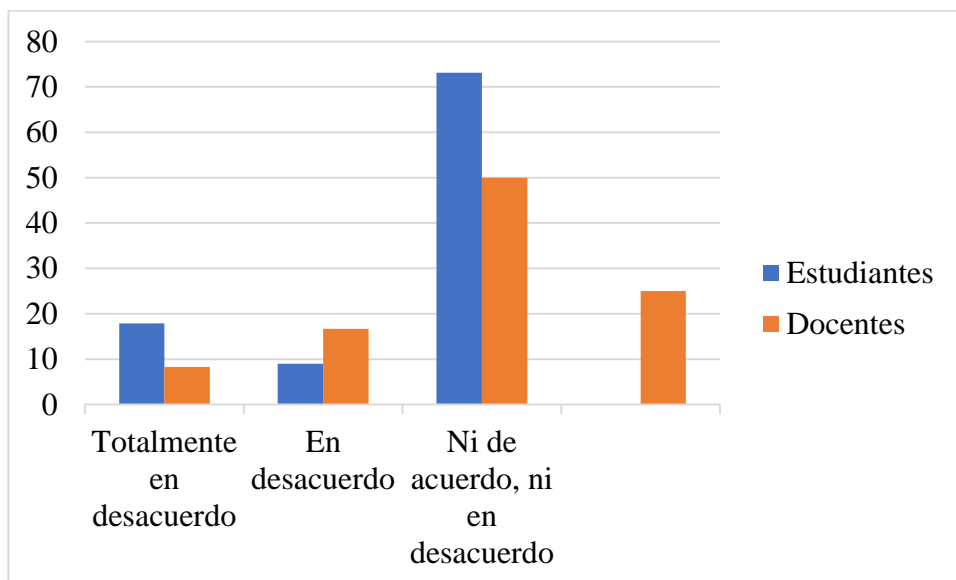
		<b>Docentes</b>			
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	En desacuerdo	1	8,3	8,3	8,3
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	2	16,7	16,7	25,0
	De acuerdo	6	50,0	50,0	75,0
	<b>Totalmente de acuerdo</b>	<b>3</b>	<b>25,0</b>	<b>25,0</b>	<b>100,0</b>

Total	12	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

### Gráfico 1

*Recursos educativos como mediadores de Aprendizaje*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### Análisis e interpretación

Los resultados de la investigación evidencian que el 73% de estudiantes tiene un desconocimiento sobre el aporte que los recursos educativos representan como mediadores de aprendizaje, mientras que el 75% de docentes muestran que los recursos educativos son fundamentales en el proceso de aprendizaje.

Para Belloch citado por Puga (2013) la tecnología de la información y la comunicación ha transformado el ámbito educativo a través del uso de internet y de los recursos que propone, el salón de clase es el lugar donde el estudiante descubre y accede a diferentes recursos e información, siendo el alumno el centro de aprendizaje (p.13)

**Tabla 10**

Recursos digitales como medio para desarrollo de habilidades.

<b>Estudiantes</b>		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Totalmente en desacuerdo	11	2,6	2,6	2,6
	En desacuerdo	5	1,2	1,2	3,8
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	42	10,0	10,0	13,8
	De acuerdo	218	51,9	51,9	65,7
	Totalmente de acuerdo	144	34,3	34,3	100,0
	<b>Total</b>	<b>420</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 11**

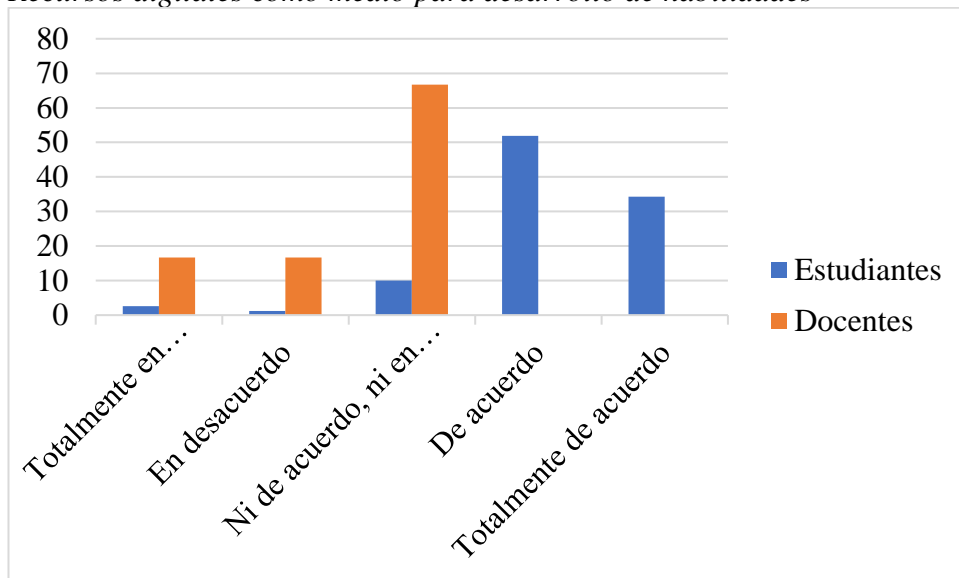
Recursos digitales como medio para desarrollo de habilidades.

<b>Docentes</b>		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	En desacuerdo	2	16,7	16,7	16,7
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	2	16,7	16,7	33,3
	De acuerdo	8	66,7	66,7	100,0
	<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

## Gráfico 2

### *Recursos digitales como medio para desarrollo de habilidades*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### **Análisis e interpretación**

Los resultados de las encuestas realizadas a estudiantes el 86,2% coinciden que los recursos digitales influyen en el desarrollo de habilidades y el 66,7% de docentes coinciden que la implementación de la tecnología aporta significativamente en las habilidades de los estudiantes.

Dentro de las **Competencias Digitales** se encargan del desarrollo de conocimientos y habilidades que demanda un uso responsable de los dispositivos digitales, aplicaciones tecnológicas, redes sociales; exigen que el estudiante abandone el rol pasivo como consumidor de tecnología, debe convertirse en un analista y creador. Fomenta el uso consiente y responsable, analítico y crítico del entorno digital, para ser un ente proactivo en la transformación social del entorno digital. (Currículo Priorizado por Competencias, 2021, p.7-9).

**Tabla 12***Relación de aptitudes con la tecnología*

		<b>Estudiantes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	65	15,5	15,5	15,5
	Raramente	75	17,9	17,9	33,3
	Ocasionalmente	108	25,7	25,7	59,0
	Frecuentemente	121	28,8	28,8	87,9
	Muy frecuentemente	51	12,1	12,1	100,0
	Total	420	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

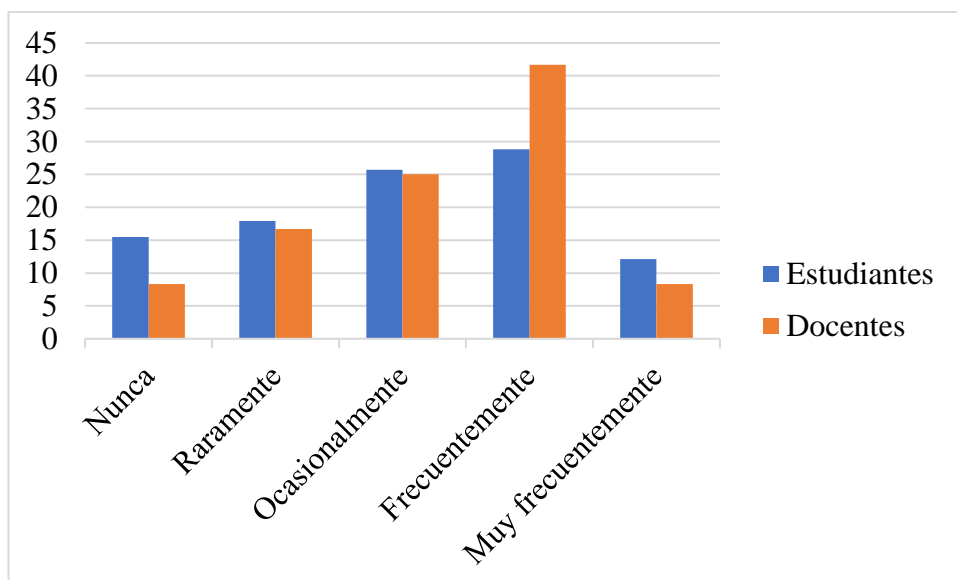
**Tabla 13***Relación de aptitudes con la tecnología.*

		<b>Docentes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	8,3	8,3	8,3
	Raramente	2	16,7	16,7	25,0
	Ocasionalmente	3	25,0	25,0	50,0
	Frecuentemente	5	41,7	41,7	91,7
	Muy frecuentemente	1	8,3	8,3	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 3***Relación de aptitudes con la tecnología*





Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### **Análisis e interpretación**

El 28,8% de estudiantes encuestados aseguran que las aptitudes están ligadas a la tecnología, lo que demuestra, que existe un bajo conocimiento sobre el término “aptitud”, mientras, el 41,7% de docentes afirman que las aptitudes constantemente son participes en el uso de la tecnología más aún, si son desarrollados con un fin educativo.

De acuerdo con la revista UNICEF (2017) menciona que, gracias a un programa de alfabetización basado en SMS, los resultados en las aptitudes de lectura son prometedoras en niñas y mujeres excluidas en la educación de su país. Aprovechar el poder de las tecnologías digitales para mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes y para proporcionar a los estudiantes las aptitudes que necesitan para la transición de hacia la edad adulta, parece natural en un mundo conectado (p.16)

**Tabla 14***Desarrollo integral del estudiante aplicando recursos digitales*

<b>Estudiantes</b>		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Totalmente en desacuerdo	4	1,0	1,0	1,0
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	25	6,0	6,0	6,9
	De acuerdo	132	31,4	31,4	38,3
	Totalmente de acuerdo	259	61,7	61,7	100,0
	<b>Total</b>	<b>420</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

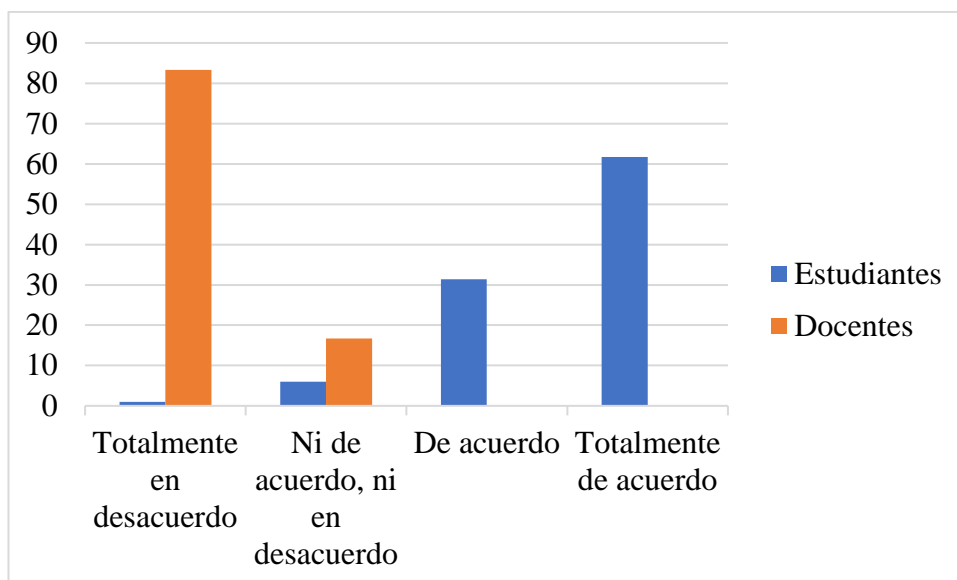
Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 15***Desarrollo integral del estudiante aplicando recursos digitales*

<b>Docentes</b>		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	De acuerdo	10	83,3	83,3	83,3
	Totalmente de acuerdo	2	16,7	16,7	100,0
	<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 4***Desarrollo integral del estudiante aplicando recursos digitales*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### **Análisis e interpretación**

Los resultados de las encuestas realizados a estudiantes el 93.1% manifiestan que los docentes deben emplear recursos digitales dentro de clase para fomentar el desarrollo integral de los estudiantes y los docentes.

En lo relacionado a la aplicación de recursos digitales en el aula para el desarrollo integral de los estudiantes se puede notar que los porcentajes mayores se encuentran en forma porcentual en la opción “de acuerdo” “totalmente de acuerdo” por parte de los docentes y estudiantes. Lo expuesto se puede atribuir a que los estudiantes y docentes, se encuentran estrechamente asociados con el manejo de la tecnología, los últimos diez años están marcados por los retos que se han generado debido a las nuevas tecnologías que dan lugar a la creación de ambientes donde la diversidad cobran valor, transformándose en capacidades de mediación entre iguales Granados (2016) citado por Liviapoma.

**Tabla 16**

*¿Los recursos digitales son un medio para poner en práctica contenidos educativos?*

		<b>Estudiantes</b>			
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Totalmente en desacuerdo	50	11,9	11,9	11,9
	En desacuerdo	52	12,4	12,4	24,3
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	271	64,5	64,5	88,8
	De acuerdo	47	11,2	11,2	100,0
	<b>Total</b>	<b>420</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 17**

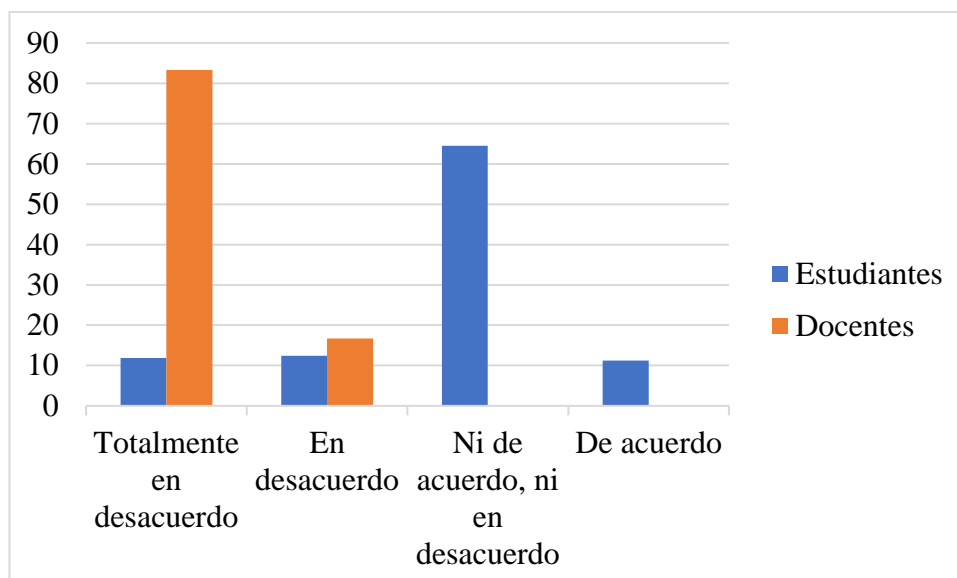
*¿Los recursos digitales son un medio para poner en práctica contenidos educativos?*

		<b>Docentes</b>			
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	De acuerdo	10	83,3	83,3	83,3
	Totalmente de acuerdo	2	16,7	16,7	100,0
	<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 5**

*¿Los recursos digitales son un medio para poner en práctica contenidos educativos?*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### Análisis e interpretación

Se puede establecer que los contenidos digitales asociados a la tecnología son un medio para aplicar en el aula, debido a que los estudiantes muestran un porcentaje alto de aceptación de la misma forma que los docentes. Según la UNESCO (2017) las TIC ya están ampliando el acceso a contenidos educativos de alta calidad, incluidos libros de texto material de video, etc. que aumentan potencialmente la motivación de los estudiantes al hacer el aprendizaje sea más divertido y tenga más relación con sus vidas.

**Tabla 18**

*Metodologías activas en el aula*

<b>Estudiantes</b>		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Nunca	4	1,0	1,0	1,0
	Raramente	8	1,9	1,9	2,9
	Ocasionalmente	48	11,4	11,4	14,3
	Frecuentemente	181	43,1	43,1	57,4

Muy frecuentemente	179	42,6	42,6	100,0
Total	420	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 19**

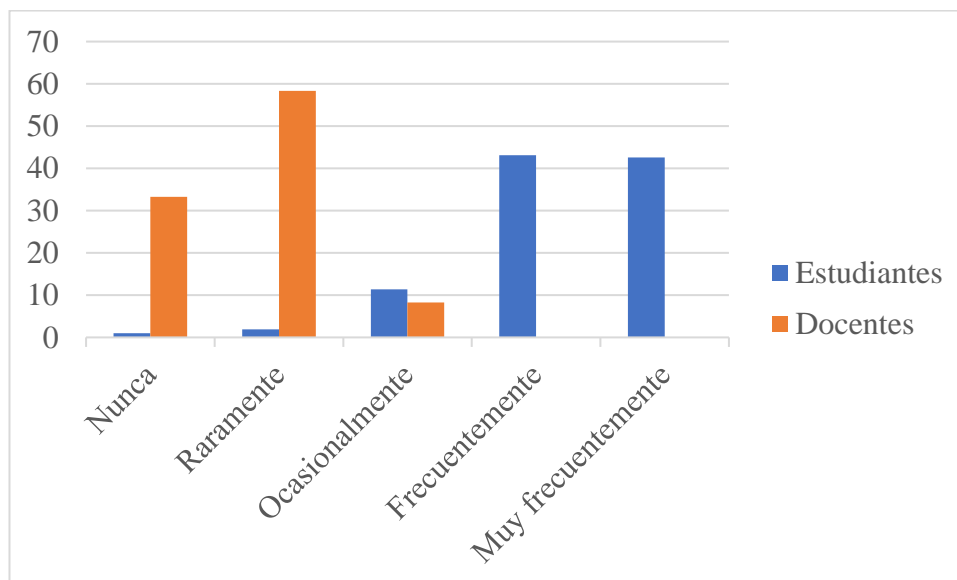
*Metodologías activas en el aula*

<b>Docentes</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	4	33,3	33,3	33,3
	Frecuentemente	7	58,3	58,3	91,7
	Muy frecuentemente	1	8,3	8,3	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 6**

*Metodologías activas en el aula*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

## Análisis e interpretación

Los resultados de los estudiantes encuestados el porcentaje mayor se encontró en las opciones “frecuentemente” y “muy frecuentemente”, mientras que los docentes presentan un porcentaje más bajo a diferencia de los alumnos en lo que respecta a la aplicación de metodologías activas en el aula. Para Ávila et al (2021) las estrategias metodológicas deben adecuarse a las necesidades educativas de los discentes y desarrollar las destrezas necesarias para la asimilación de los conocimientos. En correspondencia a la evolución que ha sufrido la sociedad, las formas de aprendizaje han variado con el pasar de los años, lo que significa, que las nuevas generaciones aprenden de forma diferente mediante la construcción de su propio conocimiento, por lo que, las estrategias de enseñanza deben adecuarse a esta realidad.

**Tabla 20**

*Función del docente en la enseñanza*

<b>Estudiantes</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Docente teórico	75	17,9	17,9	17,9
	Docente mediador	38	9,0	9,0	26,9
	Docente guía	307	73,1	73,1	100,0
	<b>Total</b>	<b>420</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 21**

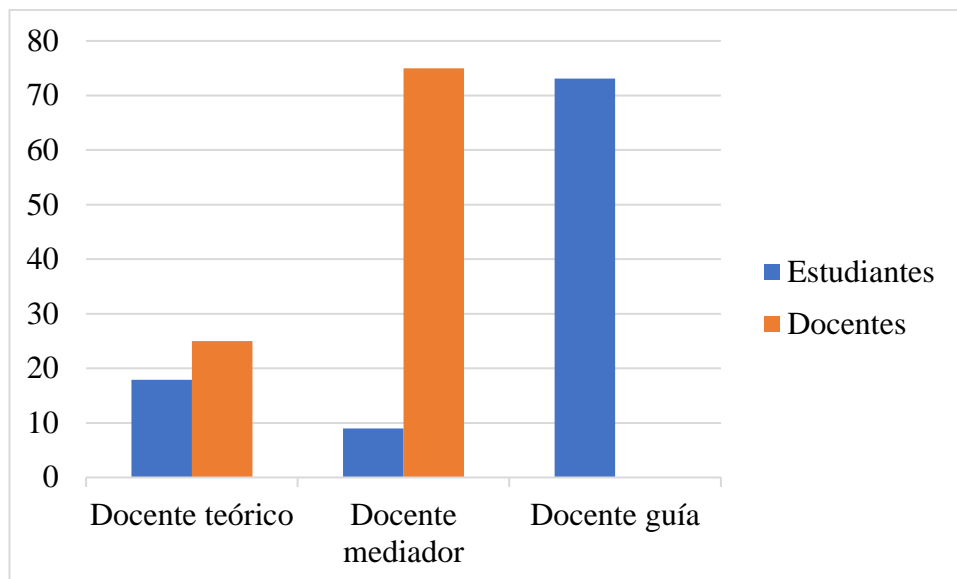
*Función del docente en la enseñanza*

<b>Docentes</b>		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Docente mediador	3	25,0	25,0	25,0
	Docente guía	9	75,0	75,0	100,0
	<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

## Gráfico 7

### Función del docente en la enseñanza



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### Análisis e interpretación

Los resultados de las encuestas aplicadas identifican que el 73,1% de los estudiantes y el 75% de los docentes indican que el profesor debe cumplir un rol de guía. De acuerdo a Sigüenza coronel et al. (2021) citado por Ávila et al., afirman que el papel del docente es fundamental en el proceso formativo del alumno, ya que actúa como orientador del aprendizaje, añade que las acciones innovadoras, que posibilitan al alumno ser el protagonista de su aprendizaje, mientras que el docente asume el rol de facilitador del conocimiento, como se puede observar el docente teórico ha quedado atrás en la educación los docentes deben prepararse para asumir el rol de guía para construir conocimiento en sus alumnos.



**Tabla 22***Conocimientos imprescindibles*

		<b>Estudiantes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	7	1,7	1,7	1,7
	Raramente	20	4,8	4,8	6,4
	Ocasionalmente	56	13,3	13,3	19,8
	Frecuentemente	197	46,9	46,9	66,7
	Muy frecuentemente	140	33,3	33,3	100,0
	<b>Total</b>	<b>420</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

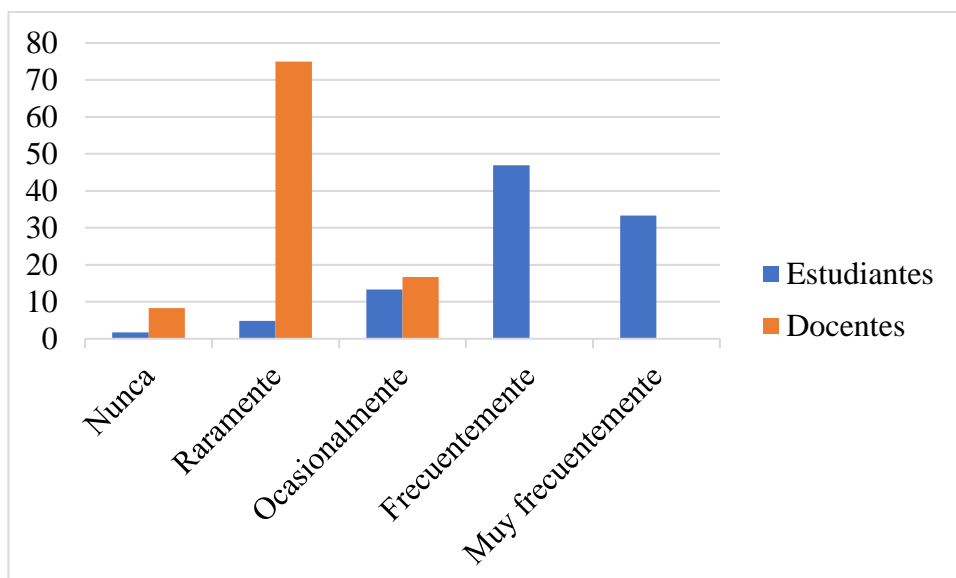
Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 23***Conocimientos imprescindibles*

		<b>Docentes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	1	8,3	8,3	8,3
	Frecuentemente	9	75,0	75,0	83,3
	Muy frecuentemente	2	16,7	16,7	100,0
	<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 8***Conocimientos imprescindibles*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### **Análisis e interpretación**

Los resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes se identifica un alto porcentaje en el que el docente explica los conocimientos imprescindibles y de la misma forma los docentes confirman lo expuesto por los alumnos. De acuerdo al Currículo del ministerio de educación del Ecuador se describen los aprendizajes imprescindibles y deseables que los estudiantes tienen que alcanzar en cada área, se ofrecen orientaciones metodológicas y ejemplificaciones de tareas, y se especifican los objetivos generales del área a cuyo trabajo se contribuye. Por lo que los docentes comprenden que los estudiantes son principales actores educativos que van obteniendo diversas competencias y estrategias, son los encargados de realizar tareas y actividades con el fin de ir generando su proceso educativo, además afirma que ellos son quienes a través de las diferentes estrategias ampliarán sus conocimientos, investigación, reflexión y análisis de contenidos.

**Tabla 24***Desarrollo de la competencia digital*

		<b>Estudiantes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	2,1	2,1	2,1
	Raramente	19	4,5	4,5	6,7
	Ocasionalmente	65	15,5	15,5	22,1
	Frecuentemente	181	43,1	43,1	65,2
	Muy frecuentemente	146	34,8	34,8	100,0
<b>Total</b>		<b>420</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

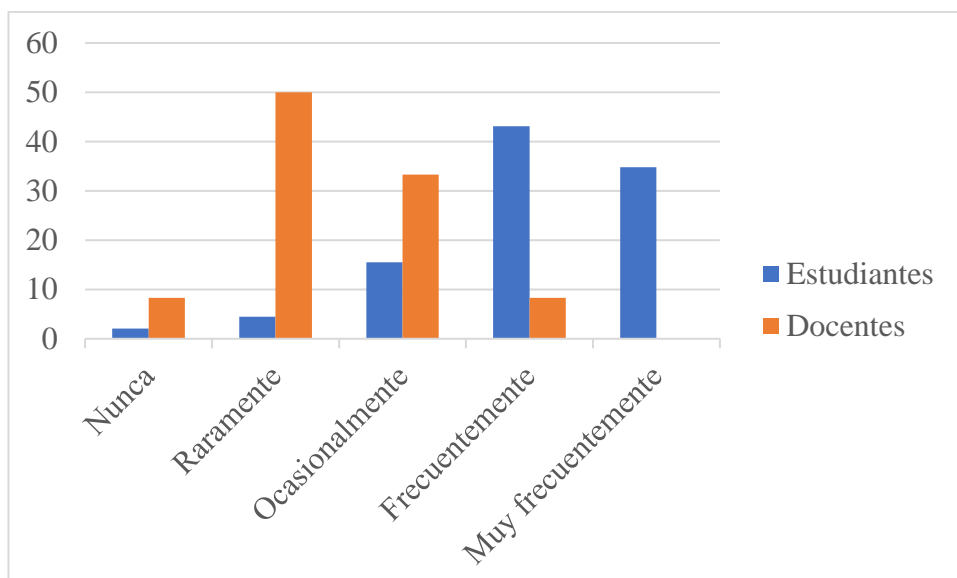
Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 25***Desarrollo de la competencia digital*

		<b>Docentes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Valido	Nunca	1	8,3	8,3	8,3
	Raramente	6	50,0	50,0	58,3
	Ocasionalmente	4	33,3	33,3	91,7
	Frecuentemente	1	8,3	8,3	100,0
<b>Total</b>		<b>12</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 9***Desarrollo de la competencia digital*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo con los resultados de los estudiantes encuestados el 77,9% manifiestan que en la institución existe condiciones para desarrollar la competencia digital, mientras que los docentes manifiestan que la institución no brinda los ambientes para desarrollar las competencias digitales de los estudiantes. De acuerdo a la revista UNICEF (2017) manifiesta que estar desconectado en un mundo digital es carecer de nuevas oportunidades para aprender, comunicarse y desarrollar aptitudes para el lugar de trabajo del siglo XXI. Y a menos que se identifiquen y cierren estas brechas en el acceso y las aptitudes, la conectividad, en lugar de ofrecer una igualdad de oportunidades, puede profundizar la inequidad y reforzar los ciclos intergeneracionales de privación.

**Tabla 26***Relación entre signos de puntuación y claridad la lectura*

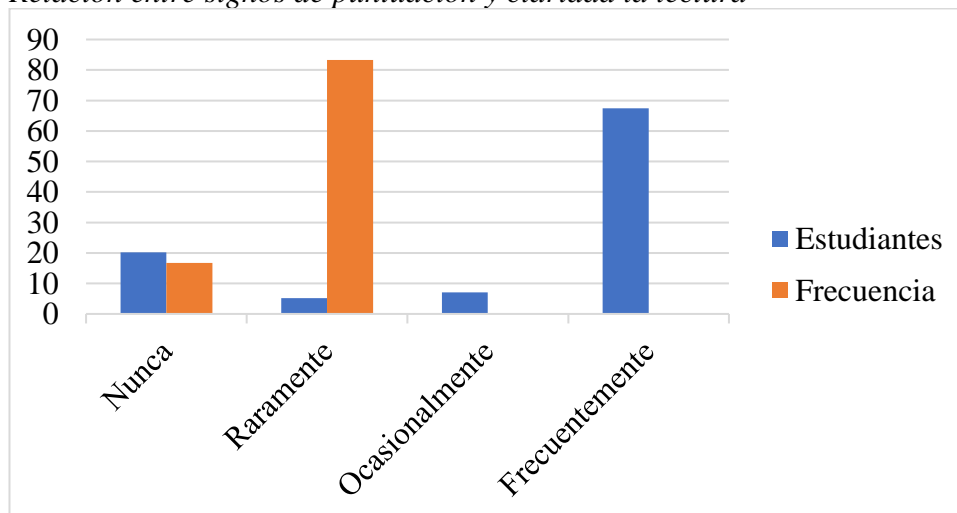
		<b>Estudiantes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	85	20,2	20,2	20,2
	Raramente	22	5,2	5,2	25,5
	Ocasionalmente	30	7,1	7,1	32,6
	Frecuentemente	283	67,4	67,4	100,0
Total		420	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 27***Relación entre signos de puntuación y claridad la lectura*

		<b>Docentes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Frecuentemente	2	16,7	16,7	16,7
	Muy frecuentemente	10	83,3	83,3	100,0
Total		12	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 10***Relación entre signos de puntuación y claridad la lectura*

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

## Análisis e interpretación

De los resultados de las encuestas aplicadas el 67,4% de los estudiantes encuestados manifiestan que existe una relación entre el uso de los signos de puntuación y la claridad de la lectura. Y los docentes en un porcentaje más alto, coincide que el uso correcto de los signos si incide para que exista una lectura clara. De acuerdo a García et al (2016) manifiesta el proceso de lectura, se decodifican los vocablos, grafemas y signos de puntuación dentro de un escrito buscando comprender y asimilar su información. Para Cevallos y Soto (2013) citado por Salinas & Sánchez mencionan que los signos de puntuación son necesarios, porque delimitan oraciones y párrafos, establecen una jerarquía sintáctica de las proposiciones y así logran organizar pensamientos e ideas primarias y secundarias. Por eso se requiere que todos los signos sean utilizados de manera correcta; puesto que, su mala implementación podría cambiar el sentido de un texto. Y para Ávila et al. (2021) la utilización de los signos de puntuación permite dar coherencia y precisión a un texto, al delimitar las palabras, frases, oraciones y párrafos. Además, permite la organización de las ideas principales y secundarias, otorgando una mayor comprensión del mensaje expresado.

**Tabla 28**

*Recursos usados para la enseñanza del punto*

		<b>Estudiantes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Experimentales	50	11,9	11,9	11,9
	Auditivos	52	12,4	12,4	24,3
	Gráficos	271	64,5	64,5	88,8
	Tecnológicos	47	11,2	11,2	100,0
	Total	420	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 29**

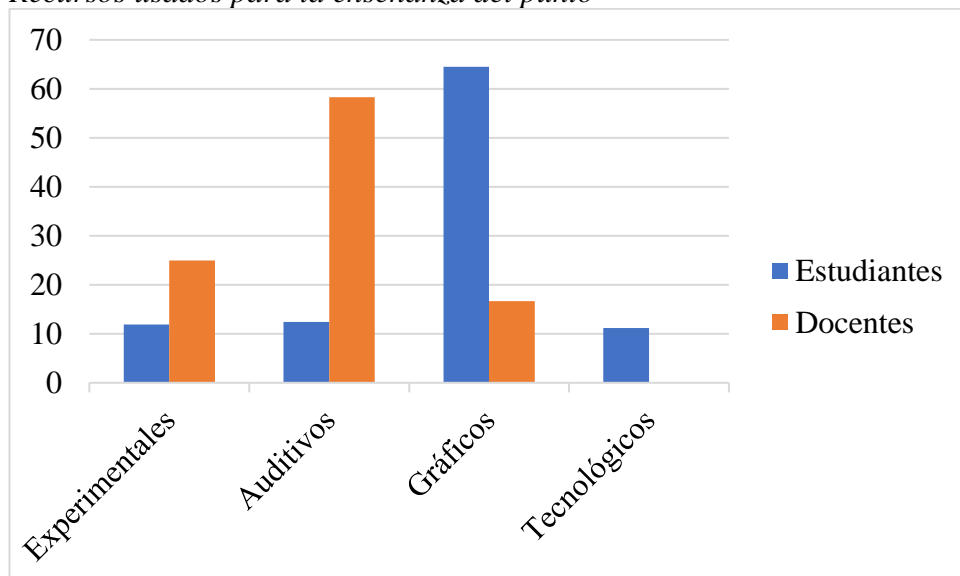
*Recursos usados para la enseñanza del punto*

		<b>Docentes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Experimentales	3	25,0	25,0	25,0
	Gráficos	7	58,3	58,3	83,3
	Tecnológicos	2	16,7	16,7	100,0
Total		12	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 11**

*Recursos usados para la enseñanza del punto*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### **Análisis e interpretación**

Los resultados de las encuesta aplicadas el 64,5% de estudiantes mencionan que los docentes utilizan recursos gráficos para reforzar el aprendizaje del uso del punto, de la misma forma los docentes admiten que los recursos usados frecuentemente son gráficos, de acuerdo a Meneses (2007) citado por Salinas & Sánchez refiere que el lugar donde se realizará este proceso, el espacio, los medios y recursos que se brinde son fundamentales para crear un mejor ambiente; además, depende del

docente cómo guíe este proceso, gracias a técnicas de interacción, motivación y orientación podrá lograr la eficiencia del proceso de enseñanza- aprendizaje.

**Tabla 30**

*Enseñanza de los distintos usos de la coma*

		<b>Estudiantes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	7	1,7	1,7	1,7
	Raramente	23	5,5	5,5	7,1
	Ocasionalmente	93	22,1	22,1	29,3
	Frecuentemente	180	42,9	42,9	72,1
	Muy frecuentemente	117	27,9	27,9	100,0
	Total	420	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 31**

*Enseñanza de los distintos usos de la coma*

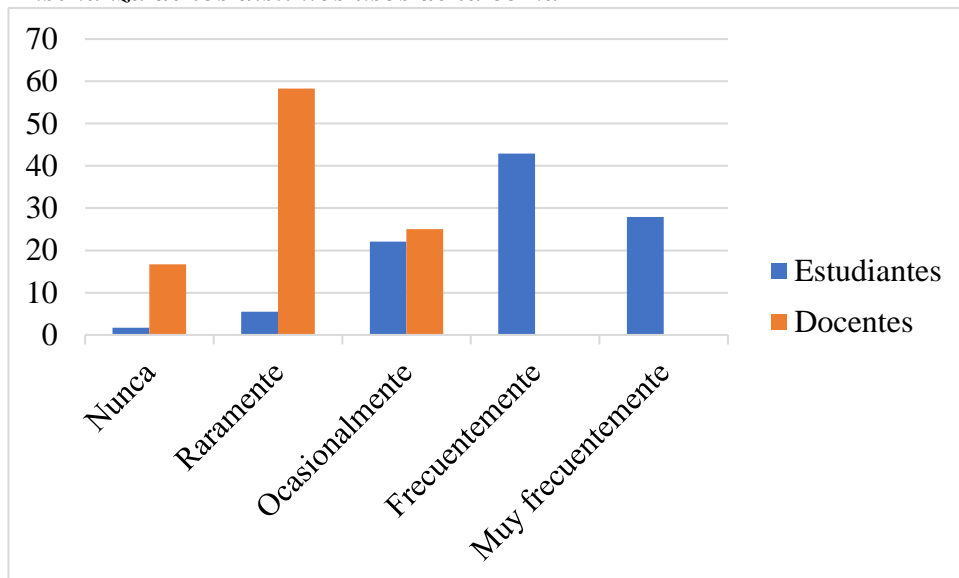
		<b>Docentes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	2	16,7	16,7	16,7
	Frecuentemente	7	58,3	58,3	75,0
	Muy frecuentemente	3	25,0	25,0	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)



## Gráfico 12

*Enseñanza de los distintos usos de la coma.*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### **Análisis e interpretación**

Los resultados que se observa en las tablas sobre la frecuencia de aplicación de ejercicios del uso de la coma por parte de los estudiantes y docentes es un porcentaje del 27,9 y 25%. Lo que demuestra que los ejercicios aplicados no se los realiza de la forma adecuada como explica Cabanillas (2021) sobre las estrategias para aprender ortografía y dentro de ella signos de puntuación, la repetición de planas en el cuaderno de caligrafía cuando un estudiante se equivoca en un dictado, repetir la palabra que escribió mal es un acto de repetición sin sentido para el estudiante; sin embargo, algunos docentes las siguen utilizando ocasionando que el estudiante se aburra, se canse y en el peor de los casos se resista a querer desarrollar el curso y sus afines.

**Tabla 32***Funciones que cumple el signo punto y coma*

		<b>Estudiantes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	1,0	1,0	1,0
	Raramente	16	3,8	3,8	4,8
	Ocasionalmente	42	10,0	10,0	14,8
	Frecuentemente	195	46,4	46,4	61,2
	Muy frecuentemente	163	38,8	38,8	100,0
<b>Total</b>		<b>420</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

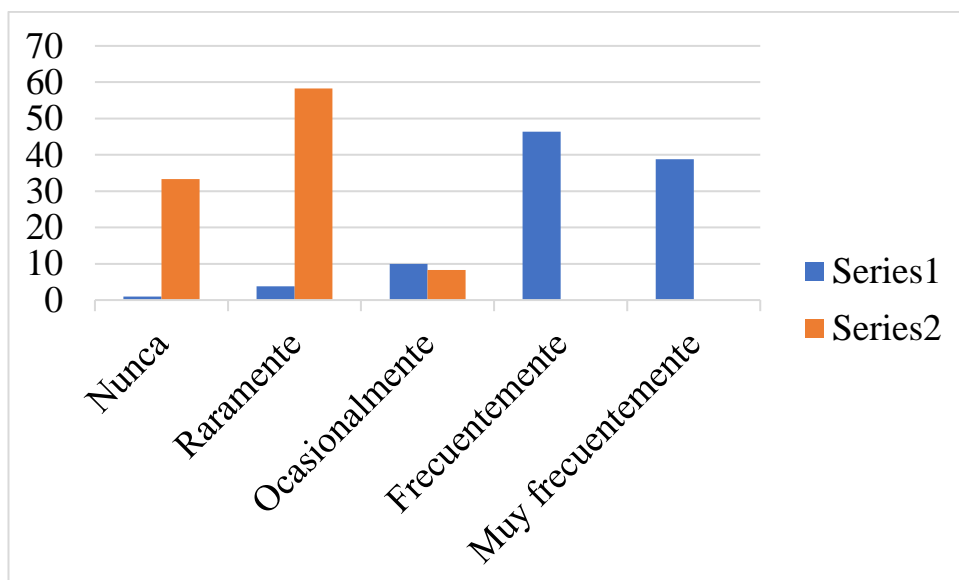
Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 33***Funciones que cumple el signo punto y coma*

		<b>Docentes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	4	33,3	33,3	33,3
	Frecuentemente	7	58,3	58,3	91,7
	Muy frecuentemente	1	8,3	8,3	100,0
<b>Total</b>		<b>12</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 13***Funciones que cumple el signo punto y coma*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo con los resultados de las encuestas aplicadas se determina que los estudiantes y docentes aplican ejercicios para identificar las funciones que cumple el signo de puntuación, reflejándose en un porcentaje de 38,8% y 8,3% respectivamente. El hecho de aplicar ejercicios continuos de uso de los signos de puntuación no refleja que los estudiantes lo internalicen de la manera adecuada como Suárez (2020) citado por Cabanilla menciona que la ortografía y el uso adecuado de sus reglas determinan una comunicación eficaz dentro del entorno en el que se desarrolla una persona. La importancia de la ortografía radica en que prescribe los usos correctos y aceptados de las palabras, usos de los signos de puntuación para expresar los mensajes correctamente.

**Tabla 34***Énfasis en el uso del signo “dos puntos” en la producción de textos*

		<b>Estudiantes</b>			
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Nunca	4	1,0	1,0	1,0
	Raramente	15	3,6	3,6	4,5
	Ocasionalmente	48	11,4	11,4	16,0
	Frecuentemente	192	45,7	45,7	61,7
	Muy frecuentemente	161	38,3	38,3	100,0
<b>Total</b>		<b>420</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

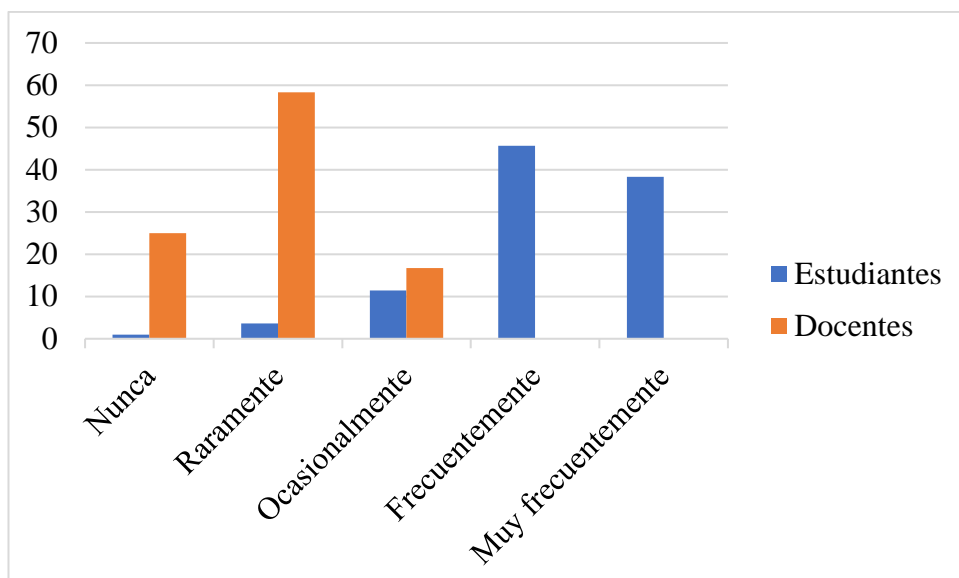
Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 35***Énfasis en el uso del signo “dos puntos” en la producción de textos*

		<b>Docentes</b>			
		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
Válido	Ocasionalmente	3	25,0	25,0	25,0
	Frecuentemente	7	58,3	58,3	83,3
	Muy frecuentemente	2	16,7	16,7	100,0
	<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 14***Énfasis en el uso del signo “dos puntos” en la producción de textos*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### Análisis e interpretación

Los resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes identifica que en un 38,3% que los docentes aplican ejercicios para el uso de los dos puntos en producción de textos, en cambio el criterio de los docentes que cumplen con estas actividades es un 16,7%, es importante que el alumno aplique las actividades propuestas, sin embargo, los recursos usados con los estudiantes ¿serán los acertados para que exista una verdadera internalización del uso de este signo? y cabe mencionar que de acuerdo a la RAE los dos puntos son signos que detienen el discurso para llamar la atención sobre lo que sigue, está ligado al texto anterior

**Tabla 36**

*Ejercicios de signos de entonación*

		<b>Estudiantes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	2,1	2,1	2,1
	Raramente	19	4,5	4,5	6,7
	Ocasionalmente	65	15,5	15,5	22,1
	Frecuentemente	181	43,1	43,1	65,2
	Muy frecuentemente	146	34,8	34,8	100,0
	<b>Total</b>	<b>420</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 37**

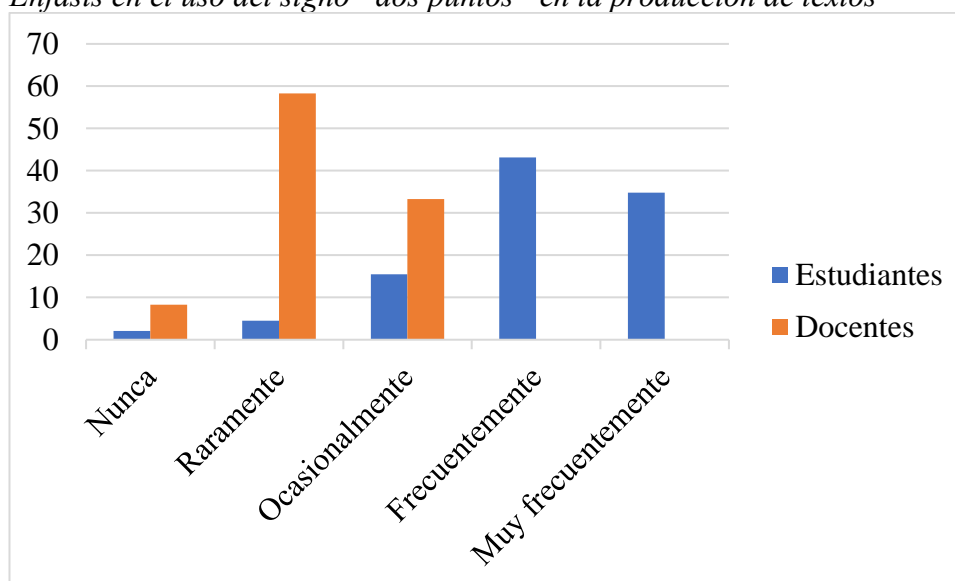
*Ejercicios de signos de entonación*

		<b>Docentes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	1	8,3	8,3	8,3
	Frecuentemente	7	58,3	58,3	66,7
	Muy frecuentemente	4	33,3	33,3	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 15**

*Énfasis en el uso del signo “dos puntos” en la producción de textos*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### **Análisis e interpretación**

Los resultados de las encuestas aplicadas identifican que el 34,8% de los estudiantes encuestados manifiestan que los docentes aplican ejercicios para signos de entonación y los docentes coinciden con un porcentaje del 33,3% realizan ejercicios muy frecuentemente de signos de entonación, el uso de signos de entonación

permite que el estudiante transforme sus textos en actos de habla, es decir, cumple la función de revelar la intención comunicativa de la persona quien desea transmitir un mensaje.

**Tabla 38**

*Signos de puntuación utilizados para redactar oraciones declarativas*

		<b>Estudiantes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Todas las anteriores	85	20,2	20,2	20,2
	Signos de exclamación	22	5,2	5,2	25,5
	Signos de interrogación	30	7,1	7,1	32,6
	Punto, punto seguidos, punto aparte, coma, punto y coma, dos puntos	283	67,4	67,4	100,0
Total		420	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 39**

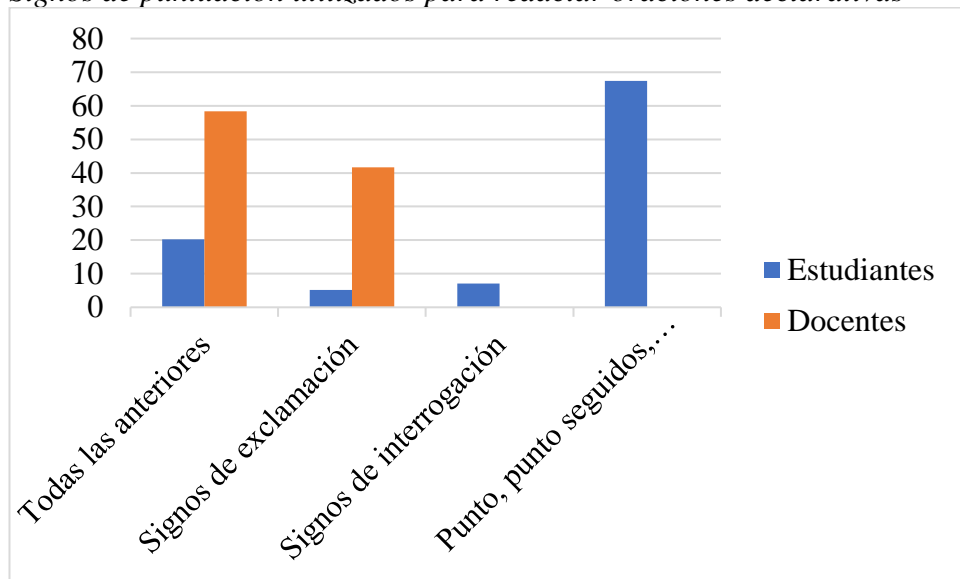
*Signos de puntuación utilizados para redactar oraciones declarativas*

		<b>Docentes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Todas las anteriores	7	58,3	58,3	58,3
	Punto, punto seguidos, punto aparte, coma, punto y coma, dos puntos	5	41,7	41,7	100,0
Total		12	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

## Gráfico 16

*Signos de puntuación utilizados para redactar oraciones declarativas*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### Análisis e interpretación

De acuerdo con los resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes el 67,4% usarían para la redacción los siguientes signos: punto, punto seguidos, punto aparte, coma, punto y coma, dos puntos; al igual que el 41,7% de los docentes. Se observa que un porcentaje bajo de estudiantes y mayoritariamente de docentes muestran desconocimiento de la redacción de oraciones declarativas. Las oraciones declarativas se usan para dar información clara y determinada, estableciendo una distancia entre el autor y el lector.



**Tabla 40***Uso de signos de interrogación y exclamación*

		<b>Estudiantes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	1,0	1,0	1,0
	Raramente	15	3,6	3,6	4,5
	Ocasionalmente	57	13,6	13,6	18,1
	Frecuentemente	189	45,0	45,1	63,2
	Muy frecuentemente	154	36,7	36,8	100,0
	Total	419	99,8	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,2		
Total		420	100,0		

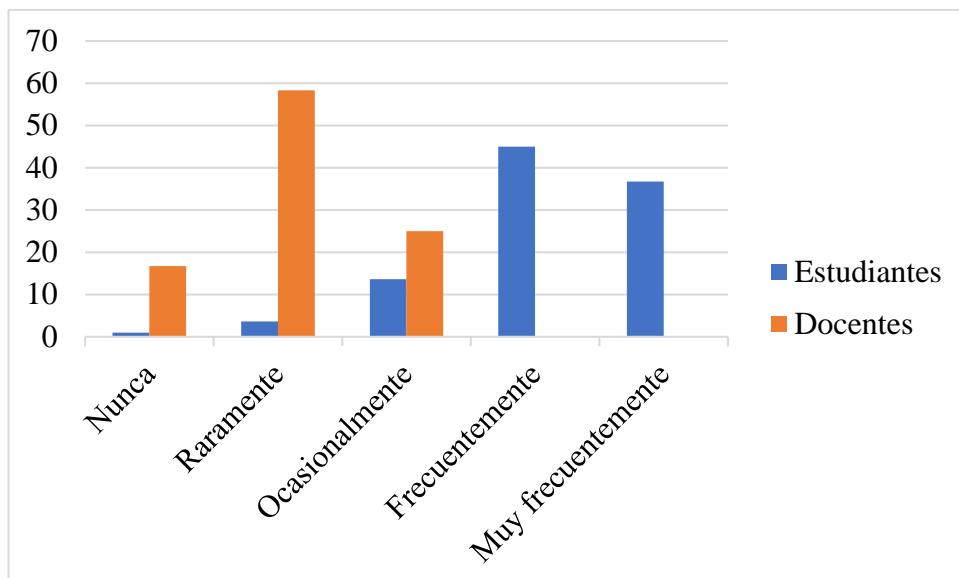
Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 41***Uso de signos de interrogación y exclamación*

		<b>Docentes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	2	16,7	16,7	16,7
	Frecuentemente	7	58,3	58,3	75,0
	Muy frecuentemente	3	25,0	25,0	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 17***Uso de signos de interrogación y exclamación*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### **Análisis e interpretación**

De los datos procesados se observa que un 36,7% de estudiantes manifiestan que se realiza ejercicios en donde se aplique signos de interrogación y exclamación, en docentes se observa un 25% que manifiesta que usa actividades de signos de entonación. La importancia del uso adecuado de estos signos radica en que los estudiantes superen y comprendan el lenguaje escrito como el oral según Haro Ruiz, (2018) manifiesta que desde el nivel inicial y los primeros grados del nivel primaria los estudiantes presentan problemas ortográficos caracterizados en dificultades para pronunciar las palabras y expresarse oralmente ya que en corto plazo terminarán plasmándolas como las dicen en un texto escrito. Si pronuncias mal, escribes mal.

**Tabla 42***Jerarquización de ideas, usando como recurso los signos de puntuación*

		<b>Estudiantes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	7	1,7	1,7	1,7
	Raramente	23	5,5	5,5	7,2
	Ocasionalmente	92	21,9	22,0	29,1
	Frecuentemente	180	42,9	43,0	72,1
	Muy frecuentemente	117	27,9	27,9	100,0
	Total	419	99,8	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,2		
Total		420	100,0		

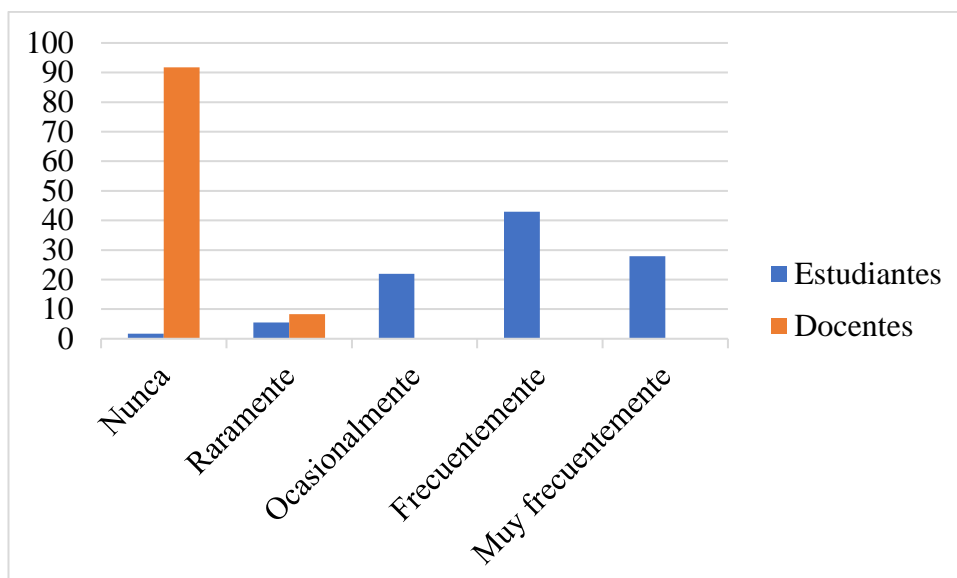
Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 43***Jerarquización de ideas, usando como recurso los signos de puntuación*

		<b>Docentes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Frecuentemente	11	91,7	91,7	91,7
	Muy frecuentemente	1	8,3	8,3	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 18***Jerarquización de ideas, usando como recurso los signos de puntuación*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### Análisis e interpretación

De los resultados de las encuestas aplicadas un 27,9% de estudiantes usa los signos de puntuación para jerarquización de ideas, mientras que los docentes sólo un 8,3% aplica ejercicios para el proceso. Para Ávila et al (2021) el uso asertivo de signos de puntuación permite la organización de las ideas principales y secundarias, otorgando una mayor comprensión del mensaje expresado.

**Tabla 44**

*Fluidez del texto con el uso correcto de los signos de puntuación*

		Estudiantes			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	1,0	1,0	1,0
	Raramente	16	3,8	3,8	4,8
	Ocasionalmente	42	10,0	10,0	14,8
	Frecuentemente	195	46,4	46,5	61,3
	Muy frecuentemente	162	38,6	38,7	100,0
	Total	419	99,8	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,2		
Total		420	100,0		

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 45**

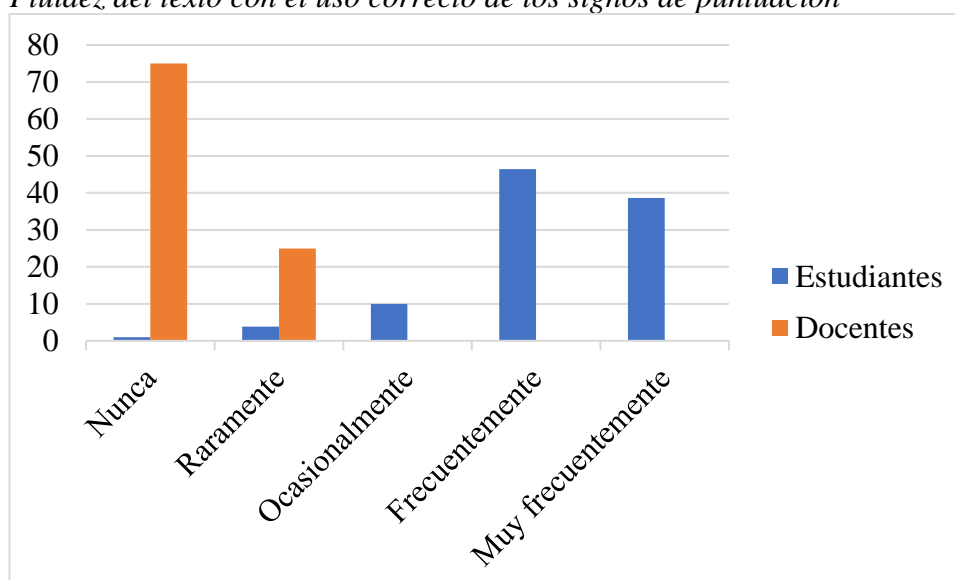
*Fluidez del texto con el uso correcto de los signos de puntuación*

		<b>Docentes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Frecuentemente	9	75,0	75,0	75,0
	Muy frecuentemente	3	25,0	25,0	100,0
Total		12	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 19**

*Fluidez del texto con el uso correcto de los signos de puntuación*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

### **Análisis e interpretación**

Los resultados de las encuestas aplicadas se extraen que el 38,6% de estudiantes y el 25% de docentes comprenden que la fluidez del texto está relacionada íntimamente con el uso correcto de los signos de puntuación. La población restante denota su desconocimiento sobre la fluidez del texto con relación a los signos de puntuación. Para Murillo et al (2020) citado en Ávila los signos de puntuación es un sistema a través del cual se organiza de manera lógica los signos gráficos, tales

como: punto, punto y coma, dos puntos, puntos suspensivos, coma, signos de interrogación y de exclamación, entre otros. El empleo de este sistema tiene como función la comunicación, dentro de un contexto específico, donde el mensaje se construye alternando los signos de puntuación entre las palabras, frases, oraciones y párrafos; el cumplimiento de las reglas del sistema de puntuación permite el pensamiento escrito ordenado y con sentido.

**Tabla 46**

*Factores gramaticales, léxicos y sintácticos, para mejorar la claridad de un texto*

		<b>Estudiantes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	1,0	1,0	1,0
	Raramente	15	3,6	3,6	4,5
	Ocasionalmente	48	11,4	11,5	16,0
	Frecuentemente	191	45,5	45,6	61,6
	Muy frecuentemente	161	38,3	38,4	100,0
	Total	419	99,8	100,0	
Perdidos	Sistemas	1	,2		
Total		420	100,0		

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 47**

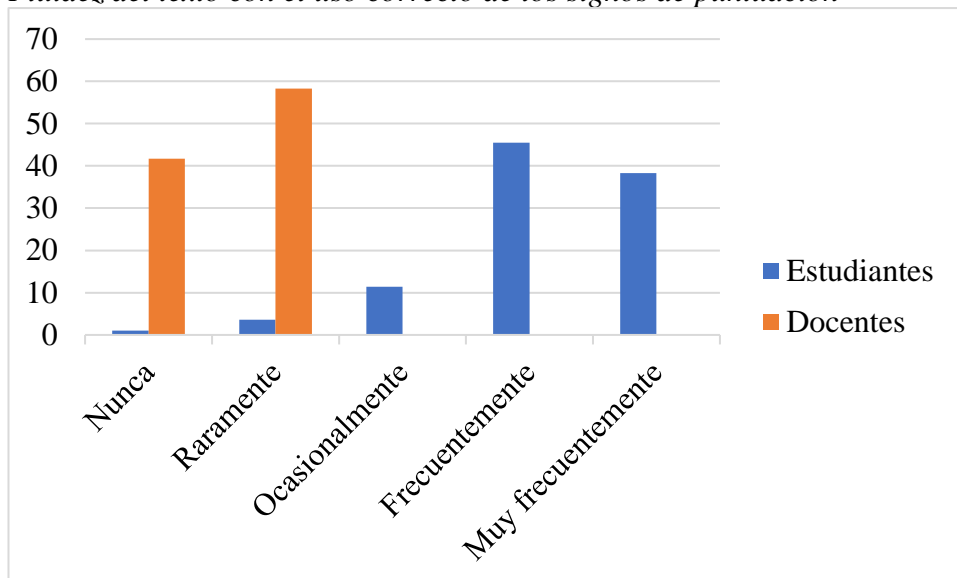
*Factores gramaticales, léxicos y sintácticos, para mejorar la claridad de un texto*

		<b>Docentes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Frecuentemente	5	41,7	41,7	41,7
	Muy frecuentemente	7	58,3	58,3	100,0
Total		12	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

## Gráfico 20

*Fluidez del texto con el uso correcto de los signos de puntuación*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

## Análisis e interpretación

Los resultados de las encuestas aplicadas el 38,3% de los estudiantes muestra que el docente aplica los factores que implican para que un texto sea claro en una producción de textos, mientras que los docentes con un 58,3% afirman que aplican los factores gramaticales, léxicos y sintácticos para que exista claridad en el texto. De acuerdo con el complejo proceso de escritura, los estudiantes deben desarrollar conocimientos de normas ortográficas, sintácticas, léxicas para que exista un mensaje claro de lo que se quiere transmitir.

## Tabla 48

*Herramientas que ayudan al uso de signos de puntuación*

		Docentes			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	14	3,3	3,3	3,3
	Raramente	23	5,5	5,5	8,8
	Ocasionalmente	56	13,3	13,4	22,2

	Frecuentemente	193	46,0	46,1	68,3
	Muy frecuentemente	133	31,7	31,7	100,0
	Total	419	99,8	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,2		
Total		420	100,0		

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 49**

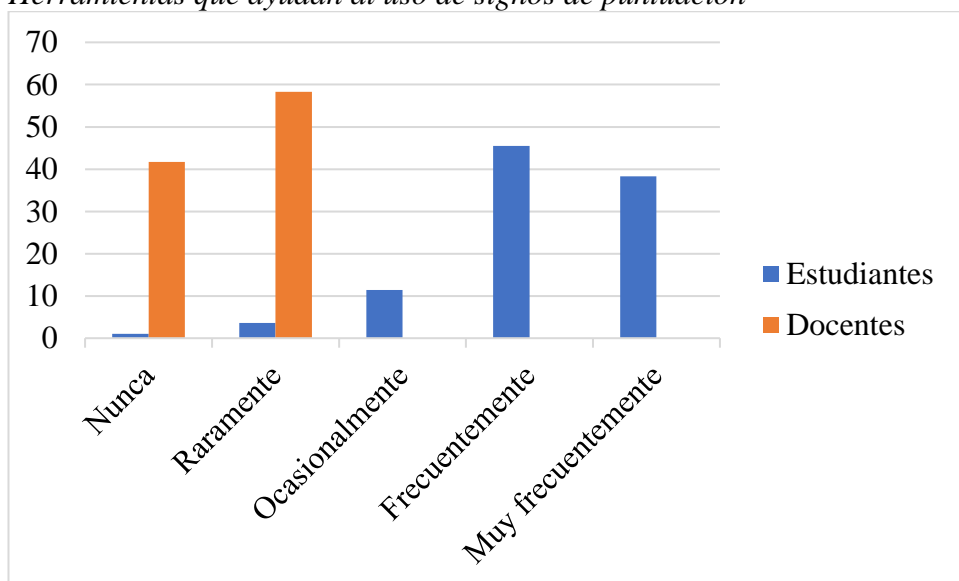
*Herramientas que ayudan al uso de signos de puntuación*

		<b>Docentes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Raramente	1	8,3	8,3	8,3
	Ocasionalmente	1	8,3	8,3	16,7
	Frecuentemente	7	58,3	58,3	75,0
	Muy frecuentemente	3	25,0	25,0	100,0
	Total	12	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

**Gráfico 21**

*Herramientas que ayudan al uso de signos de puntuación*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)



### **Análisis e interpretación**

De los resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes exponen que sólo el 31,7% utilizan herramientas para la enseñanza de los signos de puntuación, mientras que el 25% de los docentes afirman que usan herramientas en el aula. Para Cabanilla (2021) afirma que los estudios realizados establecen que la causa principal de la resistencia al aprendizaje de las reglas ortográficas tiene una relación directa con los métodos que utilizan los maestros al desarrollar sus sesiones. Los docentes utilizan estrategias y materiales físicos que no motivan a los estudiantes como fichas o prácticas ortográficas priorizando la memorización de palabras brindadas por ellos. Entonces de acuerdo a las investigaciones y los resultados se da una apreciación que en la época en la que los estudiantes se desarrollan los docentes no aplican recursos que se apeguen a la realidad de los estudiantes.

**Tabla 50**

*Ubicación en signos de puntuación provoca interpretaciones diferentes en el lector*

		<b>Estudiantes</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	15	3,6	3,6	3,6
	Raramente	8	1,9	1,9	5,5
	Ocasionalmente	34	8,1	8,1	13,6
	Frecuentemente	186	44,3	44,4	58,0
	Muy frecuentemente	176	41,9	42,0	100,0
	Total	419	99,8	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,2		
	Total	420	100,0		

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 51**

*Ubicación en signos de puntuación provoca interpretaciones diferentes en el lector*

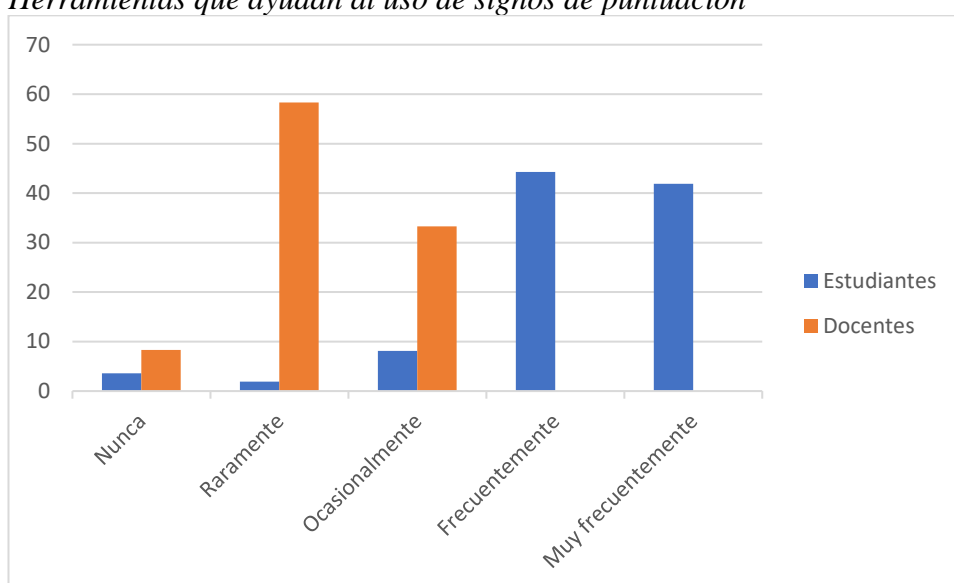
		<b>Docentes</b>			
--	--	-----------------	--	--	--

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ocasionalmente	1	8,3	8,3	8,3
	Frecuentemente	7	58,3	58,3	66,7
	Muy frecuentemente	4	33,3	33,3	100,0
Total		12	100,0	100,0	

Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes: SPSS (2023)

## Gráfico 22

*Herramientas que ayudan al uso de signos de puntuación*



Nota: Datos tomados de la encuesta a docentes y estudiantes: SPSS (2023)

## Análisis e interpretación

Los resultados de las encuestas aplicadas a estudiantes el 41,9% manifiestan que los signos de puntuación mal ubicados pueden dar diferentes interpretaciones del mensaje que el emisor quiso replicar, y el 33,3 % de docentes exponen que la ubicación de los signos influye en el mensaje del autor. Para Cabanillas (2021) menciona la lectura y escritura correcta están muy relacionadas, independientemente de su edad, con la comprensión y producción los textos que leen o escribe. La correcta lectura y escritura de las palabras aplicando las reglas ortográficas permite que los receptores reciban el mensaje correctamente cumpliendo el objetivo de la transmisión oral o escrita que el emisor programó.

## 4.2 Validación de hipótesis

La validación de hipótesis se realizó a través de chi cuadrado, estadígrafo que se utilizó para determinar si existe una relación significativa entre las dos variables de la investigación. El cálculo se realizó usando el software SPSS y Microsoft Excel.

### Planteamiento de hipótesis

**H<sub>0</sub>:** El uso de recursos digitales no aumenta el nivel de conocimientos sobre el correcto uso de signos de puntuación en los estudiantes de nivel medio EGB en la Unidad Educativa Juan Montalvo.

**H<sub>1</sub>:** El uso de recursos digitales aumenta el nivel de conocimientos sobre el correcto uso de signos de puntuación en los estudiantes de nivel medio EGB en la Unidad Educativa Juan Montalvo.

**Elección de nivel de confianza 95% (0,95) y de significación: 5% ( $\alpha=0,05$ )**

Elección del estadígrafo de prueba: Chi cuadrado

$$\chi^2 = \sum \left[ \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

$\chi^2$  = chi cuadrado

$\sum$  = sumatoria

$f_o$  = frecuencias observadas

$f_e$  = frecuencias esperadas

**Tabla 52***Cálculo de chi cuadrado*

			Signos de Puntuación				Total	
			Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	
Recursos digitales	En desacuerdo	Recuento	2	4	0	3	0	9
		Recuento esperado	,0	,2	1,1	5,6	2,0	9,0
		% del total	0,5%	1,0%	0,0%	0,7%	0,0%	2,1%
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	Recuento	0	6	33	98	17	154
		Recuento esperado	,7	3,7	18,7	96,3	34,5	154,0
		% del total	0,0%	1,4%	7,9%	23,4%	4,1%	36,8%
	De acuerdo	Recuento	0	0	18	149	46	213
		Recuento esperado	1,0	5,1	25,9	133,2	47,8	213,0
		% del total	0,0%	0,0%	4,3%	35,6%	11,0%	50,8%
	Totalmente de acuerdo	Recuento	0	0	0	12	31	43
		Recuento esperado	,2	1,0	5,2	26,9	9,6	43,0
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	2,9%	7,4%	10,3%
Total	Recuento	2	10	51	262	94	419	
	Recuento esperado	2,0	10,0	51,0	262,0	94,0	419,0	
	% del total	0,5%	2,4%	12,2%	62,5%	22,4%	100,0%	

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Tabla 53***Prueba de chi cuadrado*

<b>Pruebas de chi-cuadrado</b>			
	Valor	gl	Sig. asintótica (2 caras)
Chi-cuadrado de Pearson	254,631 <sup>a</sup>	12	,000
Razón de verosimilitud	127,326	12	,000
Asociación lineal por lineal	90,938	1	,000
N de casos válidos	419		

a. 9 casillas (45,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04.

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

## Decisión final

Puesto que el valor de P (significación bilateral=0.000) es menor que  $\alpha=0,05$  (significancia de error) se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que expresa “El uso de recursos digitales aumenta el nivel de conocimientos sobre el correcto uso de signos de puntuación en los estudiantes de nivel medio EGB en la Unidad Educativa Juan Montalvo.”

### 4.3 Análisis de pretest y posttest

La investigación realizada constó de pretest y se aplicó a estudiantes de quinto, sexto y séptimo de EGB de la Unidad Educativa Juan Montalvo, luego de ello se empleó recursos digitales para aplicarlas durante 20 días, las que constó de dos actividades diarias con el apoyo de los docentes de los niveles. Se debe exponer que los estudiantes a los que se les aplicó el tratamiento pertenecen a la sección vespertina, mientras que el grupo de la sección matutina los docentes trabajaron los temas de acuerdo con el texto de trabajo.

El pretest aplicado constó de 17 ítems, cuyo contenido se refirió a conocimientos sobre fundamentos y uso de signos de puntuación a los que se otorgó una ponderación de 10 puntos.

#### Tabla 54

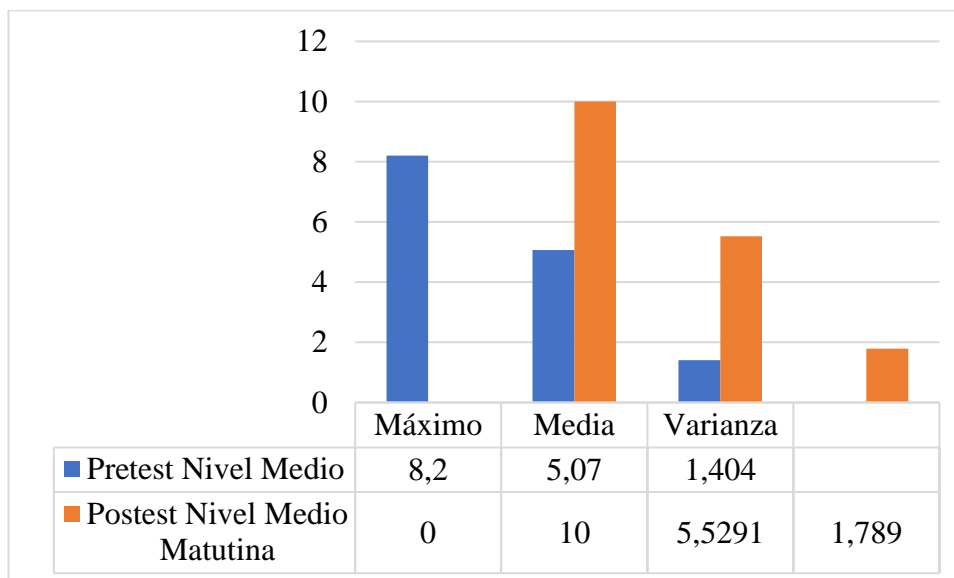
*Contraste de pretest y posttest grupo B de nivel medio de EGB*

	N	Mínimo	Máximo	Media	Varianza
Pretest Nivel Medio	416	2,40	8,20	5,0700	1,404
Postest Nivel Medio	402	1,80	10,00	5,5291	1,789
Matutina					
N válido (por lista)	402				

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes y docentes: SPSS (2023)

### Gráfico 23

Contraste de pretest y postest grupo B de nivel medio de EGB



Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes y docentes: SPSS (2023)

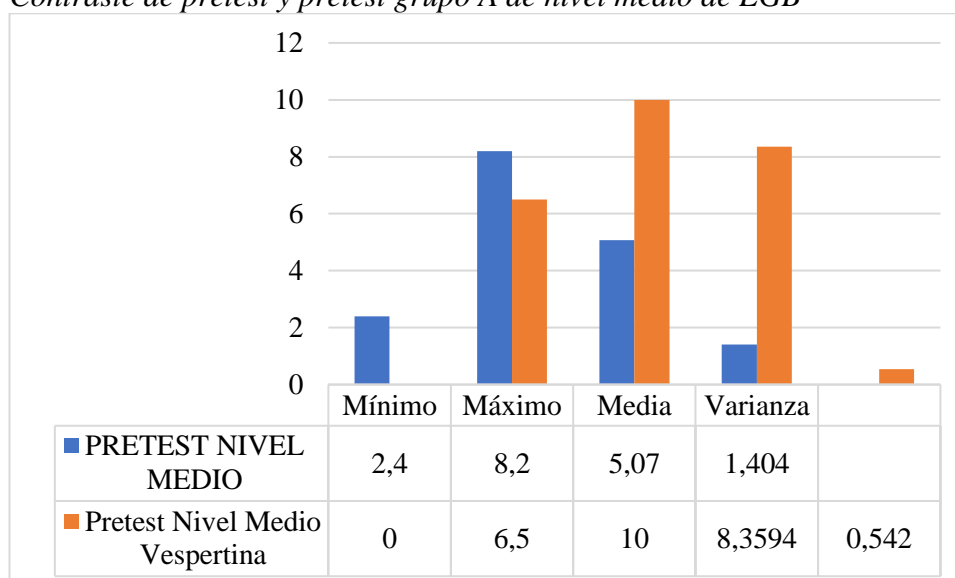
### Análisis e interpretación

De acuerdo con los datos procesados en el pretest en los estudiantes de nivel medio se identificó que las calificaciones alcanzaron un promedio de 5,07. Mientras, que los estudiantes de la sección matutina, quienes llevaron el proceso de enseñanza de acuerdo con los textos de Lengua y Literatura obtuvieron un promedio de 5,59 que demostró un aumento del 0,51 en el promedio del postest en el tema del uso de signos de puntuación, es decir que los estudiantes mostraron algo de interés en este aspecto.

**Tabla 55***Contraste de pretest y pretest grupo A de nivel medio de EGB*

<b>Estadísticos descriptivos</b>					
	<b>N</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Media</b>	<b>Varianza</b>
PRETEST NIVEL MEDIO	416	2,40	8,20	5,0700	1,404
Pretest Nivel Medio Vespertina	397	6,50	10,00	8,3594	,542
N válido (por lista)	397				

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes: SPSS (2023)

**Gráfico 24***Contraste de pretest y pretest grupo A de nivel medio de EGB*

Nota: Datos tomados de la encuesta estudiantes y docentes: SPSS (2023)

**Análisis e interpretación**

Para el siguiente contraste de la investigación se tomó en cuenta el pretest del nivel medio y posttest aplicado a la sección vespertina de quinto, sexto y séptimo de EGB, se debe aclarar que en los estudiantes del grupo B se aplicó el tratamiento, es decir varios recursos digitales. Como resultado se obtuvo una media de 8,3 es decir el promedio varió en 3,23 que resultó satisfactorio para los docentes de la institución, sin embargo, la calificación mínima no tuvo variación, lo que deja abiertas dudas

sobre la motivación de los estudiantes que no mejoraron su habilidad para el uso de signos de puntuación.

#### **4.4 Discusión**

La investigación fue planteada para indagar la incidencia de los recursos digitales en el uso de los signos de puntuación, obteniendo resultados positivos con una variación en la media de 3 puntos entre el pretest y posttest. Se implementó un conjunto de recursos digitales como liveworksheets, Wordwall, cerebriti, Educaplay, quizizz, smile and learn; actividades diseñadas para los estudiantes de nivel medio que sirvieron como guía para la construcción de conocimiento. Los juegos representaron un medio para conectar el aprendizaje de los escolares, debido a que estos causan estímulos y mediante sus llamativos colores, sonidos crean un ambiente para la adquisición de conocimientos, además desarrollan habilidades, destrezas y colabora para conseguir propósitos y objetivos; que más adelante servirán para los retos que se presentan para los estudiantes.

Los resultados de los instrumentos aplicados comprobaron que la tecnología es un medio positivo para la educación y de acuerdo a los antecedentes que reposan en los diferentes repositorios da testimonio que es cada vez es más frecuente usar recursos, medios y herramientas tecnológicas en las diferentes áreas de la educación y se observa proyectos que han favorecido y abierto puertas para un porcentaje alto de personas que se dificulta acceder a sitios de educación y su aprendizaje se los realiza a través de medios tecnológicos expuestos anteriormente.

Arcos (2015) en su trabajo de investigación evidenció que la aplicación de escritura, dictados, relatos los estudiantes tenían un desempeño bajo y al insertar juegos en la aplicación de reglas ortográficas demostró un mejor aprendizaje debido a que mientras más aplicaba juegos, había una mejor internalización de conocimientos, a tal punto que los estudiantes recobraron la motivación al recibir estas clases.



Por otro lado, Cabanilla (2021) concluye que al usar Tics en la clase promueve un aprendizaje significativo y autónomo en los estudiantes. Manifiesta la importancia del manejo de los entornos virtuales por parte de los estudiantes ya que construyen esquemas sobre el conocimiento impartido y sobre el dominio de la competencia transversal del manejo de las Tics. Cabanilla muestra un aspecto fundamental para la guía de los recursos digitales y es la capacitación del docente sobre la tecnología y el uso que puede hacer en el aula para mediar el aprendizaje de los estudiantes.

Puga (2020) exponen la educación se torna cada vez más competitiva y para adquirir un alto nivel educativo se necesita del apoyo de recursos que fortalezcan el proceso de enseñanza en los estudiantes, mediante herramientas didácticas, su uso tiende a orientar y promover al estudiante la cimentación del conocimiento, es decir, que sean un apoyo en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes a través de publicidades de sistemas pedagógicos innovadores y creativos mediante el uso de herramientas digitales. Solano (2019) coincide con Puga ya que menciona que las Tics en educación es trascendental, debido a que, por medio del juego y entretenimiento se pretende cautivar el interés de los niños para desarrolla las habilidades ortográficas y así lograr que dominen el vocabulario básico. Cabe mencionar que de acuerdo con la investigación realizada se determinó que los recursos digitales mejoran el uso de signos ortográficos como mencionan los autores citados, debido a que estos materiales digitales como aplicaciones y juegos en línea, son atractivos y permiten aprender de manera participativa y dinámica. Por lo que el aprendizaje es llamativo y motivador para los estudiantes.

Cabay (2020) expone los recursos que el maestro puede utilizar dentro de su desempeño de clase son múltiples y variados en la actualidad, y van desde las imágenes fijas hasta las redes sociales, al momento, el 92, 86% de los maestros no utiliza imágenes, el 85,71% no emplea videos, el 85,71% no emplea internet, el 92,86% no se ayuda de ordenadores gráficos y el 100% de maestros no hace uso pedagógico de las redes sociales. En la investigación se observó que los docentes trabajan los signos de puntuación con el uso de textos otorgados por el ministerio de educación, y cabe mencionar que algunos de los docentes aun se rigen por la

enseñanza tradicional sin interesarse por el uso recursos digitales en el aula y siguen enseñando de la manera que siempre lo han hecho. Omitiendo los beneficios que los recursos digitales ofrecen a los estudiantes como aumentar la motivación, fomentar la colaboración y mejorar el aprendizaje. Corroboró Liviapoma (2020) manifestando los docentes no utilizan las TIC como herramientas de enseñanza en la ortografía, están enfocados en los métodos tradicionales y consecuencia de ello es que los estudiantes tengan poco interés en fortalecer sus conocimientos ortográficos, lo cual revela que con el uso de un aula virtual en MOODLE motivará a los estudiantes a fortalecer la ortografía mediante actividades interactivas.

La relación que enmarca la investigación entre las dos variables recursos digitales para el uso correcto de signos de puntuación, determinó que la aplicación de estos recursos tiene un impacto directo debido que interviene en la forma que se utilizan, a través de diferentes plataformas interactivas, páginas web, redes sociales etc. Ayudan a concientizar e identificar errores en la puntuación. Por lo que es importante recordar que los signos de puntuación son parte fundamental de la escritura y lectura y cómo responsabilidad de los docentes debe encontrar los recursos necesarios y novedosos para ponerlos en práctica en el alumnado

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

1. Se realizó una investigación de los diferentes recursos digitales disponibles en educación para estudiantes y se demostró que son herramientas valiosas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos ofrecieron una gran cantidad de información y recursos multimedia que fueron accesibles desde cualquier lugar y en cualquier momento. De acuerdo a los antecedentes y fundamentos teóricos, se demostró que los recursos digitales mejoraron la motivación y el interés de los estudiantes en el aprendizaje, proporcionaron flexibilidad en la forma que se presenta la información. Estos recursos evidenciaron el fomento de la colaboración y el trabajo en equipo. De los resultados encontrado se enfatiza que los recursos digitales están en constante evolución, lo que significa que siempre hay nuevas herramientas disponibles para mejorar la educación.

2. Se estableció un pretest que consistió en la aplicación de 17 de ítems la que permitió identificar que los estudiantes de nivel medio no desarrollan un uso correcto de los signos de puntuación. Por lo que se implementó recursos digitales de diferentes plataformas educativas. Luego que se aplicó el postest se evidenció una mejor utilización de las reglas de puntuación, claridad y coherencia en la producción de textos.

3. Con respecto al diseño de juegos fueron creados en las plataformas liveworksheets, Wordwall, cerebriti, Educaplay, quizizz, smile and learn permitieron a los estudiantes aprender de una manera más dinámica y activa, lo que aumentó su motivación en un porcentaje aceptable demostrado en el análisis e interpretación del pretest y postest una variación en la media de 5,07 a 8,39. Demostrando que los juegos interactivos reforzaron los conocimientos permitiendo a los estudiantes practicar de una manera divertida actividades interactivas retroalimentándose sobre el uso de signos de puntuación.

4. Con la aplicación de juegos interactivos para el uso de signos de puntuación en estudiantes de nivel medio de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de Ambato; se demostró que los estudiantes mejoraron el uso de conceptos de reglas para la aplicación de la coma, punto, punto y coma, dos puntos, puntos suspensivos y signos de entonación; también se evidenció una mejor comprensión lectora y producción de textos. Estas actividades interactivas fueron herramientas valiosas para el desarrollo de habilidades que aportan a una comunicación efectiva. Al mejorar el uso correcto de signos de puntuación los estudiantes fueron capaces de transmitir ideas de manera clara y coherente, que es beneficioso tanto en el ámbito académico como personal.

5. Finalmente, los resultados de los análisis indican que la utilización de juegos interactivos para el uso de signos de puntuación mejoró la calidad de la escritura de los estudiantes. Es importante destacar que el éxito de la aplicación de los juegos interactivos para el uso de signos de puntuación dependió de factores como la adaptación de los juegos a las necesidades y habilidades de los estudiantes, la claridad de los objetivos, la retroalimentación y claro la guía activa de los docentes de la Unidad Educativa Juan Montalvo.

## 5.2 Recomendaciones

1. Se debe implementar recursos digitales, para ayudar a estudiantes a construir relaciones significativas a través de juegos interactivos, presentación de información de marea visual o plataformas que llamen su atención. Como docentes deben dejar atrás las metodologías tradicionales que detienen el aprendizaje de los estudiantes. Sólo a través de la enseñanza y practica adecuada, los estudiantes pueden desarrollar habilidades de escritura y comunicación efectiva que serán valiosas para ellos en su vida académica.
2. Se recomienda la enseñanza a través de recursos digitales debido a que son valiosos para mejorar la calidad de enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes. Los estudiantes adquieren conocimientos básicos sobre el uso del punto, coma, punto y coma, dos puntos, signos de entonación además interviene en la comprensión de las reglas que infieren en la comprensión lectora y redacción.
3. Se recomienda a docentes diseñar juegos interactivos para el uso de signos de puntuación para estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato; porque permiten alcanzar objetivos del área de lengua y literatura, seguir reglas, asegura aprendizajes. Los beneficios mencionados se han verificado a través del presente estudio y de los antecedentes que cimentan este trabajo.
4. Para la aplicación de recursos digitales para el uso de signos de puntuación se recomienda a docentes: seleccionar herramientas adecuadas, planificar actividades de acuerdo con los contenidos educativos, destreza y objetivos; durante la aplicación proporcionar la guía y apoyo al estudiante. Se recomienda a docentes mantenerse actualizados puesto que los recursos digitales se encuentran en constante cambios.
5. Es preciso evaluar constantemente los resultados de la aplicación de juegos para el aprendizaje de signos de puntuación, para valorar el éxito de los mismos. La recopilación de los datos permite identificar qué juego a obtenido un mejor

resultado en los estudiantes y para qué rango de puntuación sirvió específicamente. Por lo que se recomienda llevar un reporte sobre los juegos que se aplica para evidenciar mejores resultados.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, H. (2021). Fortalecimiento de la comprensión lectora a través de la aplicación Hot Potatoes en los procesos de lectura para mejorar procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de 5 grado de la I.E. José Joaquín Flórez Hernández Sede Picalaña. Tesis de Maestría. Universidad de Santander. Obtenido de <https://n9.cl/fbo3n>
- Alvarez, M. (2021). Recursos y materiales didácticos digitales. División de Evaluación Académica e Institucional. USAC. Obtenido de <http://bit.ly/3Zgc1UJ>.
- Arcos, B.A. (2015). Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza – aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basados en juegos tradicionales ecuatorianos. Tesis de Maestría. Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato. Obtenido de <https://n9.cl/hga2e>
- Arias, F. (2012). El proyecto de investigación: introductorio a la metodología científica (sexta ed.). Caracas: episteme.
- Ávila, B., Salguero, S., & Calva, D. (2021). Estrategias metodológicas activas para el aprendizaje de la ortografía en la Educación General Básica. Revista Ciencia y Sociedad, 1(1), 12-26. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8635547>
- Cabanillas, C. (2021). Estrategias y métodos para mejorar la ortografía. Polo del conocimiento, 6(3),457-475. Obtenida de <https://n9.cl/p15yz>
- Cabay, R.E. (2020). Propuesta metodológica para el uso de los tics, Aplicable en la educación básica elemental de la escuela del Milenio ciudad de Guano. Tesis de Maestría. Escuela Superior Politécnica De Chimborazo. Obtenido de <https://n9.cl/asm6v>
- Cassany, D. (2006). El dictado como tarea comunicativa. Red Tabula Rasa. <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/25733>
- Cortés, A. (2016). Prácticas innovadoras de integración educativa de TIC que posibilitan el desarrollo profesional docente. Tesis doctoral. Universidad autónoma de Barcelona. Obtenido de <https://n9.cl/9qz0t>

- De Los Santos, C., Castillo, B., & Castillo, C. (2020). El cuento como estrategia didáctica para mejorar la producción de textos en escuelas de Educación Primaria. *Perspectivas Docentes*, 31(73), 9-22. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7866582>
- Echeverri, D. M. & Quintero, C. A. (2021). Maguaré, una herramienta interactiva para fortalecer la producción de textos escritos en estudiantes de tercer grado de primaria. Obtenido de: <http://hdl.handle.net/11371/4193>.
- Figueras, C. (2015). Pragmática de la puntuación y nuevas tecnologías. *Revista Normas*, N.º 4. Obtenido de <http://bit.ly/3WSTf4k>.
- González, M. & Fidalgo, R. (2021). La instrucción en procesos mecánicos y sustantivos de la escritura a través de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC): una revisión empírica. *Formación del profesorado e investigación educativa*, 34. Obtenido de <https://n9.cl/5o1px>
- Guamán, A.V & Álvarez, M. I. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. *Conciencia Digital*. 5(4). <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: MacGraw-Hill.
- Liviapoma, M. (2021). *Aula virtual para el fortalecimiento del aprendizaje en Lengua y Literatura de octavo año de Educación Básica*. Tesis de Maestría. Universidad Tecnológica Israel. Obtenido de <https://n9.cl/wi5ur>
- Loveless, A. (2017). *Nuevas identidades de aprendizaje en la era digital*. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/49448>
- Machuca, R., Sotomina, M. & Erazo, C. (2022). Videojuego RPG como material de apoyo en la enseñanza de ortografía en niños de 10 años de edad. *Conciencia Digital*, 5 (4) <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2354>



- Macías, R. & Vélez, C. (2021). Ortografía divertida con la tecnología con estudiantes de básica media. Mamakuna: Revista de divulgación de experiencias pedagógicas, 18, 8-19. Obtenido de <https://n9.cl/wq7h1t>
- Martín, J. (2021). Recursos educativos digitales. Smile and Learn. Obtenido de <http://bit.ly/3iiz6pf>.
- Mateo, M.A. (2017). El secreto de la ortografía. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/70318>.
- Ministerio de Educación (2016b). Currículo de los niveles de educación obligatoria. Ecuador: MINEDUC. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/curriculo-media/>
- Orrala, M. (2020). Recurso didáctico interactivo para la enseñanza de la ortografía, en estudiantes de básica media, cantón Santa Elena, año 2020. Tesis de Maestría. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Obtenido de <https://acortar.link/GquqPl>
- Puga, P.E. (2020). Guía Didáctica Virtual para mejorar la Ortografía en los niños de séptimo año de básica. Tesis de Maestría. Universidad Tecnológica Israel. Obtenido de <https://n9.cl/7k62v>
- Rabajoli, G. (2012). Webinar 2012: IPPE-UNESCO-FLACSO. Recursos digitales para el aprendizaje: una estrategia para la innovación educativa en tiempos de cambio. Montevideo: IPPE-UNESCO-FLACSO. Obtenido de <https://acortar.link/jREZqG>
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.6 en línea]. <https://dle.rae.es>
- Roselló, J. (2010). Análisis de los signos de puntuación en textos de estudiantes de educación secundaria. Tesis doctoral. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=87818>
- Salcedo, M.P. (2019). Guía didáctica mediada por tic para mejorar el dominio léxico-ortográfico en cuarto año de EGB. Tesis de Maestría. Universidad Tecnológica Israel.
- Sánchez, F.E. (2019). Impacto de la utilización de entornos virtuales, para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje a los estudiantes de 7° año

de educación general básica de la Unidad Educativa Internacional Liceo Iberoamericano. Tesis de maestría. Escuela Superior Politécnica De Chimborazo.

Solano, M.E. (2019). Guía didáctica interactiva para el proceso enseñanza y aprendizaje de ortografía en los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa “Ibarra”. Tesis de Maestría. Universidad Tecnológica Israel.

Tacuri, J. & Toledo, C. (2022). Herramientas digitales interactivas para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora. *Conciencia Digital*, 5(4) <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2355>

UNICEF (2017). Niños en un mundo digital. Obtenido de <https://uni.cf/3GGViTw>.

Vaca, L., Stefos, E., & Mena, S. (2022). Aplicación de cuentos interactivos para mejorar la comprensión lectora de niños con TDAH. *Conciencia Digital*, 5(4) <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2356>

Vargas Murillo, Gabino. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Cuadernos de Clínica Hospitalaria*, 58 (1), 68-74. Obtenido de <https://n9.cl/sfnt>

Zumba, M.A. (2021). Las TIC como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del 7º año de la Unidad Educativa Toacaso cantón Latacunga. Tesis de Maestría. Universidad Técnica de Cotopaxi.

## Anexos

### Anexo 1: Fotografías de estudiantes de nivel medio de la Unidad Educativa

Juan Montalvo

#### Figura 19

*Socialización actividades de signos de puntuación*



#### Figura 20

*Socialización de juegos interactivos*



**Figura 21**

*Aplicación de juegos interactivos*



**Figura 22**

*Explicación de actividades para aplicar juegos interactivos*



**Figura 23**

*Socialización de recursos digitales con los docentes*



## Anexo 2: Carta Compromiso

Ambato, 27 de agosto de 2021

### Carta Compromiso

Msc. Ximena Arroyo  
**RECTORA (e) DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO**

Presente:

Yo, Mayra Jazmín Cunalata Yambay con C.I. 1804098216, estudiante de la Maestría de Lengua y Literatura de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la universidad técnica de Ambato, solicitó a usted gentilmente autorice desarrollar el trabajo de investigación **“EL USO DE RECURSOS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA DE LOS SIGNOS DE PUNTUACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL MEDIO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA JUAN MONTALVO, DE LA CIUDAD DE AMBATO”** en la institución que usted tan acertada dirige, el que me comprometo a realizar con responsabilidad y profesionalismo.

El presente trabajo beneficiará a los estudiantes de nivel medio de Educación general básica de la sección matutina y vespertina en los procesos enseñanza- aprendizaje.

Segura de contar con su aprobación a esta petición anticipo mis sinceros agradecimientos.

Para constancia de lo expuesto en la carta compromiso firman las partes.



Msc. Ximena Arroyo  
**RECTORA (e) DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA “JUAN MONTALVO”**



Lcda. Mayra Cunalata  
**1804098216  
DOCENTE**

## Anexo 3: Encuesta a docentes



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE POSGRADO**

**TEMA:** EL uso de recursos digitales en la enseñanza de los signos de puntuación en estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato

**Objetivo:** Recopilar información actualizada sobre, el uso de recursos digitales para fomentar el uso adecuado de signos de puntuación en los estudiantes del subnivel medio de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato.

**Instrucciones:**

- Ingrese al link una sola vez y registre su nombre.
- Lea detenidamente las interrogantes y responda una sola vez.
- Tome en cuenta que una vez que respondió la pregunta no se puede retroceder.
- Si deja en blanco las preguntas no se puede pasar a la siguiente.

**Cuestionario para Docentes**

Con el siguiente cuestionario nos gustaría recabar información sobre el uso de recursos digitales y el uso de signos de puntuación.

**Datos generales**

<b>1</b>	<b>¿Qué edad tiene?</b>
<b>2</b>	<b>¿Cuál es su identidad de género?</b>
	Hombre
	Mujer
	Otra
<b>3</b>	<b>Marque los dispositivos electrónicos con los que cuenta en casa</b>
	Computador
	Tablet
	Celular
	Laptop
<b>4</b>	<b>¿Cuenta con acceso a internet?</b>
	Si
	No
<b>5</b>	<b>¿Cuántas horas al día utiliza dispositivos electrónicos para conectarse a internet?</b>
	8 horas o más
	5 a 7 horas
	3 a 4 horas
	1 a 2 horas
<b>6</b>	<b>¿Qué le motiva a usar algún dispositivo electrónico?</b>
	Actividades académicas
	Revisión de tareas escolares
	Socializar o comunicarse con otras personas
	Investigación
	Juegos en línea
<b>Recursos Digitales</b>	
<b>7</b>	<b>¿Los recursos educativos actúan como mediadores del aprendizaje?</b>
	Totalmente de acuerdo
	De acuerdo
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
	En desacuerdo
	Totalmente en desacuerdo

<b>8</b>	<b>¿Cree que los recursos digitales aportan al desarrollo de habilidades en los estudiantes?</b>
	Totalmente de acuerdo
	De acuerdo
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
	En desacuerdo
	Totalmente en desacuerdo
<b>9</b>	<b>¿Observa en los estudiantes aptitudes que se relacionan con la tecnología?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>10</b>	<b>¿Está de acuerdo que, para el desarrollo integral del estudiante, el docente debe aplicar recursos digitales dentro de las clases?</b>
	Totalmente de acuerdo
	De acuerdo
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
	En desacuerdo
	Totalmente en desacuerdo
<b>11</b>	<b>¿Los recursos digitales son un medio para poner en práctica contenidos educativos?</b>
	Totalmente de acuerdo
	De acuerdo
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
	En desacuerdo
	Totalmente en desacuerdo
<b>12</b>	<b>¿Con qué frecuencia utiliza metodologías activas dentro de clase?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>13</b>	<b>Con el avance de la tecnología en la educación. ¿qué función cumple el docente en la enseñanza?</b>
	Docente guía
	Docente teórico
	Docente mediador
<b>14</b>	<b>¿Identifica conocimientos imprescindibles que deben desarrollar los estudiantes?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>15</b>	<b>La institución ofrece condiciones que permite que los estudiantes desarrollen la competencia digital.</b>
	Muy frecuentemente



	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>Signos de puntuación</b>	
<b>16</b>	<b>¿El uso de los signos de puntuación permite seguir con claridad la lectura?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>17</b>	<b>¿Qué recursos ha usado para la enseñanza del punto?</b>
	Tecnológicos
	Gráficos
	Auditivos
	Experimentales
<b>18</b>	<b>¿En clase, con qué frecuencia enseña los distintos usos de la coma?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>19</b>	<b>¿Con que frecuencia realiza ejercicios para identificar las funciones que cumple el signo punto y coma?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>20</b>	<b>¿Hace énfasis en el uso del signo “dos puntos” en la producción de textos?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>21</b>	<b>¿Aplica ejercicios de signos de entonación, para reforzar la función que cumplen?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>22</b>	<b>Si las oraciones declarativas o enunciativas se usan para dar información precisa y determinada al lector. Indique que signos de puntuación utiliza para redactarlas.</b>
	Punto, punto seguidos, punto aparte, coma, punto y coma, dos puntos.
	Signos de interrogación

	Signos de exclamación
	Todas las anteriores
<b>23</b>	<b>¿Con qué frecuencia usa signos de interrogación y exclamación en la producción de textos?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>24</b>	<b>Con que frecuencia realiza ejercicios de jerarquización de ideas, usando como recurso los signos de puntuación.</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>25</b>	<b>La fluidez del texto de sus estudiantes depende del uso correcto de los signos de puntuación.</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>26</b>	<b>¿Los factores gramaticales, léxicos y sintácticos intervienen en la claridad de un texto?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>27</b>	<b>¿Utiliza herramientas que ayudan al uso de signos de puntuación en la producción de textos?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>28</b>	<b>¿La ubicación de los signos de puntuación provoca interpretaciones diferentes en el lector?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca

Gracias por su colaboración

## Anexo 4: Encuesta a estudiantes

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE POSGRADO**

**TEMA:** EL uso de recursos digitales en la enseñanza de los signos de puntuación en estudiantes de nivel medio de Educación General Básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato

**Objetivo:** Recopilar información actualizada sobre, el uso de recursos digitales para fomentar el uso adecuado de signos de puntuación en los estudiantes del subnivel medio de la Unidad Educativa Juan Montalvo, de la ciudad de Ambato.

**Instrucciones:**

- Ingrese al link una sola vez y registre su nombre.
- Lea detenidamente las interrogantes y responda una sola vez.
- Tome en cuenta que una vez que respondió la pregunta no se puede retroceder.
- Si deja en blanco las preguntas no se puede pasar a la siguiente.

**Cuestionario para Estudiantes**

Con el siguiente cuestionario nos gustaría recabar información sobre el uso de recursos digitales y el uso de signos de puntuación.

**Datos generales**

<b>1</b>	<b>¿Qué edad tiene?</b>
	7-8 años
	9-10 años
	11-12 años
<b>2</b>	<b>¿Cuál es su identidad de género?</b>
	Hombre
	Mujer
	Otro
<b>3</b>	<b>Marque los dispositivos electrónicos con los que cuenta en casa</b>
	Computador
	Tablet
	Celular
	Laptop
<b>4</b>	<b>¿Cuenta con acceso a internet?</b>
	Si
	No
<b>5</b>	<b>¿Cuántas horas al día utiliza dispositivos electrónicos para conectarse a internet?</b>
	8 horas o más
	5 a 7 horas
	3 a 4 horas
	1 a 2 horas
<b>6</b>	<b>¿Qué le motiva a usar algún dispositivo electrónico?</b>
	Actividades académicas
	Revisión de tareas escolares
	Socializar o comunicarse con otras personas
	Investigación
	Juegos en línea
<b>Recursos Digitales</b>	
<b>7</b>	<b>¿Los recursos educativos actúan como mediadores del aprendizaje?</b>
	Totalmente de acuerdo
	De acuerdo
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
	En desacuerdo

	Totalmente en desacuerdo
<b>8</b>	<b>¿Los recursos digitales aportan al desarrollo de sus habilidades?</b>
	Totalmente de acuerdo
	De acuerdo
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
	En desacuerdo
	Totalmente en desacuerdo
<b>9</b>	<b>¿Sus aptitudes se relacionan con la tecnología?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>10</b>	<b>¿Está de acuerdo que, para su desarrollo integral, el docente debe aplicar recursos digitales dentro de clases?</b>
	Totalmente de acuerdo
	De acuerdo
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
	En desacuerdo
	Totalmente en desacuerdo
<b>11</b>	<b>¿Los recursos digitales son un medio para poner en práctica contenidos educativos?</b>
	Totalmente de acuerdo
	De acuerdo
	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo
	En desacuerdo
	Totalmente en desacuerdo
<b>12</b>	<b>¿Con qué frecuencia utiliza el docente metodologías activas dentro de clase?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>13</b>	<b>Con el avance de la tecnología en la educación. ¿qué función cree que cumple el docente en la enseñanza?</b>
	Docente guía
	Docente teórico
	Docente mediador
<b>14</b>	<b>¿El docente explica los conocimientos imprescindibles que deben desarrollar?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>15</b>	<b>La institución ofrece condiciones que permite que los estudiantes desarrollen la competencia digital.</b>
	Muy frecuentemente

	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>Signos de puntuación</b>	
<b>16</b>	<b>¿El uso de los signos de puntuación permite seguir con claridad la lectura?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>17</b>	<b>¿Qué recursos ha usado el docente para la enseñanza del punto?</b>
	Tecnológicos
	Gráficos
	Auditivos
	Experimentales
<b>18</b>	<b>¿Con qué frecuencia enseña el docente, los distintos usos de la coma?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>19</b>	<b>¿Con que frecuencia realiza el docente ejercicios, para identificar las funciones que cumple el signo punto y coma?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>20</b>	<b>¿Hace énfasis en el uso del signo “dos puntos” en la producción de textos?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>21</b>	<b>¿Aplica ejercicios de signos de entonación, para reforzar la función que cumplen?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>22</b>	<b>Si las oraciones declarativas o enunciativas se usan para dar información precisa y determinada al lector. Indique que signos de puntuación utiliza para redactarlas.</b>
	Punto, punto seguidos, punto aparte, coma, punto y coma, dos puntos.
	Signos de interrogación

	Signos de exclamación
	Todas las anteriores
<b>23</b>	<b>¿Con qué frecuencia aplica el docente ejercicios de signos de interrogación y exclamación para la producción de textos?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>24</b>	<b>Con que frecuencia el docente aplica ejercicios de jerarquización de ideas, usando como recurso los signos de puntuación.</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>25</b>	<b>¿La fluidez del texto de los estudiantes depende del uso correcto de los signos de puntuación?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>26</b>	<b>¿El docente aplica factores gramaticales, léxicos y sintácticos, para mejorar la claridad de un texto?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>27</b>	<b>¿el docente utiliza herramientas que ayudan al uso de signos de puntuación en la producción de textos?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca
<b>28</b>	<b>¿La ubicación de los signos de puntuación provoca interpretaciones diferentes en el lector?</b>
	Muy frecuentemente
	Frecuentemente
	Ocasionalmente
	Raramente
	Nunca

Gracias por su colaboración

## Anexo 5: Validación de expertos



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE EDUCACIÓN**  
 POSGRADOS  
**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LITERATURA**  
 Avda. Los Chasquis y Río Payamino, Amato-Ecuador

### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN PARA ESTUDIANTES

**3. Datos del validador**

Nombres y apellidos:	Medardo Alfonso Mera Constante
Título profesional:	Doctor en Investigación Socio - Educativa
Años de experiencia profesional:	25 años
Años de experiencia específica en el área:	25 años

**4. Instrucciones:**

Señale mediante un  de acuerdo a la validación de cada pregunta:  
 1D-DEFICIENTE      2R-REGULAR      3B-BUENO      4O-ÓPTIMO

Parámetros Ítem	Pertinencia de las preguntas del instrumento con los objetivos.				Pertinencia de las preguntas del instrumento con las variables y enunciadas				Calidad técnica y representatividad				Redacción y lenguaje de las preguntas			
	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O
Pregunta 1				✓				✓				✓				✓
Pregunta 2				✓				✓				✓				✓
Pregunta 3				✓				✓				✓				✓
Pregunta 4				✓				✓				✓				✓
Pregunta 5				✓				✓				✓				✓
Pregunta 6				✓				✓				✓				✓
Pregunta 7				✓				✓				✓				✓
Pregunta 8				✓				✓				✓				✓
Pregunta 9				✓				✓				✓				✓
Pregunta 10				✓				✓				✓				✓
Pregunta 11				✓				✓				✓				✓
Pregunta 12				✓				✓				✓				✓
Pregunta 13				✓				✓				✓				✓
Pregunta 14				✓				✓				✓				✓
Pregunta 15				✓				✓				✓				✓
Pregunta 16				✓				✓				✓				✓
Pregunta 17				✓				✓				✓				✓
Pregunta 18				✓				✓				✓				✓
Pregunta 19				✓				✓				✓				✓
Pregunta 20				✓				✓				✓				✓
Pregunta 21				✓				✓				✓				✓
Pregunta 22				✓				✓				✓				✓
Pregunta 23				✓				✓				✓				✓
Pregunta 24				✓				✓				✓				✓
Pregunta 25				✓				✓				✓				✓
Pregunta 26				✓				✓				✓				✓
Pregunta 27				✓				✓				✓				✓
Pregunta 28				✓				✓				✓				✓
Pregunta 29				✓				✓				✓				✓

Observaciones:

Validado por: Medardo Mera	C.I.: 0501259956	Firma:
----------------------------	------------------	--------



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE EDUCACIÓN**  
**POSGRADOS**  
**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LITERATURA**  
 Avda. Los Chasquis y Río Payamino, Amato-Ecuador

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN PARA DOCENTES**

**1. Datos del validador**

<b>Nombres y apellidos:</b>	Medardo Alfonso Mera Constante
<b>Título profesional:</b>	Doctor en Investigación Socio - Educativa
<b>Años de experiencia profesional:</b>	25 años
<b>Años de experiencia específica en el área:</b>	25 años

**2. Instrucciones:**


Señale mediante un  de acuerdo a la validación de cada pregunta:

1D-DEFICIENTE      2R-REGULAR      3B-BUENO      4O-ÓPTIMO

Parámetros Ítem	Pertinencia de las preguntas del instrumento con los objetivos.				Pertinencia de las preguntas del instrumento con las variables y enunciados				Calidad técnica y representatividad				Redacción y lenguaje de las preguntas			
	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O
Pregunta 1				✓				✓				✓				✓
Pregunta 2				✓				✓				✓				✓
Pregunta 3				✓				✓				✓				✓
Pregunta 4				✓				✓				✓				✓
Pregunta 5				✓				✓				✓				✓
Pregunta 6				✓				✓				✓				✓
Pregunta 7				✓				✓				✓				✓
Pregunta 8				✓				✓				✓				✓
Pregunta 9				✓				✓				✓				✓
Pregunta 10				✓				✓				✓				✓
Pregunta 11				✓				✓				✓				✓
Pregunta 12				✓				✓				✓				✓
Pregunta 13				✓				✓				✓				✓

Pregunta 14				✓				✓				✓				✓
Pregunta 15				✓				✓				✓				✓
Pregunta 16				✓				✓				✓				✓
Pregunta 17				✓				✓				✓				✓
Pregunta 18				✓				✓				✓				✓
Pregunta 19				✓				✓				✓				✓
Pregunta 20				✓				✓				✓				✓
Pregunta 21				✓				✓				✓				✓
Pregunta 22				✓				✓				✓				✓
Pregunta 23				✓				✓				✓				✓
Pregunta 24				✓				✓				✓				✓
Pregunta 25				✓				✓				✓				✓
Pregunta 26				✓				✓				✓				✓
Pregunta 27				✓				✓				✓				✓
Pregunta 28				✓				✓				✓				✓
Pregunta 29				✓				✓				✓				✓

Observaciones:

Validado por: Medardo Mera	C.I.: 0501259956	Firma: 
----------------------------	------------------	--





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE EDUCACIÓN**  
 POSGRADOS  
 MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LITERATURA  
 Avda. Los Chasquis y Río Payamino, Amato-Ecuador

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN PARA DOCENTES**

**1. Datos del validador**

Nombres y apellidos:	Jessytha del Rosario Muñoz Recumbe
Título profesional:	Letra. Dic. Hg.
Años de experiencia profesional:	32 años
Años de experiencia específica en el área:	37 años

**2. Instrucciones:**

Señale mediante un  de acuerdo a la validación de cada pregunta:  
 1D-DEFICIENTE      2R-REGULAR      3B-BUENO      4O-ÓPTIMO

Parámetros Ítem	Pertinencia de las preguntas del instrumento con los objetivos.				Pertinencia de las preguntas del instrumento con las variables y enunciados				Calidad técnica y representatividad				Redacción y lenguaje de las preguntas			
	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O	1D	2R	3B	4O
Pregunta 1																
Pregunta 2																
Pregunta 3																
Pregunta 4																
Pregunta 5																
Pregunta 6																
Pregunta 7																
Pregunta 8																
Pregunta 9																
Pregunta 10																
Pregunta 11																
Pregunta 12																
Pregunta 13																
Pregunta 14																
Pregunta 15																
Pregunta 16																
Pregunta 17																
Pregunta 18																
Pregunta 19																
Pregunta 20																
Pregunta 21																
Pregunta 22																
Pregunta 23																
Pregunta 24																
Pregunta 25																
Pregunta 26																
Pregunta 27																
Pregunta 28																
Observaciones																

Validado por: *Jessytha Muñoz Recumbe*      C.C.: *1201997139*      Firma: *Jessytha Muñoz Recumbe*



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE EDUCACIÓN**  
 POSGRADOS  
 MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LITERATURA  
 Avda. Los Chasquis y Río Payamino, Amato-Ecuador

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN PARA ESTUDIANTES**

**3. Datos del validador**

Nombres y apellidos:	
Título profesional:	
Años de experiencia profesional:	
Años de experiencia específica en el área:	

**4. Instrucciones:**

Señale mediante un  de acuerdo a la validación de cada pregunta:  
 ID-DEFICIENTE      2R-REGULAR      3B-BUENO      4O-ÓPTIMO

Parámetros Ítem	Pertinencia de las preguntas del instrumento con los objetivos.				Pertinencia de las preguntas del instrumento con las variables y enunciados				Calidad técnica y representatividad				Redacción y lenguaje de las preguntas			
	ID	2R	3B	4O	ID	2R	3B	4O	ID	2R	3B	4O	ID	2R	3B	4O
Pregunta 1																
Pregunta 2																
Pregunta 3																
Pregunta 4																
Pregunta 5																
Pregunta 6																
Pregunta 7																
Pregunta 8																
Pregunta 9																
Pregunta 10																
Pregunta 11																
Pregunta 12																
Pregunta 13																
Pregunta 14																
Pregunta 15																
Pregunta 16																
Pregunta 17																
Pregunta 18																
Pregunta 19																
Pregunta 20																
Pregunta 21																
Pregunta 22																
Pregunta 23																
Pregunta 24																
Pregunta 25																
Pregunta 26																
Pregunta 27																
Pregunta 28																
Pregunta 29																
Observaciones:																

Validado por:	<i>José Alberto Díaz Ramírez</i>	C.C.	1901492115	Firma:	<i>José Alberto Díaz Ramírez</i>
---------------	----------------------------------	------	------------	--------	----------------------------------

## Anexo 6: Pretest

### Figura 24

*Explicación de actividades para aplicar juegos interactivos*

**6**

¿La coma separa dos ideas diferentes expresadas en frases, también diferentes dentro de la misma oración?

\* (1 Punto)

siempre

casi siempre

algunas veces


casi nunca

Nunca

**7**

Observe las imágenes y escriba una oración usando los signos de puntuación.

\* (1 Punto)



Escriba su respuesta

**8**

Observe las imágenes y escribe una oración usando los signos de puntuación.

\* (1 Punto)



Escriba su respuesta

**Enlace de pretest: <https://forms.office.com/r/hkKbM6FRjG>**