

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POSGRADO



UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS

TESIS:

**APLICACIÓN DE LA PLATAFORMA KAHOOT PARA MEJORAR LAS
HABILIDADES ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL
SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LA FLORIDA”, CAJAMARCA EN EL
2024.**

Para optar el Grado Académico de

MAESTRO EN CIENCIAS

MENCIÓN: DOCENCIA E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Presentada por:

SANDRA MARIELI ACUÑA HUAMÁN

Asesor:

Dr. VIRGILIO GÓMEZ VARGAS

Cajamarca, Perú

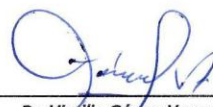
2026

CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

1. Investigador:
Sandra Marieli Acuña Huamán
DNI: 72496680
Escuela Profesional/Unidad de Posgrado de la Facultad de Educación. Programa de Maestría en Ciencias, Mención: Docencia e Investigación Educativa
2. Asesor: Dr. Virgilio Gómez Vargas
3. Grado académico o título profesional
☐ Bachiller ☐ Título profesional ☐ Segunda especialidad
☒ Maestro ☐ Doctor
4. Tipo de Investigación:
☒ Tesis ☐ Trabajo de investigación ☐ Trabajo de suficiencia profesional
☐ Trabajo académico
5. Título de Trabajo de Investigación:
Aplicación de la plataforma Kahoot para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa "La Florida", Cajamarca en el 2024.
6. Fecha de evaluación: **20/02/2026**
7. Software antiplagio: ☒ TURNITIN ☐ URKUND (OURIGINAL) (*)
8. Porcentaje de Informe de Similitud: **15%**
9. Código Documento: **3117: 558815950**
10. Resultado de la Evaluación de Similitud:
☒ **APROBADO** ☐ PARA LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES O DESAPROBADO

Fecha Emisión: **20/02/2026**

*Firma y/o Sello
Emissor Constancia*



Dr. Virgilio Gómez Vargas
DNI: 26682819

* En caso se realizó la evaluación hasta setiembre de 2023

COPYRIGHT © 2025 BY
SANDRA MARIELI ACUÑA HUAMÁN
Todos los derechos reservados



Universidad Nacional de Cajamarca
LICENCIADA CON RESOLUCIÓN DE CONSEJO DIRECTIVO N° 080-2018-SUNEDU/CD

Escuela de Posgrado
CAJAMARCA - PERU



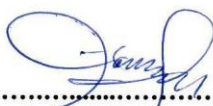
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 15:00 horas, del día 26 de noviembre de dos mil veinticinco, reunidos en el Auditorio de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Cajamarca, el Jurado Evaluador presidido por la **Dra. LETICIA NOEMÍ ZAVALETA GONZÁLES**, **Dr. MANUEL EDGARDO GAMERO TINOCO**, **Dr. EDUARDO MARTÍN AGIÓN CÁCERES**, y en calidad de Asesor el **Dr. VIRGILIO GÓMEZ VARGAS**. Actuando de conformidad con el Reglamento Interno y el Reglamento de Tesis de Maestría de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Cajamarca, se dio inicio a la Sustentación de la Tesis titulada **“APLICACIÓN DE LA PLATAFORMA KAHOOT PARA MEJORAR LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LA FLORIDA”, CAJAMARCA EN EL 2024”**, presentado por la **Bachiller en Educación SANDRA MARIELI ACUÑA HUAMÁN**.

Realizada la exposición de la Tesis y absueltas las preguntas formuladas por el Jurado Evaluador, y luego de la deliberación, se acordó APROBADA con la calificación de (16) DIECISEIS la mencionada Tesis; en tal virtud, la **Bachiller en Educación SANDRA MARIELI ACUÑA HUAMÁN**, está apta para recibir en ceremonia especial el Diploma que la acredita como **MAESTRO EN CIENCIAS**, de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Educación, con Mención en **DOCENCIA E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**.

Siendo las 16:30 horas del mismo día, se dio por concluido el acto.


.....
Dr. Virgilio Gómez Vargas
Asesor


.....
Dra. Leticia Noemí Zavaleta Gonzáles
Jurado Evaluador


.....
Dr. Manuel Edgardo Gamero Tinoco
Jurado Evaluador


.....
Dr. Eduardo Martín Agión Cáceres
Jurado Evaluador

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación va dedicado a toda mi familia por confiar en mí y por apoyarme a cumplir este gran objetivo.

AGRADECIMIENTOS

A Dios Todopoderoso, por sus constantes bendiciones, por haber permitido hacer realidad este caro anhelo, a él mi agradecimiento profundo y con toda mi fe porque sé que Dios me cuida siempre.

A Alfredo Acuña Bustamante, mi padre: Hombre valiente y luchador, que supo inculcarme los más edificantes valores: el respeto, la honestidad, la justicia, quien creyó en mí y me brindó su apoyo incondicional y el deseo de llegar a ser grande que me conllevó a obtener este gran logro.

A Maruja Della Huamán Cotrina, mi madre: Mujer llena de alegría que siempre me cuidó y me brindó su cálido amor infinito, una mujer con gran fe, que siempre me exhortó a seguir adelante, siendo el máspreciado estímulo para mi superación.

A mis profesores de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Cajamarca, por sus extraordinarias y valiosas enseñanzas que he recibido, que me enseñaron a no solo a ser mejor profesional sino también mejor ciudadana, a ellos mi más profunda gratitud y admiración por su entrega docente.

A mi asesor de tesis, Dr. Virgilio Gómez Vargas, a él mi más profundo agradecimiento por orientarme con paciencia, dedicación y severidad, sus valiosos aportes fueron fundamentales para culminar satisfactoriamente este trabajo de investigación.

*“No dejes para mañana lo que puedes
hacer hoy”.*

Charles Dickens

ÍNDICE

DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTOS	VI
LISTA DE TABLAS.....	XI
LISTA DE FIGURAS	XII
RESUMEN.....	XIV
ABSTRACT.....	XV
INTRODUCCIÓN	XVI
CAPÍTULO I	1
1. Planteamiento del problema.....	1
2. Formulación del problema	5
2.1. Problema principal.....	5
2.2. Problemas derivados.....	5
3. Justificación de la investigación	6
3.1. Justificación Teórica.....	6
3.2. Justificación Práctica	7
3.3. Justificación Metodológica.....	8
4. Delimitación de la investigación.....	10
4.1. Epistemológica	10
4.2. Espacial.....	11
4.3. Temporal.....	11
4.4. Línea de investigación	11
5. Objetivos de la investigación	11
5.1. Objetivo general	11
5.2. Objetivos específicos.....	11
CAPÍTULO II	13
MARCO TEÓRICO.....	13
1. Antecedentes de la investigación	13
1.1. A Nivel Internacional	13
1.2. A Nivel Nacional	17
1.3. A Nivel Local	20

2. Marco teórico – científico	21
2.1. Teorías que fundamentan la variable independiente: Aplicación de la plataforma Kahoot	21
2.1.1. Teoría del Conectivismo de Siemens	21
2.1.2. Teoría de la Autodeterminación de Ryan y Edward	27
2.2. Teorías que fundamentan la variable dependiente: Habilidades Ortográficas	41
2.2.1. Teoría Sociocultural de Vygotsky	41
2.2.1. Teoría Innatista del Lenguaje de Chomsky	45
3. Definición de términos básicos	72
CAPÍTULO III.....	74
MARCO METODOLÓGICO.....	74
1. Caracterización y contextualización de la investigación	74
1.1. Descripción del perfil de la investigación	74
1.2. Breve reseña histórica de la institución educativa	74
1.3. Características demográficas y socioeconómicas	75
1.4. Características culturales y ambientales	76
2. Hipótesis de la investigación	76
3. Variables de la investigación	78
4. Matriz de Operacionalización de Variables	78
5. Población y Muestra	80
6. Unidad de análisis	80
7. Métodos de investigación	81
8. Tipo de investigación.....	82
9. Diseño de investigación	82
10. Técnicas e instrumentos de recopilación de información	83
11. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información	84
12. Validez y confiabilidad	85
CAPÍTULO IV	86
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	86
1. Resultados por dimensiones de las variables de estudio.....	86
1.1. Variable dependiente: Habilidades ortográficas	86
1.1.1. Dimensión 01. Acentuación General.....	86

1.1.2. Dimensión 02: Acentuación Especial.....	89
2. Prueba de hipótesis	96
CAPÍTULO V	102
CONCLUSIONES	102
SUGERENCIAS	104
REFERENCIAS.....	105
APÉNDICES/ANEXOS	115

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Nivel de acentuación general del grupo experimental y de control.....	100
Tabla 2. Nivel de acentuación especial del grupo experimental y de control.....	103
Tabla 3. Nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del grupo experimental ..	105
Tabla 4. Nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del grupo control.....	107
Tabla 5. Prueba de Normalidad de Kolmogórov-Smirnov pretest y postest.....	110
Tabla 6. Prueba de Levene entre el grupo control y experimental.....	115
Tabla 7. Resultados de la prueba de U de Mann-Whitney.....	116
Tabla 8. Prueba de la hipótesis específica 1 de U de Mann-Whitney	117
Tabla 9. Prueba de la hipótesis específica 2 de U de Mann-Whitney.....	118
Tabla 10. Prueba de la hipótesis específica 3 de U de Mann-Whitney.....	119

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Las vocales del español.....	70
Figura 2. Zonas de articulación.....	70
Figura 3. Alfabeto del idioma castellano.....	71
Figura 4. Nivel de acentuación general del grupo experimental y de control.....	105
Figura 5. Nivel de acentuación especial del grupo experimental y de control.....	108
Figura 6. Nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del grupo experimental.....	110
Figura 7. Nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del grupo de control.....	112

LISTA DE ABREVIATURAS Y SIGLAS

DAL. Dispositivo de Adquisición del Lenguaje

TIC. Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

UNC. Universidad Nacional de Cajamarca

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación de la plataforma Kahoot para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida” – Cajamarca, 2024. El tipo de investigación fue aplicada, enmarcada en el paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo y el diseño fue cuasiexperimental. La muestra estuvo conformada por 66 estudiantes de segundo grado de educación secundaria, 35 de los cuales conformaron el grupo experimental y 31 el grupo de control; la técnica utilizada para la recolección de datos fue una evaluación escrita, y el instrumento fue una rúbrica para evaluar la tildación general y especial. Considerando los resultados de la variable dependiente, habilidades ortográficas en el pretest el 54,3% de los estudiantes se ubicó en el nivel muy deficiente, en cambio en el posttest se evidencian una mejora significativa, ya que el 57,1% de los estudiantes alcanzó el nivel bueno y el 37,1% se ubicó en el nivel excelente. En conjunto, el 94,2% de los estudiantes se concentró en niveles satisfactorios tras la aplicación de la plataforma Kahoot, lo que representa una mejora el 39,9% respecto al nivel muy deficiente registrado en el pretest. Los resultados evidencian que los objetivos han sido logrados y la hipótesis de investigación confirmada. En conclusión, la presente investigación ha alcanzado una mejora de 39,9%; con un valor p de 0,000 ($p < 0,05$) mediante la prueba de U de Mann-Whitney.

Palabras clave: Aplicación de la plataforma Kahoot, habilidades ortográficas, acentuación

ABSTRACT

The general objective of this research work was to determine the influence of the application of the Kahoot platform to improve spelling skills in students in the second grade of secondary education at the "La Florida" Educational Institution - Cajamarca, 2024. The type of research was applied, based on the positivist paradigm, with a quantitative approach and the design was quasi-experimental. The sample consisted of 66 students in the second grade of secondary education, 35 of whom made up the experimental group and 31 the control group; the technique used for data collection was a written evaluation, and the instrument was a rubric to evaluate general and special learning. Considering the results of the dependent variable, spelling skills, in the pre-test 54.3% of the students were at a very low level, while in the post-test there was a significant improvement, as 57.1% of the students reached a good level and 37.1% were at an excellent level. Overall, 94.2% of the students reached satisfactory levels after the application of the Kahoot platform, which represents an improvement of 39.9% with respect to the very low level registered in the pretest. The results show that the objectives have been achieved and the research hypothesis confirmed. In conclusion, the present research has achieved an improvement of 39.9%; with a p-value of 0.000 ($p < 0.05$) using the Mann-Whitney U test.

Key words: Application of the Kahoot platform, Spelling skills, Accentuation.

INTRODUCCIÓN

El proceso habilidades ortográficas constituye una de las actividades primordiales del quehacer estudiantil, que compromete a docentes y estudiantes cual sea su especialidad. Mas allá del uso de las TIC que facilita la ortografía, lo que el estudiante de Educación Básica Regular necesita es aprender las reglas de acentuación general y especial, de tal manera que cuando realice el proceso de redacción, sus textos se entiendan a cabalidad por sus lectores. Esta situación ha conducido a los estudiantes de todos los grados de EBR a un nuevo escenario: Usar plataformas tecnológicas para el fortalecer sus habilidades ortográficas, cuyo propósito es repotenciar su competencia comunicativa escrita, de tal manera que puedan transmitir información de manera clara, sin errores ortográficos que conllevan a la ambigüedad de algunos términos distorsionando el mensaje, sin embargo, los estudios revelan que los estudiantes tienen serias dificultades para cumplir con esta tarea. En este sentido, Muñoz et al (2021) afirman que la tecnología es una herramienta crucial en la educación, ya que facilita la comunicación, promueve la interacción entre docentes y estudiantes, y permite un aprendizaje significativo adaptado a las necesidades individuales y potencialidades de cada adolescente (p.48).

Sin embargo, lograr una escritura sin errores ortográficos, respetando las reglas de acentuación resulta una tarea difícil, porque implica conocer cada una de las reglas de acentuación general y especial, así como también la puesta en práctica. En este sentido, Carlino (2004) refiere que el aprendizaje de la lectura y la escritura dependerá de qué actividad desarrolle el aprendiz, pero también dependerá de las condiciones en las que se encuentre el docente para orientar la actividad cognitiva del estudiante. En efecto, si el docente que enseña a escribir sin errores ortográficos no desarrolló la competencia, el

aprendizaje del estudiante habrá fracasado, ya que la universidad no le asegura el logro de su competencia.

Dadas las limitaciones que presentan los estudiantes al momento de tildar las palabras, esta investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación de la plataforma Kahoot para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida” – Cajamarca, 2024. La investigación es aplicada, alineada al paradigma positivista, con enfoque cuantitativo y diseño cuasiexperimental. Los resultados obtenidos en los grupos antes y después demuestran que aplicar la plataforma Kahoot mejora las habilidades ortográficas con un 57,1% en el nivel Bueno. Así, esta investigación titulada Aplicación de la plataforma Kahoot para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca en el 2024 se distribuye en cinco capítulos.

El primer capítulo trata del problema de investigación, relacionado con las dificultades que muestran los estudiantes en la acentuación y la falta de plataformas tecnológicas de enseñanza. Además, se presenta la justificación, la delimitación, los objetivos generales y específicos de la investigación.

En el segundo capítulo desarrolla el marco teórico científico centrado en las investigaciones actuales, las teorías que fundamentan la aplicación de la plataforma Kahoot y las habilidades ortográficas, y la definición de términos básicos.

El tercer capítulo presenta el marco metodológico, la matriz de operacionalización de variables, la población y muestra, las unidades de análisis, método, tipo y diseño de investigación, la validez y confiabilidad.

En el cuarto capítulo se muestra el análisis y discusión de los resultados, considerando las dimensiones y la prueba de hipótesis.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. Planteamiento del problema

Dominar la ortografía de la lengua materna es uno de los grandes desafíos que enfrenta la educación básica de cualquier país hispanohablante. Por ello, Díaz y Villalobos (2005) sostienen que la ortografía como parte del complejo proceso de escritura no resulta fácil para los alumnos, lo cual obedece a diversas variables. Enfrentar con seriedad tal desafío implica reinventar la práctica pedagógica, a fin de que el estudiante mejore su ortografía bajo la metodología de la aplicación de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones (TIC). Para ello, tanto el maestro como el estudiante requieren un cambio de esquemas, de cómo se debe enseñar y cómo se logran aprendizajes significativos por cada área.

En este contexto, es crucial resaltar la importancia de la adaptabilidad y la flexibilidad en el proceso educativo. Pues, la rápida evolución de las TIC exige que profesores y estudiantes estén dispuestos a adaptarse a un entorno dinámico y en constante cambio. Esto significa que el papel del docente se transforma en el de un facilitador del aprendizaje, guiando a los estudiantes hacia la adquisición de habilidades críticas, creativas y colaborativas en la era digital. También es fundamental fomentar la autonomía de los estudiantes, promoviendo la autorregulación y el pensamiento independiente para que puedan afrontar con eficacia los retos del siglo XXI. Uno de los puntos centrales es que el enfoque pedagógico centrado en el uso de las TIC no solo prepara a los estudiantes para el mundo tecnológico actual, sino que también estimula su capacidad para adaptarse y resolver problemas en un panorama

educativo en constante cambio.

A nivel del contexto global, las investigaciones han demostrado el impacto positivo de las nuevas tecnologías en la educación, especialmente, en el desarrollo de habilidades de los estudiantes de educación básica, pero el aspecto ortográfico sigue siendo una preocupación constante. El avance de la tecnología en las distintas ramas del saber indica que la tarea pedagógica requiere abrazar las tecnologías que coadyuven con el mejoramiento de los aprendizajes. Como señala Trahtemberg (2000), los avances tecnológicos de la información están cambiando la esencia misma del trabajo y la participación ciudadana, y este impacto se extiende a las habilidades esenciales que los jóvenes deberán poseer para alcanzar el éxito en su vida adulta. Este cambio exige una adaptación en la educación, afectando tanto el contenido como los métodos de aprendizaje, y remodelando la estructura de las instituciones educativas.

Por lo tanto, la redacción sin errores ortográficos sigue siendo un desafío en la actualidad. Según un estudio de Vernon y Alvarado (2013), los errores ortográficos, especialmente en la tildación, son comunes en la educación básica. Gumiel (2017) añade que el 90% de los jóvenes cometen errores ortográficos al usar dispositivos móviles. Esto sugiere que el uso de aplicaciones como WhatsApp, Facebook, Messenger, etc., puede deteriorar la escritura, ya que los jóvenes tienden a seguir las reglas del habla oral o a hacer abreviaturas incorrectas al escribir en dispositivos móviles, lo que afecta la redacción de textos formales. Fernández (2018) describe la mala redacción ortográfica como una “epidemia”, señalando que más del 60% de los estudiantes en España cometen errores ortográficos. Según ella, las causas no solo se encuentran en el uso de las redes sociales, sino también en la falta de lectura y los

errores ortográficos de los profesores. Por lo tanto, dada la seriedad de este problema en muchos países, sería beneficioso aprovechar la tecnología que los estudiantes ya utilizan e implementar una plataforma que les ayude a mejorar sus habilidades ortográficas.

En el contexto peruano se ha observado una preocupante deficiencia en las habilidades ortográficas de los estudiantes que culminan la educación básica. Así lo refiere Roldán (2014), cuando afirma que es posible que los estudiantes de quinto grado encuentren desafíos al aplicar las reglas ortográficas durante la escritura, lo cual sugiere un nivel de comprensión lectora y producción de textos más bajo. Tal deficiencia puede obedecer al descuido en el aspecto normativo de la escritura, la cual tendrá consecuencias negativas en su desarrollo académico y profesional a futuro.

Por eso se cree que es importante explorar nuevas estrategias pedagógicas que puedan contribuir a mejorar las habilidades relacionadas con el dominio del idioma castellano. Pues la alfabetización es fundamental para el desarrollo académico y profesional de un país, el cual debe estar acompañado del uso de tecnologías educativas innovadoras como estrategia valiosa. Asimismo, a nivel nacional y local, cada país y región puede tener sus propias evaluaciones y estándares educativos que incluyen la competencia ortográfica como parte del currículo. Es más, podría complementarse con los exámenes del Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes (PISA) que evalúan diferentes aspectos de la vida de los estudiantes, incluyendo su nivel educativo y competencia científica. Tales evaluaciones pueden proporcionar información valiosa sobre el nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes en secundaria.

Efectivamente, los estudios indican que la habilidad para escribir correctamente es

un desafío persistente entre los estudiantes de educación básica en el Perú. En respuesta a esto, el Ministerio de Educación implementó medidas para evaluar el rendimiento académico en 2004, aplicando una prueba de producción de textos a estudiantes de tercer y cuarto grado de secundaria. La prueba consistió en la redacción de un cuento, lo que permitió evaluar la ortografía. Los resultados mostraron que solo el 2.1% de los estudiantes de tercer grado y el 5.9% de los de cuarto grado no cometieron errores ortográficos, mientras que el 97.9% y el 94.1% respectivamente sí los cometieron. Se observó que la mayoría de los estudiantes cometían entre 3 y 10 errores por cada 100 palabras. Estos hallazgos resaltan la deficiencia significativa en el uso de las reglas ortográficas por parte de los estudiantes al producir textos, lo cual es motivo de preocupación a nivel nacional.

En el contexto de la Institución Educativa “La Florida” el problema se identificó a partir de un diagnóstico realizado en el aula , mediante la aplicación de una prueba escrita para la recolección de datos. Este proceso permitió identificar debilidades en los estudiantes, evidenciando que la mayoría, por no decir todos cometen errores ortográficos de tildación comunes en la redacción de sus textos. Al redactar distintos tipos de textos no consideraban la tildación general ni especial. Si bien es cierto, la ortografía comprende varios campos, como el uso pertinente de las letras B, V, G, J, H, C, S, Z, signos de puntuación, uso de las letras mayúsculas y minúsculas, abreviaturas, siglas y acrónimos. Sin embargo, a pesar de las múltiples faltas ortográficas, se ha observado que en los estudiantes el mayor problema recae en la tildación, por ejemplo, no tildan las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas, sobresdrújulas, diacríticos. En resumen, les resulta demasiado difícil manejar la tildación general y especial. Es por

ello, el estudio se centró solamente en cuanto a tildación. Frente a este problema, surge la idea de utilizar Kahoot, una plataforma de aprendizaje en línea que cuenta con juegos interactivos, ampliamente utilizada en diferentes contextos educativos. Sin embargo, aún no se ha explorado su potencial para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes de educación secundaria.

2. Formulación del problema

2.1. Problema principal

¿Cuál es la influencia de la aplicación de la plataforma Kahoot para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024?

2.2. Problemas derivados

- P1. ¿Cuál es el nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, antes de la aplicación de la plataforma Kahoot?
- P2. ¿Cómo aplicar la plataforma Kahoot para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024?
- P3. ¿Cuál es el nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, después de la aplicación de la plataforma Kahoot?

3. Justificación de la investigación

3.1. Justificación Teórica

La llegada de las tecnologías educativas ha proporcionado nuevas herramientas para abordar desafíos en la enseñanza de la ortografía. Entre estas herramientas, Kahoot emerge como una plataforma interactiva y lúdica que tuvo un impacto significativo en el proceso de aprendizaje. La adaptabilidad de Kahoot para incorporar elementos de juego en las lecciones podría generar un ambiente educativo motivador y participativo, factores cruciales en el aprendizaje de habilidades ortográficas.

Además, estudios recientes han sugerido que la gamificación, como la empleada por Kahoot, puede tener beneficios pedagógicos, incluido el aumento de la motivación del estudiante y la retención de la información (Cordero, 2022). La participación activa y el enfoque lúdico de Kahoot influyen positivamente en la forma en que los estudiantes abordan y retienen las reglas ortográficas. Sin embargo, es necesario explorar en detalle cómo la aplicación de Kahoot impacta las habilidades ortográficas, especialmente en el contexto específico de estudiantes de segundo grado de educación secundaria. Este estudio busca llenar este vacío de conocimiento, proporcionando una evaluación empírica y teóricamente fundamentada de los efectos de Kahoot en la mejora de las habilidades ortográficas en este grupo demográfico específico. De este modo, esta investigación se fundamentó en la idea de que el uso de la plataforma Kahoot fue una estrategia efectiva para mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes.

La aplicación de la plataforma Kahoot fomenta la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, lo que puede aumentar su motivación y compromiso con la ortografía, entonces los estudiantes aprenden mejor cuando están

involucrados activamente en la construcción de su propio conocimiento. Asimismo, involucra a la Teoría del conectivismo de Siemens: Kahoot es una plataforma netamente virtual que se utiliza elementos de juego, como la competencia amigable y la retroalimentación inmediata, para hacer que el aprendizaje sea más divertido y atractivo. Esta teoría se relaciona con la gamificación donde el juego es el promotor para mejorar la retención de información y la adquisición de habilidades. Por otra parte, involucra a la Teoría del aprendizaje social: La aplicación Kahoot permite la interacción y colaboración entre los estudiantes, lo que puede fomentar el aprendizaje entre pares y el intercambio de conocimientos. Según esta teoría, el aprendizaje social puede mejorar la comprensión y el dominio de las habilidades ortográficas.

3.2. Justificación Práctica

En la Institución Educativa “La Florida”, el constante desafío de mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria se ha convertido en una prioridad educativa. La observación detallada del desempeño de los estudiantes revela la presencia de dificultades específicas en la correcta aplicación de las reglas ortográficas, afectando su capacidad para comunicarse de manera efectiva por escrito. Ante esto, la aplicación de Kahoot se presentó como una herramienta educativa innovadora y adaptativa que puede abordar de manera práctica estos desafíos. La interactividad y el enfoque lúdico de Kahoot tienen el potencial de involucrar a los estudiantes de manera activa y motivadora en la mejora de sus habilidades ortográficas.

Por otra parte, la práctica docente en la institución se identificó la necesidad de estrategias pedagógicas que no solo enseñen las reglas ortográficas de manera efectiva,

sino que también mantengan el interés y la participación activa de los estudiantes. En este sentido, la implementación de Kahoot se presentó como una solución práctica para alcanzar estos objetivos, ya que ofrece un entorno educativo interactivo y dinámico que puede influir positivamente en la retención y aplicación de las reglas ortográficas. Además, en un entorno donde la tecnología desempeña un papel crucial en la vida cotidiana, la integración de Kahoot no solo se ajusta a la necesidad de mejorar habilidades específicas, sino que también prepara a los estudiantes para utilizar herramientas digitales de manera efectiva en su desarrollo académico y profesional.

Así, la presente investigación es muy importante porque implementó estrategias pedagógicas efectivas y tecnológicas en una institución. La evaluación de la aplicación de Kahoot en el mejoramiento de las habilidades ortográficas de los estudiantes de segundo grado proporcionó información práctica y valiosa para guiar a futuras decisiones pedagógicas y contribuir al éxito académico de los estudiantes en el año 2024.

3.3. Justificación Metodológica

Se optó por un diseño cuasiexperimental para evaluar de manera rigurosa la eficacia de la aplicación de la plataforma Kahoot. La asignación aleatoria de participantes a grupos experimental y de control permitió establecer comparaciones causales y determinar el impacto específico de Kahoot en las habilidades ortográficas. Este diseño cuasiexperimental facilitó la identificación de relaciones causa-efecto con un alto grado de confianza.

Por otro lado, la selección de una muestra representativa de estudiantes de

segundo grado en la Institución Educativa “La Florida” es esencial para garantizar la generalización de los resultados. Se consideraron variables como el nivel inicial de habilidades ortográficas y otros factores relevantes para obtener una muestra equitativa y significativa que refleje la diversidad de la población estudiantil. La investigación empleó instrumentos de medición validados y confiables para evaluar las habilidades ortográficas de los estudiantes. Se diseñaron pruebas específicas que reflejen las dimensiones ortográficas relevantes que permitieron una evaluación precisa antes y después de la intervención con la plataforma Kahoot.

La observación directa y la retroalimentación de los docentes también se han incorporado como fuentes adicionales de datos. Asimismo, la aplicación de Kahoot se llevó a cabo de manera estandarizada, con una planificación cuidadosa de las sesiones educativas que utilizan la plataforma. Se registraron datos sobre la participación de los estudiantes, el rendimiento individual y colectivo, y otros factores relevantes. La uniformidad en la implementación aseguró la consistencia de los resultados y permitió una evaluación precisa del impacto de Kahoot en las habilidades ortográficas.

El análisis de datos se realizó mediante técnicas estadísticas apropiadas, como pruebas de comparación de medias y análisis de varianza. Estas herramientas permitieron determinar la significancia estadística de las diferencias observadas en las habilidades ortográficas entre el grupo experimental y el grupo de control. Se cree que la metodología propuesta garantizará la robustez y confiabilidad de los resultados, permitiendo una evaluación precisa del impacto de la aplicación de Kahoot en el mejoramiento de las habilidades ortográficas de los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa “La Florida”.

Para llevar a cabo este estudio, se utilizó un enfoque cuantitativo. Se realizó un experimento controlado en el cual se dividirá a los estudiantes en dos grupos, uno que utilizó el Kahoot como herramienta de aprendizaje y otro que siguió el método tradicional. Se evaluó el rendimiento ortográfico de ambos grupos antes y después de la intervención. Por lo tanto, los resultados obtenidos pueden ser utilizados por docentes y profesionales de la institución educativa para implementar estrategias pedagógicas innovadoras y mejorar la calidad de la enseñanza de la ortografía en nuestra región y en todo el país.

4. Delimitación de la investigación

4.1. Epistemológica

Esta investigación se enmarcó dentro del paradigma positivista, porque según Herrera (2018) menciona que este paradigma es también llamado cuantitativo, empírico - analítico, racionalista, busca explicar, predecir, controlar los fenómenos, verificar teorías y leyes para regular los fenómenos; identificar causas reales, temporalmente precedentes o simultáneas. También esta investigación pertenece al enfoque cuantitativo, porque de acuerdo a Hernández (2014) manifiesta que el enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para contrastar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías. Según la naturaleza de la realidad, fue objetiva y estática. Con esta se pretende explicar, predecir y controlar los fenómenos y verificar teorías acerca de la relación sujeto-objeto, donde los estudiantes fueron considerados como “objetos” de investigación. Por lo tanto, las variables que fueron observadas y medidas son: Aplicación de la plataforma Kahoot y las habilidades ortográficas.

4.2. Espacial

La investigación se realizó en la Institución Educativa “La Florida”, ubicada en la ciudad de Cajamarca.

4.3. Temporal

La presente investigación se realizó en el año 2024, desde enero a diciembre.

4.4. Línea de investigación

Gestión pedagógica, currículo y aprendizaje

Eje temático

Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) aplicadas a la educación.

5. Objetivos de la investigación

5.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación de la plataforma Kahoot para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida” – Cajamarca, 2024

5.2. Objetivos específicos

- O1. Identificar el nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, antes de la aplicación de la plataforma Kahoot.
- O2. Aplicar la plataforma Kahoot mediante sesiones de aprendizaje para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024.

O3. Evaluar el nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, después de la aplicación de la plataforma Kahoot.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes de la investigación

1.1. A Nivel Internacional

López et al. (2021), en su artículo de investigación *Aprender jugando con Kahoot: una revisión sistemática*, tuvieron por objetivo determinar si Kahoot era una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje en el ámbito de la educación superior, presentada en la Universidad de Málaga - España, concluyen que en los nueve estudios que han realizado, seis estudios seleccionados concluyeron que los estudiantes que utilizaron Kahoot mejoraron sus resultados en diversas pruebas de conocimiento en mayor medida que los estudiantes que no utilizaron Kahoot, y mencionan que las razones por las cuales Kahoot favoreció el aprendizaje es la repetición, la recompensa y la motivación. La mayoría de las investigaciones coinciden en que Kahoot tiene un efecto positivo en el aprendizaje dentro de la educación superior. Sin embargo, se necesitan más estudios con metodologías más sólidas y que detallen mejor las intervenciones con Kahoot para identificar y replicar las estrategias más efectivas. (pp. 1335-1340)

En este artículo, los investigadores afirman el impacto positivo de la plataforma Kahoot en el aprendizaje. Si bien, esta investigación está realizada en el nivel universitario, debe ser aún más eficaz aplicarlo en Educación Básica Regular.

Muñoz et al. (2024), en su artículo de investigación *Influencia de los Juegos Tecnológicos en los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje: Una Revisión de*

Literatura presentado en la Corporación Universitaria Adventista – Colombia, tuvieron por objetivo analizar la atribución que se le ha designado a los juegos tecnológicos en América latina y España partiendo desde sus investigaciones acerca de los juegos tecnológicos en la enseñanza - aprendizaje en los jóvenes adolescentes, para ello, se realizaron 22 estudios en el ámbito educativo, social y de salud clínico, de los cuales 14 estudios se centraron específicamente sobre la influencia de los juegos tecnológicos en el ámbito educativo. Los resultados concluyeron que los juegos tecnológicos son una herramienta didáctica efectiva que estimula el desarrollo cognitivo en los estudiantes y proporcionan experiencias inmersivas y prácticas, donde pueden aplicar conocimientos y habilidades en contextos interactivos. Al enfrentar desafíos y resolver problemas, se fortalece su pensamiento crítico y habilidades de resolución de problemas en ambientes de enseñanza aprendizaje. (pp. 49-55)

En el presente artículo los investigadores realizaron una investigación sobre la influencia de los juegos tecnológicos en los procesos de enseñanza - aprendizaje, teniendo excelentes resultados, porque en la actualidad la tecnología ha influido en nuestras vidas y mucho más en los adolescentes, y los estudiantes aprenden mucho mejor por medio de un dispositivo tecnológico, es por ello, aprovechar estos recursos en el aprendizaje lúdico mediante las plataformas educativas es una excelente estrategia metodológica.

Coronel et al. (2022), en su artículo de investigación: *Kahoot como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza* presentado en la Universidad Católica de Cuenca – Ecuador, tuvieron por objetivo proponer el uso de Kahoot como estrategia de aprendizaje para fortalecer el proceso de enseñanza por parte de los docentes. El

estudio siguió una metodología no experimental en el cual participaron 50 docentes y como resultados se obtuvo que 8 docentes nunca utilizaron Kahoot, 12 casi nunca, 23 a veces, 5 casi siempre y 2 profesores siempre utilizan Kahoot en sus enseñanzas, entonces respecto a estos resultados se observa que su uso es limitado. Los docentes investigados reconocen la importancia del uso de la herramienta Kahoot y afirman que es una alternativa gamificada innovadora para trabajar con estudiantes de todos los niveles por cuanto se adapta a las necesidades de los estudiantes y del docente. En este artículo se concluyen que la implementación de la gamificación resulta beneficiosa para los profesores, considerando las múltiples ventajas que ofrece al proceso de enseñanza-aprendizaje. Motiva a los estudiantes y, por tanto, desarrolla sus conocimientos y habilidades. Al docente, como parte fundamental de este proceso, le corresponde fomentar en sus estudiantes el interés y la motivación por aprender a través del juego, una metodología activa que puede implementarse en todos los niveles educativos. (pp. 30-34)

Se evidencia en esta investigación realizada por estos grandes investigadores, que los estudiantes como los docentes necesitan estrategias para enseñar y aprender. Una de las plataformas que ayudan a los docentes a enseñar de manera entretenida es Kahoot, y de acuerdo a este artículo los resultados son positivos.

Arízaga (2023), en su tesis de maestría *Uso de las TIC para mejorar la Ortografía en el Proceso de Aprendizaje en Octavo año de Educación Básica de una Unidad Educativa Fiscal de la Ciudad de Cuenca*, presentada en la Universidad de Azuay - Ecuador tuvo por objetivo general valorar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para consolidar las habilidades ortográficas en estudiantes de octavo

año de Educación Básica. La investigación adoptó un enfoque cuantitativo y un diseño cuasiexperimental, trabajó con 78 estudiantes y los resultados arribaron a que los análisis del desempeño ortográfico en los diferentes momentos (pre y pos test) indican que los datos de las variables en estudio no siguen una distribución normal. Esto se evidencia por los valores de significancia ($p < 0.05$) obtenido, son menores al nivel establecido, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta que existen diferencias estadísticamente significativas entre las mediciones efectuadas en el pretest y el posttest relacionadas con el desempeño ortográfico de los estudiantes objeto de estudio. Mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon concluye que el uso de las TIC contribuye significativamente a la mejora del desarrollo ortográfico de los estudiantes de octavo año. Los datos de pre-test y pos-test muestran una efectividad positiva en cuanto al uso de herramientas tecnológicas en los estudiantes del grupo experimental. De acuerdo a Arízaga el uso de las TIC ayuda a mejorar la ortografía de manera significativa. (p. 25)

Acurio (2022), en su tesis de maestría *Estrategias metodológicas para mejorar el aprendizaje de la ortografía*, presentada ante la Universidad Técnica de Cotopaxi - Ecuador, tuvo por objetivo mejorar el aprendizaje de la ortografía de los estudiantes. La investigación siguió el enfoque cualitativo – cuantitativo, con una población de 589 y la muestra de 31 estudiantes de tercer grado de Educación Básica General y al resultado que ha llegado la investigadora es que un 85% de estudiantes ha mejorado en la ortografía respetando esta regla ortográfica y un 90% de los niños ha asimilado la regla ortográfica del uso de la c-q y lo plasman en sus escritos de manera correcta. Entonces en la presente investigación se concluye que las estrategias empleadas

permitieron desarrollar habilidades de comprensión sobre el uso de las reglas de ortografía. (p. 8)

La preocupación de muchos investigadores ha sido mejorar la ortografía, es por ello que el investigador Acurio hizo un estudio sobre la aplicación de estrategias metodológicas con el fin de que los estudiantes mejoren su escritura cumpliendo con las reglas ortográficas. Efectivamente estas estrategias tuvieron buenos resultados, llegando a la conclusión que utilizar diversas estrategias los estudiantes aprenden más rápido y significativamente las reglas de ortografía.

1.2. A Nivel Nacional

Bonilla (2022), en su tesis de maestría de la Universidad San Martín de Porres: *Influencia de Kahoot en la construcción de aprendizajes significativos del área de lengua y literatura de los estudiantes de 7mo E.G.B de la unidad educativa “Abdón Calderón”*, tuvo por objetivo determinar la influencia de Kahoot en la construcción de aprendizajes significativos del área de Lengua y Literatura de los estudiantes. La investigación siguió el enfoque cuantitativo y un diseño cuasi experimental, con 40 estudiantes para el control y 40 para el grupo experimental, con el tema de clasificación de palabras por su acento. Las pruebas de Wilcoxon ($p=0,000$) y prueba de U de Mann Whitney ($P=0,000$) permitieron validar las hipótesis, dando cuenta que el uso de Kahoot sí influye en la construcción de aprendizajes significativos de los estudiantes, y se evidencia que el grupo control se mantiene en un aprendizaje significativo regular con un 62,5%; y, el grupo experimental alcanza un 92,5% de estudiantes con aprendizaje significativo bueno (p.11)

Bonilla es uno de los destacados investigadores peruanos que realizó una investigación sobre el aprendizaje online, investigó si la plataforma Kahoot influye en el aprendizaje significativo, en la cual tuvo excelentes resultados, teniendo la certeza que esta plataforma ayuda a que los estudiantes aprendan de manera dinámica, dejando atrás la enseñanza – aprendizaje tradicional.

Machaca – Huamanhorcco (2022), en su artículo: *Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza*, tuvo por objetivo demostrar el impacto de la herramienta Kahoot en el desarrollo de la competencia "construye interpretaciones históricas" en estudiantes de segundo grado de secundaria de una Institución Educativa del distrito Socabaya, región Arequipa, utilizaron un enfoque cuantitativo de diseño cuasi experimental con una muestra de 52 estudiantes. Los resultados mostraron que después de la aplicación de Kahoot, el grupo experimental tuvo un efecto significativo. La mayoría de los estudiantes de este grupo alcanzaron un nivel de logro satisfactorio, lo que representa una disminución considerable del número de estudiantes con un nivel de logro bajo. Estos resultados sugieren que Kahoot es una herramienta eficaz para mejorar la capacidad de los estudiantes para construir interpretaciones históricas. (pp. 117 - 125).

De lo anterior, la investigación de Machaca, obtuvo buenos resultados, que el uso de la plataforma Kahoot como herramienta mejora el aprendizaje de los estudiantes. En base a esta conclusión se puede afirmar que Kahoot es una plataforma que nos será de mucha utilidad en el proceso de enseñanza – aprendizaje en cualquier área curricular.

Hurtado y Guzmán (2019), en su tesis de maestría *Efectividad del programa*

“Ortodidactic” para mejorar la ortografía en estudiantes de 6º grado de primaria de un colegio privado del distrito de Cercado de Lima, presentada en la Pontificia Universidad Católica del Perú, tuvo por objetivo determinar la eficacia del Programa “Ortodidactic” sobre la ortografía de estudiantes de 6to grado de primaria. Tiene un enfoque cuantitativo y de diseño cuasiexperimental, con 20 estudiantes para el control y 23 para el grupo experimental. Entre los resultados más importantes se evidencia, después de la aplicación del programa, que el 14% de los alumnos del grupo control se encuentra en el nivel bajo y en el grupo experimental ninguno. Y, además el grupo experimental registra un mayor porcentaje en el nivel alto con un 65% en comparación con el grupo control con solo 23%. En conclusión, se confirma que el Programa “Ortodidactic” mejora significativamente la ortografía en estudiantes de 6to grado de primaria de una Institución Educativa Privada del distrito de Cercado de Lima. (p. 86)

El autor consideró importante que las plataformas ayudan significativamente en el aspecto académico de los estudiantes, teniendo una mejora considerable en la ortografía. Entonces este estudio es una muestra que la Tecnología es una fuente que podemos aprovechar para implementar estrategias que ayuden a nuestros estudiantes aprender de manera nueva, didáctica y dinámica.

Atalaya (2020), en su tesis de maestría titulada: *La estrategia “acentuación, silabeo y aplicación de las reglas” (asar) mejora el aprendizaje de la ortografía de tildación en estudiantes del II ciclo de Economía, UNAS-2018*, presentada en la Universidad de Huánuco, tuvo como objetivo contrastar la eficacia de la estrategia acentuación, silabeo y aplicación de reglas en el aprendizaje de la ortografía de tildación en estudiantes del I ciclo de Economía. Siguió un enfoque cuantitativo, un diseño

cuasiexperimental, con 50 estudiantes divididos en los grupos control y experimental. Aplicando el pretest y posttest sobre tildación de palabras. La investigación llega a la conclusión que la estrategia ASAR influye significativamente en el aprendizaje de la ortografía de tildación en estudiantes del I ciclo de Economía de la UNAS, 2018. (p.13)

El investigador Atalaya tuvo la dedicación de implementar estrategias que ayuden a mejorar la ortografía en estudiantes universitarios llegando a excelentes resultados, donde se manifiesta el impacto positivo de la aplicación de estas estrategias. Entonces, cabe reconocer que los docentes al emplear nuevas estrategias, los estudiantes pueden aprender más y de la mejor manera.

1.3. A Nivel Local

Bustamante (2025), en su tesis de maestría titulada *Estrategias Didácticas para el mejoramiento de la ortografía en estudiantes de segundo grado de secundaria de la I.E. "San Antonio" – Lingán - Chota, Año 2022*, presentada en la Universidad Nacional de Cajamarca, tuvo como objetivo determinar la influencia de las estrategias didácticas: glosario ortográfico, autocorrección y dictado, en el mejoramiento de la ortografía. Siguió un enfoque cuantitativo y diseño pre-experimental y la muestra estuvo conformada por 20 alumnos. Bustamante llega a la conclusión que la aplicación de estrategias didácticas influyó en la mejora de la ortografía de los estudiantes, siendo la mejora del 35% en el nivel bueno respecto al manejo de la ortografía.

La investigadora realizó un estudio exhaustivo sobre la influencia de las estrategias didácticas para el mejoramiento de la ortografía, llegando a resultados muy favorables. Eso significa que al aplicar diversas estrategias de aprendizaje genera muy buenos resultados, debido a que los estudiantes aprenden de manera diferente, entretenida y

práctica, en efecto estas estrategias les genera emoción al aprender y eso se convierte en aprendizaje significativo.

Tanta (2022), en su tesis de maestría titulada *Relación entre el uso de las redes sociales y la ortografía en los estudiantes de tercer grado de la I.E “Manuel Prado”, Santa Bárbara, Los Baños del Inca - Cajamarca: año 2021*, presentada en la Universidad Nacional de Cajamarca, tuvo como objetivo determinar el grado de relación que existe entre el uso de las redes sociales y la ortografía. Siguió un enfoque cuantitativo con diseño correlacional, en el cual participaron 37 estudiantes. Tanta en su investigación concluye, que los resultados determinaron un nivel de relación moderada. (p.14)

Se evidencia en esta tesis que existe una relación directa entre las redes sociales y la ortografía, pero los resultados no fueron tan notorios, es decir, casi que no tiene que ver la mala ortografía con las redes sociales.

2. Marco teórico – científico

2.1. Teorías que fundamentan la variable independiente: Aplicación de la plataforma Kahoot

2.1.1. Teoría del Conectivismo de Siemens

El Conectivismo es una teoría del conocimiento y del aprendizaje para la era digital, propuesta por Siemens (2004). Con ello, la tecnología empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital. El conectivismo es la integración de principios explorados por las teorías del caos, redes, complejidad y auto - organización. Si bien, el aprendizaje ocurre al interior de ambientes y también fuera de nosotros (al interior de una

base de datos), esta teoría permite aprender más de las conexiones que de nuestro estado actual de conocimiento. Teniendo en cuenta que, en nuestra realidad actual, la tecnología desempeña un rol significativo, influyendo en el campo del trabajo, de negocios y los procesos de aprendizaje (Fenwick, 2001).

2.1.1.1. Principios del conectivismo

Los principios de Conectivismo según Siemens (2004) son los siguientes:

El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones, así como también el aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados, la alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo, el aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos, la capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado, la habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave, la actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.

La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través del lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.

2.1.1.2. La Red es el Aprendizaje

En el Conectivismo la conexión entre los nodos ocurre al interior de redes, las cuales son definidas por Siemens como conexiones entre identidades. Para una mejor

compresión de lo antes dicho, un nodo es un punto de conexión de una red mayor, luego muchos nodos construyen una red de aprendizaje (Giesbrecht, 2007). Las diferentes identidades están integradas en un todo, y luego cualquier cambio afecta la red en su totalidad, incluyendo a todos los individuos que conforman la red.

2.1.1.3. Propuesta Pedagógica del Conectivismo

Durante las últimas décadas uno de los aspectos de mayor influencia en la educación ha sido el avance tecnológico, el cual ha facilitado el desarrollo de un nuevo escenario para las experiencias de aprendizaje. El aprendizaje online es un ejemplo de cómo las personas, en forma individual y grupal participan en experiencias de aprendizaje desde diferentes lugares a través de Internet, de esta manera se construyen las redes para el aprendizaje. Spencer (2004) describe algunos aspectos positivos del uso de la tecnología, por ejemplo, las ideas y discusiones pueden continuar más allá del tiempo que permanecen los estudiantes en la sala de clases, en tanto la participación dialógica es estimulada a través de nuevas opciones. El Conectivismo sugiere que el diseño de ecologías de aprendizaje podría reemplazar el diseño instruccional y Siemens define ecología como un sistema en continua evolución.

Siemens (2006) indica que quien aprende debe ser capaz de identificar y establecer la relevancia, la cual es definida como el grado en el cual un recurso se ajusta a las necesidades individuales. Definir relevancia es crucial, porque si ésta es determinada por quien aprende, la motivación se incrementa. En síntesis, Siemens menciona que, si es el estudiante quien determina los recursos que satisfacen sus

necesidades de aprendizaje, éste se mostrará más dispuesto hacia los procesos de aprendizaje. La relación entre los contenidos de un curso y las necesidades del estudiante debieran estar estrechamente unidas, entonces el proceso de aprendizaje se torna más efectivo, además en este proceso social la comunidad y la colaboración son tan importantes como la exposición al contenido de un curso dado. Otros desafíos relacionados al concepto de relevancia, es el contenido existente en tanto conocimiento el cual es una experiencia dinámica. Por tanto, la relación de los sujetos con el contenido debe cambiar en la medida que la creación de contenido aumenta.

2.1.1.4. Conectivismo y aprendizaje en el lugar de trabajo

Gutiérrez (2012) comenta que en nuestros días el conocimiento está creciendo a una rapidez nunca antes vista, en consecuencia, los empleadores destinan una cantidad significativa de tiempo en programas de educación continua para sus trabajadores. Tomar clases ya no es suficiente, porque las formas tradicionales de aprendizaje no son capaces de mantener el paso de la velocidad con que los cambios se producen en el medio ambiente. En términos de la propuesta de Siemens, los empleadores requieren que los trabajadores estén conectados con otros nodos, y que sean capaces de encontrar soluciones de manera colaborativa a problemas particulares. Repensar el aprendizaje es esencial para preparar empleados especializados para un mercado del trabajo globalizado y altamente competitivo.

En la actualidad la tecnología se ha vuelto indispensable porque se ha convertido en parte de nuestra vida, ya sea en el trabajo, estudios, negocios o educación. La teoría del Conectivismo enfocada en la educación es sumamente importante porque nos permite ver las múltiples facilidades que tenemos para implementar espacios

tecnológicos en las instituciones educativas que contribuyan a la enseñanza - aprendizaje de los estudiantes, buscar métodos para desarrollar varias competencias, en este caso de la escritura enfocado en la ortografía: escritura de letras, tildación de palabras, uso de signos ortográficos por medio del uso de la plataforma tecnológica del Kahoot. Es por ello, que esta teoría es un fundamento teórico que respalda este trabajo de investigación, ya que el conocimiento no solo radica en las personas o en libros, sino también en las conexiones que hacemos con la tecnología, y Kahoot es una plataforma que permite que los alumnos se conecten con los contenidos de forma dinámica y participativa. Ahora bien, también nos cuestionamos sobre ¿Cuánto tiempo debemos estar conectados en la plataforma Kahoot para mejorar la ortografía? ¿Cuán importante es utilizar Kahoot para mejorar la ortografía?, son interrogantes que conllevan a esta investigación.

2.1.1.5. La Gamificación

Para Gaitán (2013), la Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas.

Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:

Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.

Escalado de niveles: se definen una serie de niveles que el usuario debe ir superando para llegar al siguiente.

Obtención de premios: a medida que se consiguen diferentes objetivos se van entregando premios a modo de “colección”.

Regalos: bienes que se dan al jugador o jugadores de forma gratuita al conseguir un objetivo.

Clasificaciones: clasificar a los usuarios en función de puntos u objetivos logrados, destacando los mejores en una lista o ranking.

Desafíos: competiciones entre los usuarios, el mejor obtiene los puntos o el premio.

Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

2.1.1.6. Videojuegos y aplicaciones Web

Según Dabán et al. (2017) mencionan algunas plataformas como Duolingo que es una herramienta de colaboración masiva, donde se puede practicar los distintos idiomas modernos, comenzando por un nivel básico y avanzando según la cantidad de aciertos en tantos por ciento; Kahoot es una herramienta muy útil que hace mucho más atractivo y dinámico lo que es el clásico repaso de un tema concreto antes de una prueba escrita donde haya preguntas cortas, como es el caso de una de las prácticas docentes que pasamos a analizar; Scratch una plataforma donde los alumnos crean sus propios videojuegos utilizando un lenguaje sencillo de bloques que les inician en la programación de ordenadores.

2.1.1.7. Fundamentos de la Gamificación

Borrás (2015) responde a la pregunta ¿Por qué gamificar?, y lo sustenta con los siguientes fundamentos, pues gamificar activa la motivación por el aprendizaje, brinda retroalimentación constante, el aprendizaje se vuelve más significativo permitiendo mayor retención en la memoria al ser más atractivo, compromiso con el aprendizaje y fidelización o vinculación del estudiante con el contenido y con las tareas en sí, los resultados más medibles (niveles, puntos y badges), generar competencias adecuadas y alfabetizan digitalmente, los aprendices son más autónomos, también generan competitividad a la vez que colaboración y por último promueve la capacidad de conectividad entre usuarios en el espacio online

2.1.2. Teoría de la Autodeterminación de Ryan y Edward

En el siglo XX entre la década de los 70 y los 80 los investigadores Richard Ryan y Edward Deci iniciaron sus estudios acerca de la teoría de la autodeterminación. Desde entonces, los estudios se han expandido gracias a los principios básicos de la teoría presente en el libro que Ryan y Deci publicaron en 1985.

La primera hipótesis de la teoría de la autodeterminación es que los individuos realizan actividades encaminadas hacia su crecimiento. Conseguir dominar los retos y confrontar las nuevas experiencias es básico para definir su propio sentido. En consecuencia, la teoría de Ryan y Deci propone que las personas están motivadas por la necesidad de crecer y lograr su satisfacción.

Las personas comúnmente se motivan cuando les ofrecen premios, dinero,

recompensas o cuando tienen reconocimiento social. La teoría de la autodeterminación se enfoca principalmente en los motivadores internos, como en la necesidad de tener independencia o adquirir conocimientos.

Considerando la teoría de la autodeterminación, cada individuo necesita para lograr su crecimiento psicológico sentir:

- Autonomía: necesita sentir que controla sus objetivos y comportamientos.
- Competencia: requiere aprender habilidades y dominar sus actividades.
- Conexión: necesita tener apego a otras personas y sentido de pertenencia.

Esta teoría está relacionada con la gamificación porque un juego sirve de motivación para el jugador. Así lo muestra Borrás (2015): Motivación intrínseca (maestría, pertenencia, aprendizaje, autonomía, amor, curiosidad y dignificado), Motivación extrínseca (badges, competición, estrellas doradas, puntos, recompensas, miedo al fallo, miedo al castigo, dinero)

Los docentes buscan la manera de cómo llegar a los alumnos y ver la forma de que ellos estén motivados para aprender, de tal manera que los temas no les resulte difíciles y aburridos. En ese afán de mejorar, se encontró el término de gamificación que implica implementar juegos enfocados en el aprendizaje divertido de los estudiantes, es por ello que, se han creado una multitud de plataformas digitales en las cuales los estudiantes se diviertan, pero ya no solo con el fin de jugar sin ningún objetivo, sino en aras de aprender un tema. Entonces en busca de mejores opciones de mejorar la educación se busca mejorar la ortografía mediante una plataforma lúdica que pertenece a la gamificación que es Kahoot.

2.1.3. Aspectos complementarios concernientes a la plataforma Kahoot

2.1.3.1. Origen y concepción de Kahoot

Según Álvarez (2019), Kahoot surgió como producto de un proyecto de investigación denominado "Lecture Quiz", liderado por el profesor de Ciencias de la Computación Alf Inge Wang en 2006 en la Norwegian University of Science and Technology (NTNU) en Noruega. Sin embargo, no fue sino hasta el año 2013 cuando se lanzó oficialmente al público en general. Kahoot, ideado como un sistema de respuesta basado en juegos (Game-based student response system -GSRS-), proporciona una plataforma interactiva donde es posible crear cuestionarios, pruebas y debates de manera entretenida, permitiendo formular preguntas sobre cualquier tema sin restricciones. ¡La Guía de usuario de Kahoot! detalla que se trata de una plataforma de aprendizaje basada en juegos, accesible de forma gratuita, sin importar el tema, idioma o dispositivo, adecuada para todas las edades. Diseñado para hacer del aprendizaje una experiencia divertida, Kahoot puede ser utilizado tanto dentro como fuera del aula.

Esta herramienta posibilita a docentes y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir conocimientos mediante recursos diseñados por ambos. La aplicación de Kahoot abarca evaluaciones, autoevaluaciones y repastos de temas específicos. Esta dinámica estimula la motivación de los estudiantes al transformar el salón de clases en un juego, donde el profesor presenta el desafío y los alumnos compiten para obtener puntos por respuestas correctas relacionadas con un tema en particular. Al concluir la sesión de juego, se anuncia a un ganador. Por ello, asumimos que Kahoot se utiliza de

manera activa en entornos educativos y ha expandido su aplicación a diversos sectores fuera del ámbito educativo. Esto se debe a sus características versátiles que permiten la creación de distintos tipos de Kahoots, como encuestas y pruebas, adaptándose así a diferentes áreas de aplicación. Además, su accesibilidad se destaca, ya que cualquier persona con un smartphone, tableta o computadora puede utilizarlo sin necesidad de descargar ninguna aplicación. Estas cualidades hacen de Kahoot una herramienta fácil de usar y aplicable en una variedad de contextos.

Para Jaber et al. (2016), Kahoot es una herramienta de gamificación que ha ganado popularidad desde su lanzamiento en 2011. Con más de 30 millones de usuarios, esta aplicación integra el juego en la enseñanza, permitiendo que los estudiantes aprendan de forma lúdica. El objetivo principal de Kahoot es aumentar la satisfacción del estudiante y fomentar su participación en el aprendizaje. La aplicación ofrece una variedad de cuestionarios interactivos y juegos que pueden ser utilizados por profesores en el aula o por estudiantes de forma individual

Jaber et al. (2016) sostienen que la gamificación es un concepto que viene del término inglés "*gamification*" y se refiere al uso de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no relacionados con los juegos. Estas técnicas permiten incorporar los juegos en actividades que normalmente no son divertidas, con el objetivo de motivar a las personas a participar en ellas. Aunque la idea de agregar elementos lúdicos a estas actividades no es nueva, ha ganado popularidad en los últimos años debido al avance tecnológico, los videojuegos y los estudios en el campo de la ludología. Así, la gamificación, aunque es un concepto reciente en el ámbito educativo, tiene un gran potencial para mejorar el aprendizaje.

Este enfoque, que utiliza técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos, ya se ha aplicado con éxito en áreas como el marketing, la formación de empleados y la gestión de clientes. A diferencia de los juegos educativos tradicionales, la gamificación no se trata de incorporar juegos en el aula, sino de utilizar elementos de los juegos para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo. Esto puede incluir la implementación de puntos, insignias, rankings, desafíos y otras mecánicas de juego para motivar a los estudiantes y fomentar la participación activa. Si bien algunos críticos argumentan que la gamificación no es una herramienta de aprendizaje significativa y puede generar comportamientos no deseados, las investigaciones sugieren que puede tener un impacto positivo en la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. Dado que los estudiantes están familiarizados con las tecnologías de juego y las utilizan con frecuencia, la gamificación puede ser especialmente efectiva en este contexto. Al aprovechar las similitudes entre el perfil del estudiante y el perfil del jugador, la gamificación puede convertir el aprendizaje en una experiencia más atractiva y gratificante.

Vale considerar que Kahoot es una herramienta de gamificación que permite a los profesores crear cuestionarios interactivos, encuestas y debates, conocidos como kahoots, para fomentar la participación activa de los estudiantes. Los kahoots pueden ser creados por el profesor o por los propios estudiantes, e incluir imágenes, vídeos y otros recursos multimedia. Los estudiantes pueden acceder a ellos desde sus dispositivos electrónicos personales y jugar en tiempo real contra sus compañeros, amigos o el profesor. El objetivo es obtener la mejor puntuación posible, lo que genera una sana competencia entre los estudiantes. Sin embargo, el juego es solo un medio

para el aprendizaje, y el profesor debe asegurarse de que los contenidos académicos se desarrollan y discuten de forma efectiva. Una de las ventajas de Kahoot es que proporciona información valiosa al profesor sobre el nivel de conocimiento de los estudiantes. Esto le permite adaptar su enseñanza a las necesidades de cada alumno. Otra ventaja es que los estudiantes pueden crear sus propios kahoots, lo que les permite profundizar en temas que les interesan.

Por su parte, Herrero (s.f.) sostiene que Kahoot es una herramienta que permite crear cuestionarios interactivos para evaluar o reforzar contenidos educativos. Su función más popular es la creación de concursos donde los estudiantes compiten entre sí, pero también ofrece otras opciones, como fomentar el debate en clase o recopilar información sobre las preferencias de los alumnos. El profesor crea los cuestionarios y los alumnos acceden a ellos desde dispositivos móviles o computadores con un código proporcionado por el docente. Lo que hace a Kahoot atractiva para los estudiantes es la simultaneidad de las respuestas, creando una competencia donde gana quien responde con mayor precisión y rapidez. Los resultados se muestran en un ranking que motiva a los participantes y genera un ambiente lúdico y competitivo.

Esta herramienta dinámica aumenta la participación en clase y proporciona informes de evaluación casi inmediatos, lo que ayuda a los docentes a tener una visión rápida y precisa del progreso del grupo en la adquisición de los contenidos. En esencia, Kahoot es una herramienta para crear cuestionarios interactivos; se utiliza principalmente para concursos entre estudiantes; también ofrece opciones para debates y recolección de información; los estudiantes acceden a los cuestionarios con un código; la simultaneidad de las respuestas crea una competencia; los resultados se

muestran en un ranking; Kahoot proporciona informes de evaluación.

2.1.3.2. Algunas limitaciones del Kahoot en el proceso de enseñanza- aprendizaje

Para Moya et al. (2016), Kahoot, a pesar de su valor en la gamificación del aprendizaje, presenta limitaciones que requieren atención para garantizar su uso efectivo. En términos de acceso, cada participante debe contar con un dispositivo, ya sea una computadora, tableta o celular, y es esencial disponer de una conexión a Internet con un ancho de banda apropiado para la cantidad de jugadores involucrados. La motivación de los estudiantes puede verse afectada por la repetitividad en el uso de Kahoot sin un objetivo claro, lo que podría generar desinterés. Además, la tabla de posiciones puede desmoralizar a aquellos estudiantes que se encuentran en las últimas posiciones, afectando negativamente su participación y actitud hacia la actividad. En la formulación de preguntas, es importante tener en cuenta el límite de caracteres establecido y la restricción a preguntas cerradas. Esta limitación puede afectar la expresión completa de las preguntas y la diversidad en la tipología de estas. Por ello, para un uso efectivo de Kahoot, se recomienda una planificación cuidadosa, evaluando las características de la herramienta antes de su implementación.

Establecer objetivos claros para la actividad es esencial, así como combinar Kahoot con otras estrategias para evitar la monotonía y mantener el interés de los estudiantes. Además, se debe poner énfasis en la motivación intrínseca y la participación activa, por encima de la competencia, y proporcionar retroalimentación oportuna para reforzar el aprendizaje de los estudiantes. Este enfoque integral contribuirá a superar las limitaciones y aprovechar al máximo el potencial educativo de Kahoot.

Por otra parte, Herrera y Silva (2012) asumen que las actividades pedagógicas que usan Kahoot se han vuelto cada vez más prevalentes en los diversos niveles educativos, desde la educación básica hasta la superior. Es utilizado con diversos propósitos que abarcan desde evaluar conocimientos previos hasta reforzar aprendizajes y motivar a los estudiantes. Entre los beneficios más destacados de Kahoot se encuentra su capacidad para crear un ambiente de aprendizaje divertido y dinámico, contribuyendo significativamente a la motivación de los estudiantes. Además, fomenta el compromiso al estimular la participación activa y el interés en los contenidos. La herramienta también brinda la oportunidad de llevar a cabo evaluaciones de manera diferente y atractiva, ofreciendo resultados inmediatos que permiten mejorar el proceso de aprendizaje. Asimismo, fortalece la relación docente-alumno al mejorar la comunicación y el acercamiento entre ambas partes.

Para aprovechar al máximo los beneficios de Kahoot, se recomienda una planificación cuidadosa de las sesiones, junto con una explicación clara del uso de la herramienta a los estudiantes. La consideración de la temática, la adaptación a las características del grupo estudiantil y el establecimiento de un tiempo adecuado de respuesta son aspectos clave. Integrar preguntas cortas y precisas se revela como una práctica efectiva, y se sugiere utilizar Kahoot como una herramienta complementaria a otras estrategias pedagógicas. Kahoot se posiciona como una herramienta valiosa que puede enriquecer la experiencia de aprendizaje cuando se utiliza de manera estratégica y planificada.

Su capacidad para evaluar, motivar y fomentar la participación de los estudiantes, además de proporcionar retroalimentación inmediata para la mejora continua, la

convierte en una herramienta integral. Además de su aplicación en el ámbito docente, es importante destacar que Kahoot ofrece la posibilidad de que los propios estudiantes creen sus propios cuestionarios interactivos. Esta característica promueve la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje y permite obtener resultados detallados de todos los participantes, facilitando el análisis del progreso individual y grupal. En última instancia, la implementación de Kahoot gamifica las sesiones de clase, brindando al docente una visión más clara y completa del aprendizaje de sus alumnos.

2.1.3.3. Implicancias de la evaluación mediante la plataforma Kahoot

La evaluación desempeña un papel crucial en el proceso de aprendizaje, permitiendo medir el progreso, proporcionar retroalimentación y perfeccionar la enseñanza. Kahoot emerge como una herramienta versátil para llevar a cabo evaluaciones formativas, ya sea al inicio, durante o al final de una sesión de clase. Entre los beneficios destacados de utilizar Kahoot en evaluaciones formativas se encuentra la capacidad de realizar un seguimiento en tiempo real del progreso de los estudiantes. Esto otorga al docente una visión inmediata de cómo los alumnos están procesando el contenido. La retroalimentación inmediata que proporciona Kahoot permite identificar áreas específicas que necesitan ser reforzadas, brindando información valiosa para ajustar la enseñanza. Además, Kahoot contribuye a la motivación de los estudiantes al crear un ambiente de aprendizaje divertido y dinámico.

La participación activa se fomenta, ya que involucra a todos los estudiantes en el proceso de evaluación. Su flexibilidad se destaca al permitir la evaluación de diferentes tipos de contenido, adaptándose así a diversas áreas del conocimiento. En el diseño de evaluaciones con Kahoot, es esencial considerar los objetivos de aprendizaje y enfocarse en las necesidades específicas de los estudiantes. Se recomienda utilizar Kahoot como complemento a otras estrategias de evaluación, aprovechando sus beneficios de manera sinérgica. En conclusión, Kahoot se erige como una herramienta valiosa para la evaluación formativa. Al proporcionar información inmediata y motivar a los estudiantes, contribuye significativamente al proceso de aprendizaje. Además, presenta aspectos adicionales que enriquecen la experiencia, como la posibilidad de que los estudiantes creen sus propios Kahoots para evaluar a sus compañeros.

La herramienta también facilita la exportación de resultados en formato Excel para un análisis más detallado. No obstante, es crucial destacar que las evaluaciones con Kahoot deben ser diseñadas con atención y cuidado para asegurar su validez y confiabilidad. Este enfoque riguroso garantiza que las evaluaciones sean herramientas efectivas para medir el aprendizaje de los estudiantes de manera precisa y significativa (Hoyo, 2017; López, 2012; Pasek, J. E., y Mejía, 2017).

2.1.4. Dimensiones de la variable Independiente: Aplicación de la plataforma Kahoot

2.1.4.1. Uso de la plataforma Kahoot para la creación de sesiones de aprendizaje

Para Machaca-Huamánhorcco (2022), la integración de la tecnología en el aprendizaje ha marcado un hito en la forma en que los estudiantes interactúan con el

conocimiento. Este cambio se ve potenciado por la creciente tendencia de la gamificación, una estrategia pedagógica que aplica elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, abriendo así nuevas perspectivas para la enseñanza y el aprendizaje. En su funcionamiento, la gamificación utiliza mecánicas de juego, como puntos, insignias, tablas de clasificación, desafíos y retroalimentación, para crear experiencias educativas más atractivas y significativas. El objetivo es motivar a los estudiantes, estimular su participación activa, fomentar el aprendizaje y abordar problemas de manera efectiva. Los beneficios de esta estrategia en el proceso de aprendizaje son notables. La gamificación impulsa un mayor compromiso, llevando a los estudiantes a involucrarse profundamente con el contenido y a completar tareas de manera más proactiva. Esta metodología contribuye a un aprendizaje más efectivo y duradero, ayudando a los estudiantes a retenerla información por más tiempo.

Queda claro que, en esta nueva era educativa, la combinación de tecnología y gamificación emerge como un dúo poderoso, transformando no solo la manera en que se enseña y aprende, sino también inspirando una generación de estudiantes más motivados, comprometidos y hábiles en la resolución de problemas. En efecto, para iniciar con esta tarea, necesitamos planificar nuestras sesiones de aprendizaje, utilizando Kahoot. Por eso, vale considerar algunas instrucciones para diseñar un Kahoot, enfocado en el tratamiento de nuestra investigación.

- Acceder a Kahoot es el primer paso para incorporar esta plataforma en tu sesión de aprendizaje. Para ello, inicia sesión en tu cuenta o regístrate si aún no la tienes, accediendo a la página principal de Kahoot. Una vez dentro, selecciona la opción para crear un nuevo Kahoot, abriendo así la puerta a la creación de un juego educativo

interactivo.

- En el diseño de preguntas, la clave está en abordar conceptos de tildación general y especial. Crea preguntas desafiantes que fomenten la comprensión de estos conceptos, y añade opciones de respuesta que reflejen errores comunes, desafiando así a los estudiantes a pensar críticamente. Para hacer el Kahoot más interactivo, considera la posibilidad de incorporar imágenes o videos que ilustren situaciones relacionadas con la tildación, agregando un componente visual atractivo a la experiencia de aprendizaje.
- Configurar la estructura del Kahoot es esencial para mantener el ritmo y la emoción durante la sesión. Divide tu Kahoot en secciones temáticas, como tildación general y especial, para organizar el contenido de manera clara. Establece límites de tiempo para cada pregunta, lo que no solo añade emoción, sino que también fomenta respuestas rápidas y decisiones reflexivas.
- La personalización y el formato son toques finales importantes. Personaliza el aspecto visual de tu Kahoot agregando imágenes de fondo relacionadas con la comunicación y la ortografía. Si lo deseas, selecciona música de fondo para crear una experiencia más agradable y atractiva.
- Una vez que hayas completado la creación de tu Kahoot, guárdalo y comparte el enlace o el código del juego con tus estudiantes. Esta acción marca el inicio de la fase de juego en clase. Asegúrate de proporcionar instrucciones claras a los estudiantes sobre cómo unirse al Kahoot y participar activamente en el juego. Además, fomenta un ambiente amigable de competencia entre los estudiantes para motivar su participación y aprendizaje, transformando la sesión en una experiencia

educativa dinámica y entretenida. ¡Que comience el juego!

2.1.4.2. Participación activa de estudiantes en la plataforma Kahoot

Para fomentar la participación activa de los estudiantes en la plataforma Kahoot, es importante diseñar actividades de aprendizaje que sean atractivas, desafiantes y que involucren a los estudiantes de manera activa. Aquí una propuesta:

- Crear un juego de Kahoot con preguntas que contengan pistas o enigmas. Anima a los estudiantes a resolver acertijos o descifrar códigos para llegar a la respuesta correcta. Esto agregará un elemento de aventura y desafío al juego.
- Integrar preguntas que requieran respuestas creativas en tiempo real. Por ejemplo, se podría pedir a los estudiantes que dibujen una representación rápida de un concepto o que creen un acrónimo relacionado con el tema. Compartir y celebrar estas respuestas creativas durante el juego.
- Diseñar preguntas que requieran que los estudiantes coloquen eventos o conceptos en orden secuencial. Esto no solo evaluará su comprensión del material, sino que también fomentará la reflexión sobre la estructura y la conexión de los conceptos.
- Crear preguntas que requieran que los estudiantes relacionen conceptos entre sí. Puedes presentar términos o definiciones y pedir a los estudiantes que los emparejen correctamente. Esto fomentará la comprensión de las relaciones conceptuales.
- Formular preguntas en las que los estudiantes adivinen el concepto, personaje o término descrito. Esto no solo evaluará su conocimiento, sino que también promoverá la asociación de características clave con conceptos específicos.

- Presentar problemas complejos que requieran trabajo en equipo para resolver. Los estudiantes pueden discutir entre ellos para llegar a la mejor solución. Otorga puntos no solo por la respuesta correcta, sino también por la calidad del proceso de resolución de problemas.

2.1.4.3. Debates y retroalimentación en la plataforma Kahoot

Crear actividades de discusión en Kahoot es una forma diferente de fomentar la participación y el intercambio de ideas entre los estudiantes. Aunque Kahoot está diseñado principalmente para preguntas de opción múltiple y de respuesta rápida, se puede adaptar su uso para actividades de discusión de la siguiente manera:

- Preguntas y respuestas desafiantes. Se puede crear preguntas que desafíen la comprensión del tema, estableciendo límites de tiempo para respuestas rápidas y otorgando puntos por respuestas correctas. Fomenta la competencia entre los estudiantes para mantener altos niveles de participación y motivación.
- Debates rápidos. Se plantea preguntas abiertas que inciten la discusión y el pensamiento crítico. Esto permite a los estudiantes elegir entre varias opciones de respuesta y justificar sus elecciones. Se anima la discusión después de cada pregunta, creando un ambiente de intercambio de ideas.
- Encuestas de opinión. Crear encuestas sobre temas relevantes para la materia y motivar a los estudiantes a expresar sus opiniones. Se puede compartir los resultados después de cada pregunta para enriquecer la discusión y estimular la reflexión crítica sobre diferentes perspectivas.
- Juegos de roles interactivos. Diseñar situaciones o escenarios relacionados con la

materia y pedir a los estudiantes asumir roles. Luego se evalúa sus respuestas y se fomenta la discusión sobre las decisiones tomadas, integrando así el aprendizaje experiencial.

- Creación de preguntas por los estudiantes. Los estudiantes deben contribuir con preguntas para el Kahoot, revisando para asegurar su relevancia y desafío. Incluye algunas de estas preguntas en el juego, empoderando a los estudiantes para participar activamente en la creación del contenido.
- Preguntas de desafío en equipo. En equipo, los estudiantes plantean preguntas que requieran discusión y colaboración. Se asigna puntos no solo por respuestas correctas sino también por la calidad de la colaboración, fomentando la interacción entre los miembros del equipo.
- Actividades creativas de respuestas. Integrar preguntas que permitan respuestas creativas, como la creación de acrónimos, dibujos o pequeñas narrativas. Compartir y discutir las respuestas creativas después de cada pregunta, fomentando la expresión artística y la diversidad de enfoques.
- Cuestionario de retroalimentación. Diseñar un cuestionario breve que abarque aspectos específicos de las actividades, solicitando la opinión de los estudiantes sobre la dificultad, la utilidad y cualquier sugerencia de mejora.

2.2. Teorías que fundamentan la variable dependiente: Habilidades Ortográficas

2.2.1. Teoría Sociocultural de Vygotsky

Pensamiento y Lenguaje

Se ha visto que el lenguaje egocéntrico no está suspendido en el vacío, sino

relacionado directamente con los comportamientos prácticos del niño con el mundo real. Dijimos también que ingresa como una parte constituyente en el proceso de la actividad racional, incluyendo la inteligencia, por decirlo así, desde el momento en que las acciones del niño comienzan a ser intencionadas, y que sirve en forma creciente a la solución de problemas y a su planeamiento a medida que las actividades se tornan más complejas. (Vygotsky, 1995)

Añade también Vygotsky (1995) por eso, el pensamiento y lenguaje son la clave para comprender la naturaleza de la conciencia humana”. Además, Vygotsky añade que, el empleo de símbolos, primordialmente el lenguaje, recrea y reorganiza la composición mental del mismo modo en que un instrumento físico recrea y reestructura la actividad laboral.

Además, menciona que, la comprensión del lenguaje es una cadena de asociaciones que surgen en la mente, bajo la influencia de conocidas imágenes de las palabras, por lo tanto, entre el pensamiento y el lenguaje juega el significado, el significado abstracto de la palabra es uno de los dos grandes núcleos del análisis semiótico.

Vygotsky y el Aprendizaje Escolar

La educación como elemento inherente a los procesos de desarrollo. Según (Vygotsky, 1987, como se cita en Baquero, 1997) la educación, por su parte puede ser definida como el desarrollo artificial del niño. La educación en el dominio ingenioso de los procesos naturales del desarrollo. La educación no solo influye sobre unos y otros procesos del desarrollo, sino que reestructura, de la manera más esencial, todas las funciones de la conducta.

Según Vygotsky, trabajar según las reglas propuestas por la escuela parece implicar:

- a) Participar en actividades que demandan cognitiva y condicionalmente.
- b) Dominar gradualmente instrumentos de mediación suficientemente descontextualizados.
- c) Tales instrumentos de medición, portan una estructura y características propias cuyo dominio es inherente al dominio del instrumento mediador de una manera genuina.
- d) El aprendizaje escolar define un régimen de trabajo particular que regula el uso de los mismos instrumentos medidores que funcionen como contenido o vehículo de la enseñanza.
- e) Implica un régimen discursivo.
- f) El aprendizaje consiste, por tanto, no solo en el dominio de los instrumentos o sistemas conceptuales.
- g) Exigen una motivación completamente diferente a la que impulsa el desarrollo espontáneo en contextos.
- h) El dominio de la lengua escrita y el desarrollo de los conceptos científicos.

Las Zonas de Desarrollo Próximo y el análisis de las prácticas educativas

Vygotsky se refiere a las ZDP como: la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinación por la capacidad de resolver independientemente un problema, y en el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz (como se cita en Baquero, 1997).

La Zona de Desarrollo Próximo y el juego

Baquero (1987) dice lo siguiente:

El juego es, ante todo, una de las principales, o, incluso, la principal actividad del niño. Con esto Vygotsky señala el carácter central del juego en la vida del niño, subsumiendo y yendo más allá, de las funciones de ejercicio funcional, de su valor expresivo, de su carácter elaborativo, etc. En segundo término, el juego parece estar caracterizado en Vygotsky como una de las maneras de participar el niño en la cultura, es su actividad cultural típica, como lo será luego, de adulto, el trabajo. Es decir, según la perspectiva dada, el juego resulta una actividad cultural. (pp. 143 - 147)

Elementos comunes en las situaciones de juego con las situaciones escolares según (Vygotsky, 1988, como se cita en Baquero, 1987):

- a) La presencia de una situación o escenario imaginarios (la representación de roles o el ejercicio de habilidades oriundas o destinadas a contextos no presentes).
- b) La presencia de reglas de comportamiento socialmente establecidas.
- c) La presencia de una definición social de la situación.

Entonces, en base a esta teoría se puede afirmar que todos estamos en constante aprendizaje, y de acuerdo a Vygotsky el aprendizaje viene del exterior, de lo que nos rodea y siendo más preciso nos dice que aprendemos de la sociedad. Los seres humanos somos por naturaleza sociables, gracias a nuestra capacidad comunicativa podemos relacionarnos, interactuar y aprender de las personas que están a nuestro alrededor. Esta teoría se relaciona con esta investigación porque conlleva a reflexionar sobre cómo aprendemos y de quiénes aprendemos. Nuestra mente es extraordinaria que cada día

nos permite aprender y registrar nuevas ideas, palabras en nuestra mente y tener habilidades de cualquier índole. En vista de ello, también se debe estimular al cerebro a captar más, entonces para eso, específicamente los docentes buscan estrategias para que el aprendizaje sea lúdico y divertido, de tal manera que los niños adquieran aprendizajes significativos, en este caso a mejorar las habilidades ortográficas.

2.2.1. *Teoría Innatista del Lenguaje de Chomsky*

Chomsky (1928), el lingüista, filósofo, politólogo y activista estadounidense de origen judío, se le considera como una de las figuras más destacadas de la lingüística del siglo XX, es señalado como “el más importante de los pensadores contemporáneos”, gracias a sus innumerables y eméritas investigaciones, postuló un aspecto bien definido de innatismo en la adquisición del lenguaje y la autonomía de la gramática, así como también la existencia de un órgano del lenguaje y de una gramática universal.

La teoría del innatismo de Noam Chomsky (1988) se basa principalmente en que los seres humanos nacen con la predisposición innata para adquirir el lenguaje, y considera que el lenguaje es una parte del mundo natural. Este renombrado lingüista menciona que las personas desde que nacemos, traemos un Dispositivo de Adquisición del Lenguaje (DAL), que permite que los niños atiendan a la lengua que utilizan los adultos en su entorno. De la propuesta que hace Chomsky menciona que a todas las lenguas del mundo les subyace una gramática universal, que hace posible activar el DAL, además, cada lengua presenta una gramática particular, basada en una serie de reglas que el niño adquiere al estar expuesto a los parámetros.

El Conocimiento del Lenguaje

Esta emblemática teoría es una de las más importantes sobre el lenguaje humano. A esta teoría también se la conoce como Gramática Generativa o Biolingüística que surgió de la vasta investigación de Chomsky.

Según el lingüista (Chomsky, como se cita en Barón, 2014), existe un conjunto limitado de reglas y características comunes en la construcción de todas las lenguas, conocido como Gramática Universal, en este estudio nos indica Chomsky que a través de DAL, la adquisición de las reglas básicas del lenguaje es inconsciente, y la Gramática Universal establece el estado inicial de un adolescente en su proceso psicológico de aprendizaje. Cuando el adolescente recibe información de las palabras que contiene el idioma materno, construye un lexicón específico al que aplica el conjunto de características de la Gramática Universal. Así, desde su nacimiento, la Gramática Universal permite a un niño conocer de forma inconsciente que existen palabras que se comportan como verbos, otras como sustantivos, y que existe un conjunto limitado de posibilidades de ordenar estas categorías para formar una oración.

Chomsky (1985) afirma que cada individuo ha adquirido una lengua en el curso de interacciones sociales complejas con personas que varían en la forma en que hablan e interpretan lo que oyen y en las representaciones internas que subyacen a su utilización de la lengua. Chomsky también se refiere a la gramática como una descripción o una teoría.

Según Chomsky (1988) Indica que DAL consta de tres componentes: sintáctico,

semántico y fonológico. Por ende, es evidente que en nuestro lenguaje hayamos procedido a tomar en consideración el perfeccionamiento de estos componentes del lenguaje de Chomsky, si hablamos de la presencia de pobreza vocabular que atenta contra los niveles lingüísticos, abarcando reglas componente sintáctico, semántico, fonológico y léxico, reglas que están en estricta relación con el conocimiento y dominio de una lengua y por ende con el problema investigado.

En esta investigación, la teoría innatista propuesta por Chomsky (1988) aporta un sustento teórico fundamental, ya que explica que los seres humanos nacemos con una predisposición innata para adquirir el lenguaje, esta teoría permitió comprender que el aprendizaje lingüístico no depende solo de la enseñanza explícita, sino también de la activación de esa capacidad innata mediante experiencias significativas. En ese sentido, al aplicar la plataforma Kahoot en las sesiones, se buscó activar y fortalecer ese mecanismo natural de adquisición del lenguaje.

2.2.2. Aspectos complementarios de la variable dependiente: Habilidades Ortográficas

2.2.3.1. Área de Comunicación según el Currículo Nacional de Educación Básica Regular

Con respecto al área de comunicación el Currículo Nacional (2016) menciona lo siguiente:

El área de Comunicación tiene por finalidad que los estudiantes desarrollen competencias comunicativas para interactuar con otras personas, comprender y construir la realidad, y representar el

mundo de forma real o imaginaria. Este desarrollo se da mediante el uso del lenguaje, una herramienta fundamental para la formación de las personas pues permite tomar conciencia de nosotros mismos al organizar y dar sentido a nuestras vivencias y saberes. Los aprendizajes que propicia el área de Comunicación contribuyen a comprender el mundo contemporáneo, tomar decisiones y actuar éticamente en diferentes ámbitos de la vida. (p. 144)

Competencias del área de comunicación

Para el logro del Perfil de Egreso de los estudiantes requiere del desarrollo de distintas competencias:

- Se comunica oralmente en su lengua materna.
- Lee diversos tipos de textos escritos en lengua materna.
- Escribe diversos tipos de textos en lengua materna

Para el desarrollo de esta investigación se va a tomar en cuenta la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

Para desarrollar esta competencia los estudiantes tienen que combinar las siguientes capacidades:

- Adecúa el texto a la situación comunicativa.
- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.

- Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

En esta ocasión se enfatiza en la utilización de recursos ortográficos y textuales para separar y aclarar expresiones e ideas, así como diferenciar el significado de las palabras con la intención de darle claridad y sentido a su texto. Teniendo como desempeño en el VI ciclo utilizar recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, tildación) que contribuyan al sentido de su texto.

En este sentido, cabe afirmar que la presente investigación está dirigida a fortalecer las habilidades ortográficas de nuestros estudiantes, porque el Ministerio de Educación mediante el CN nos menciona que nuestro deber como docentes es desarrollar y potenciar sus competencias y dentro de ellas se debe enfatizar en la ortografía, porque es un factor muy importante para que sus textos tengan sentido y claridad. Es por ello, que la presente investigación pretende mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes mediante la plataforma Kahoot.

2.2.3.2. La ortografía

El "*Discurso proemial de la orthographía de la Lengua Castellana*", publicado en el Diccionario de Autoridades (1726), es el primer tratado de ortografía de la Real Academia Española. Su importancia en la regulación de la ortografía del español moderno exige un estudio más profundo, incluyendo documentos inéditos. La publicación del Diccionario de Autoridades en 1726 marcó un antes y un después en la historia de la lengua castellana. La Real Academia Española no solo introdujo una metodología lexicográfica moderna, sino que también inició un proceso de

estandarización y difusión de las normas ortográficas. Este esfuerzo ha dado como resultado un sistema gráfico notablemente estable y uniforme en todo el mundo hispanohablante. El "*Discurso proemial de la orthographía de la Lengua Castellana*", publicado en los Preliminares del Diccionario de Autoridades, es el primer tratado ortográfico de la Real Academia Española. Este documento reúne los principios y las reglas que se utilizaron para la elaboración del diccionario. A principios del siglo XVIII, a pesar de la existencia de varios tratados sobre ortografía, no había un consenso sobre las normas ortográficas. La coexistencia de diferentes usos dificultaba la elaboración de un diccionario semasiológico. Para esta obra, era fundamental establecer la grafía de los lemas que encabezarían las entradas lexicográficas y que servirían de guía para su ordenación alfabética (Freixas, 2016).

El sistema de escritura del español se ha forjado a lo largo de una rica evolución histórica, arraigada en el legado del alfabeto latino y adaptándose a las transformaciones fonéticas del idioma a lo largo del tiempo. Este sistema, empleado para plasmar las expresiones del español, se despliega de izquierda a derecha, siguiendo la convención común a muchas lenguas occidentales. La ortografía del español no surge de una concepción artificial; más bien, se fundamenta en la práctica de la escritura desde la época del latín hasta el español moderno. Esta conexión histórica confiere a la ortografía española un carácter dinámico, modelado por las variaciones lingüísticas y fonéticas que han marcado la trayectoria de la lengua. Aunque el sistema ortográfico español se sustenta mayormente en principios fonológicos, donde cada letra o combinación de letras generalmente representa un único sonido, no está exento de ciertas irregularidades. Estas desviaciones encuentran su origen en diversos

factores, tales como la evolución fonética intrínseca del idioma y la influencia ejercida por otras lenguas a lo largo de los siglos. A pesar de estas irregularidades, la ortografía del español se presenta como relativamente accesible en comparación con otros sistemas lingüísticos.

Esta simplicidad relativa se atribuye en parte a la configuración fonológica del español, que comparte similitudes con el latín, así como a las reformas simplificadoras implementadas a lo largo de la historia, que han contribuido a pulir y clarificar las reglas ortográficas del idioma (RAE, 2010).

En el contexto de las lenguas alfabéticas, como el español, la esencia de la ortografía descansa en la coherencia entre la grafía, representada por las letras, y la pronunciación, expresada a través de los sonidos. Este principio elemental busca plasmar de manera escrita los sonidos del lenguaje hablado, propiciando así una relación bidireccional donde lo escrito se pronuncia con fidelidad y viceversa. En términos sencillos, este criterio dicta que debemos trasladar a la escritura aquello que vocalizamos y, a su vez, pronunciar de acuerdo a lo consignado en la escritura. Para materializar este principio, se establece como punto de referencia la pronunciación culta estándar, considerada la forma más correcta de expresión oral para todos los hablantes, independientemente de su región geográfica. La fidelidad a la pronunciación ha sido un pilar inmutable en la ortografía del español a lo largo de su evolución histórica. Este enfoque ha contribuido a la transparencia distintiva de nuestro sistema ortográfico en comparación con otras lenguas, donde la relación entre la grafía y la pronunciación puede desembocar en complejidades más pronunciadas (Real Academia Española, 2010).

Importancia de la ortografía

La ortografía, lejos de ser un mero adorno, se erige como un pilar esencial para lograr una comunicación escrita efectiva. Su papel va más allá de la simple formalidad; constituye la clave para decodificar lo escrito y expresar nuestras ideas de manera nítida y precisa, tanto al leer como al escribir. El dominio de la ortografía se revela como un factor crucial para asegurar una comunicación coherente entre los hablantes de una lengua común. Al escribir de manera correcta, garantizamos que nuestro mensaje sea interpretado conforme a nuestras intenciones, eliminando posibles confusiones y malentendidos. La ortografía, además de fungir como herramienta de comunicación, refleja nuestra educación y cultura. Una escritura impecable no solo transmite ideas, sino también cuidado y atención al detalle, atributos apreciados en cualquier entorno y situación. En el ámbito educativo, la ortografía adquiere un rol insustituible. Es imperativo que desde edades tempranas los estudiantes adquieran conocimientos sobre las reglas ortográficas, proporcionándoles las habilidades esenciales para leer y escribir de manera efectiva. En síntesis, la ortografía se erige como un pilar fundamental de la comunicación escrita. Su dominio no solo nos capacita para expresar ideas con claridad y precisión, sino que también contribuye a nuestro desenvolvimiento óptimo en la sociedad (Real Academia Española, 2010)

El sistema ortográfico del español y el puente entre el sonido y la letra

El sistema ortográfico del español se configura como un conjunto de signos y recursos gráficos, respaldados por normas específicas que gobiernan su aplicación, facilitando la representación escrita de la lengua hablada. Entre estos elementos destacan el alfabeto de 27 letras (a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, ñ, o, p, q, r, s, t, u,

v, w, x, y, z), derivado del alfabeto latino, que conforma la base del sistema, representando fonemas y sonidos distintivos del español. Por otro lado, las mayúsculas y minúsculas, con diferentes funciones y contextos de uso, aportan flexibilidad y riqueza al sistema gráfico. Por otra parte, los signos diacríticos, como la tilde (´) y la diéresis (¨), otorgan matices fonéticos particulares a ciertas letras y sílabas. Además, la puntuación variada, que incluye el punto, la coma, el punto y coma, los dos puntos, los signos de interrogación y exclamación, los puntos suspensivos, las comillas, los paréntesis, las rayas y los corchetes, delinean las unidades de sentido en el texto. También están los signos auxiliares, como guiones, barras, llaves, apóstrofes, asteriscos, entre otros, complementan la expresión escrita. El espacio en blanco, separando palabras y unidades lingüísticas, es esencial para la legibilidad y comprensión. A ello se suman las abreviaturas y siglas representan expresiones lingüísticas, mientras que los símbolos técnicos y científicos se utilizan para representar conceptos especializados. Las cifras y símbolos numéricos, tanto de las series arábica como romana, se emplean para expresar valores numéricos. En esencia, las normas ortográficas, concentradas en la primera parte de la ortografía, delinean la correcta aplicación de estos elementos. Aquí se describe el sistema ortográfico en su totalidad, abordando desde el alfabeto hasta las reglas específicas que rigen la escritura del español.

Por otra parte, la escritura actúa como un puente esencial entre el sonido y la letra, siendo una técnica que permite plasmar el componente fónico del lenguaje de manera gráfica.

Al hablar, generamos sonidos que, al combinarse, dan origen a palabras con

significado. Estas, a su vez, se entrelazan para formar enunciados, que constituyen las unidades básicas de un mensaje verbal. Cada lengua presenta un conjunto limitado de sonidos distintivos, conocidos como fonemas, los cuales desempeñan un papel crucial al diferenciar una palabra de otra. En español, por ejemplo, el sonido representado por la letra "p" distingue la palabra "pasa" de términos similares como "basa," "casa," "gasa," "masa," o "tasa." Las lenguas alfabéticas, entre ellas el español, cuentan también con un conjunto restringido de signos gráficos denominados grafemas, que desempeñan un papel fundamental en la diferenciación de significados en la escritura. Dichos grafemas corresponden a las letras utilizadas para la construcción de palabras.

Esto es, el fonema se erige como la unidad mínima distintiva en el plano fónico, mientras que el grafema desempeña un papel similar en el plano gráfico. Ambas son unidades segmentales, manifestándose de forma lineal o sucesiva en la cadena hablada (fonemas) o escrita (grafemas). (Real Academia Española, 2010)

Sonidos y Fonemas: Variabilidad fonética en el habla

La variabilidad fonética en el habla revela que los sonidos emitidos durante la comunicación no son estáticos, sino que experimentan cambios pronunciados. Esta diversidad en la pronunciación puede ser atribuida a una variedad de razones, que incluyen la influencia de sonidos cercanos, la procedencia geográfica del hablante, las características anatómicas bucales y el contexto comunicativo. El entorno fónico ejerce un impacto significativo en la articulación de cada sonido. A modo de ejemplo, la pronunciación de la "k" en "kilo" difiere en posición respecto a la "k" en "koala", influenciada por las vocales adyacentes "i" y "o", respectivamente.

La variación en la pronunciación también se manifiesta según la procedencia

geográfica. Mientras en España la "s" se pronuncia con la punta de la lengua, en América Latina es común articularla con el predorso. La articulación de la "j" exhibe variaciones notables, ya que en algunas regiones se pronuncia en la zona velar, mientras que en otras se articula en la zona faríngea. Las características individuales del aparato fonador también desempeñan un papel en la pronunciación. Factores como la forma de la lengua, la posición de los dientes y el tamaño de la cavidad bucal pueden influir en la producción de sonidos. Además, la situación comunicativa ejerce su propia influencia en la pronunciación. En registros informales, es más probable que se produzcan relajaciones articulatorias y fenómenos de asimilación fonética.

➤ **Los fonemas vocálicos, consonánticos y el abecedario**

Hablar de fonemas vocálicos y consonánticos es fundamental en el estudio de la fonología, una rama de la lingüística que se ocupa de los sonidos del lenguaje y de cómo estos sonidos funcionan en un sistema específico.

Con respecto a los fonemas vocálicos, vale aclarar que el sistema fonológico del español consta de cinco vocales, que se oponen entre sí por la combinación de dos tipos de rasgos distintivos, determinados por el grado de abertura de la cavidad oral y la posición de la lengua en el eje anteroposterior de la boca, tal y como muestra el cuadro siguiente:

Figura 1

Las vocales del español

		POSICIÓN DE LA LENGUA	
		Anterior o palatal	Posterior o velar
ABERTURA	Cerrada o alta	/i/	/u/
	Media	/e/	/o/
	Abierta o baja	/a/	

Nota: Tomado del libro de Ortografía de la Lengua Española, p.81

Asimismo, el sistema fonológico del español cuenta con diecinueve fonemas consonánticos, cuyos rasgos distintivos vienen determinados por el modo de articulación, el lugar o zona de articulación y la acción de las cuerdas vocales, tal y como muestra el cuadro siguiente:

Figura 2

					ZONA DE ARTICULACIÓN					
					Labia l	Dental – alveolar ^(*))		Palata l	Vela r	
MODO DE ARTICULAC	Obstruyente	Oral	Sorda	Fricativas		/f/	/z/	/s/		/j/
				Oclusiva (o africada)		/p/	/t/		/ch/	/k/
			Sonora			/b/	/d/		/y/	/g/
	Sonante	Nasal	Sonora			/m/		/n/	/ñ/	
				Lateral				/l/	/ll/	
		Vibrante		Simple			/r/			
				Múltiple			/rr/			

Nota: Tomado del libro de Ortografía de la Lengua Española, p.81

En efecto, los fonemas son las unidades mínimas distintivas del sonido en un idioma. Son los sonidos que, por sí solos, pueden diferenciar una palabra de otra. En español, existen 24 fonemas: 5 vocales y 19 consonantes.

Con respecto al alfabeto, el conjunto ordenado de letras o símbolos gráficos empleados para representar visualmente una lengua escrita de manera alfabética recibe el nombre de alfabeto o abecedario. Ambos términos son intercambiables y provienen del latín, siendo "alfabeto" derivado de las dos primeras letras de la serie griega (alfa, beta), y abecedario derivado de las cuatro primeras letras de la serie latina (a, be, ce, de). El término alfabeto es el más comúnmente utilizado y se aplica a las lenguas que emplean caracteres latinos en su sistema de escritura. El alfabeto del idioma castellano cuenta con 27 letras o grafemas.

Figura 3

a, A a	b, B be	c, C ce	d, D de	e, E e	f, F efe	g, G ge	h, H hache	i, I i
j, J jota	k, K ka	l, L ele	m, M eme	n, N ene	ñ, Ñ eñe	o, O o	p, P pe	q, Q cu
r, R erre	s, S ese	t, T te	u, U u	v, V uve	w, W Uve doble	x, X equis	y, Y ye	z, Z zeta

Nota: Tomado del libro de Ortografía de la Lengua Española, p.89.

Para precisar, la fonología se refiere al campo de estudio lingüístico que se centra en el conjunto de sonidos en un idioma. Así, el fonema es la unidad fundamental con la que trabaja la fonología. Por su parte, la fonética se encarga de examinar las manifestaciones específicas de los sonidos y las circunstancias en las que estos se producen (Muñoz-Basols et al., 2017).

Sobre la tildación del español y su función

Según el libro de ortografía de la Real Academia Española (2010), el sistema de acentuación en español establece una clara relación entre la acentuación prosódica y la forma escrita de una palabra. De acuerdo con este principio, al aplicar las reglas de acentuación a una palabra que tiene una única acentuación prosódica, se obtiene una representación gráfica única. De manera análoga, la acentuación gráfica de una palabra debe representar de manera exclusiva su acentuación prosódica. Dado que la mayoría de las palabras en español tienen una única acentuación prosódica, es decir, la ubicación de su vocal tónica es constante, su representación gráfica también es única. Ejemplos como "sagrado", "emoción" o "tópico" siempre se acentúan de la misma manera debido a que su vocal tónica es invariable. Únicamente las palabras que presentan más de una acentuación prosódica, es decir, aquellas que pueden acentuarse en dos sílabas diferentes, tienen múltiples formas gráficas, como se observa en casos como "adecue/adecúe", "alvéolo/alveolo", "chofer/chófer", "fútbol/futbol", "Kosovo/Kósovo", "periodo/período", "video/vídeo", etc. Cada una de estas representaciones gráficas denota una acentuación prosódica distinta.

Este principio establece que las distintas representaciones gráficas acentuales deben estar en consonancia con los cambios en la vocal tónica de las palabras. De esta manera, palabras como "guion", "fie", "truhan", "liais" y otras que siempre acentúan la misma vocal tendrán una única representación gráfica acentual, sin importar si sus secuencias vocálicas se encuentran en la misma sílaba o en sílabas diferentes. Para mantener este principio, es necesario aplicar las reglas de acentuación gráfica a estas palabras de acuerdo con las convenciones que establecen qué secuencias vocálicas son

siempre hiatos y cuáles son siempre diptongos o triptongos ortográficamente. Esto implica que las palabras mencionadas anteriormente deben ser escritas sin tilde (guion, fie, truhan, liais, etc.), dado que se consideran monosílabos ortográficos conforme a la convención que indica que sus secuencias vocálicas son siempre diptongos o triptongos para la acentuación.

En consecuencia, de acuerdo con este principio y con el fin de mantener la coherencia ortográfica del español, los hablantes que pronuncien estas palabras con hiato no podrán escribirlas con tilde al considerarse como palabras bisílabas terminadas en vocal, -n o -s. Este mismo principio también justifica, entre otras cuestiones, la ausencia de tilde en el adverbio "solo" y los pronombres demostrativos, ya que la existencia de dos variantes acentuales en estos casos tampoco se debe a diferencias en la acentuación prosódica de estas palabras. Existen dos funciones fundamentales de la tilde en español la función prosódica y la función diacrítica.

Función prosódica y diacrítica del acento

Según el Diccionario panhispánico de Dudas (2023), es importante hacer una distinción entre el acento prosódico, que se refiere a la sílaba de una palabra que se pronuncia con mayor énfasis, y el acento gráfico u ortográfico, también conocido como tilde, que es el símbolo que se utiliza en ciertas situaciones para indicar en la escritura dónde va el acento prosódico.

Así, para la ortografía (2010), la función prosódica de la tilde consiste en señalar la sílaba que lleva el acento prosódico, en una palabra, ya sea esta monosílaba o polisílaba. En otras palabras, cualquier palabra que se escriba con tilde, como "MÍ", "DÉ", "QUÉ", "reciBÍ", "FÚTbol", "PRÍncipe", "esTÚdiatelo", lleva consigo un

acento prosódico. Sin embargo, no todas las palabras con acento prosódico están marcadas con tilde, siguiendo el principio de economía. A pesar de esto, las reglas de acentuación permiten identificar la sílaba acentuada en palabras tónicas que carecen de tilde.

En cambio, la función diacrítica de la tilde se aplica en situaciones específicas definidas por la tradición ortográfica. Su propósito es diferenciar palabras tónicas, en su mayoría monosílabas, de otras que comparten la misma secuencia de letras, pero tienen una pronunciación átona. Ejemplos de esto son "tú" y "tu", "sí" y "si", "dé" y "de", "quién" y "quien", "cuándo" y "cuando", entre otros. Esta utilización particular de la tilde se conoce como tilde diacrítica. Aunque se coloca sobre la vocal de la sílaba tónica, su función no es señalar la sílaba acentuada, ya que la mayoría de las palabras afectadas son monosílabas y su tildación es obvia. En estos casos, la tilde se emplea para distinguir la forma tónica de la átona, que generalmente pertenecen a distintas categorías gramaticales y, por ende, poseen valores y significados diferentes.

Secuencias vocálicas: diptongos, triptongos, hiatos

En el interior de una palabra, es factible identificar secuencias de dos, tres, cuatro e incluso cinco vocales consecutivas, las cuales pueden articularse de diversas maneras, ya sea agrupándolas en la misma sílaba o no. Por ejemplo, en términos de pronunciación, las secuencias vocálicas en "viento", "cuatro" y "averigüéis" forman parte de la misma sílaba. Por otro lado, se pronuncian en sílabas diferentes las secuencias vocálicas en palabras como "cabía", "oboé", "caéis", "iríais" y "limpiaúñas", las cuales se dividen en dos, tres y cuatro sílabas, respectivamente. En español, dentro de los límites de una palabra, es posible articular hasta tres vocales consecutivas en la misma

sílaba como máximo. Cuando dos vocales seguidas se pronuncian en la misma sílaba, constituyen lo que se conoce como undiptongo, como en los casos de "copia", "mies", "bueno", "aullar" y "deuda". En cambio, si cada vocal se pronuncia en sílabas diferentes, se trata de un hiato, ejemplificado en palabras como "maestro", "feo", "cabía" y "acentúa".

Además, la secuencia de tres vocales pertenecientes a una misma sílaba recibe el nombre de triptongo, como en "Paraguay" y "anunciéis". Las secuencias de vocales consecutivas en el ámbito fonético pueden corresponderse, en la escritura, con secuencias que incluyen una "h" intercalada entre los grafemas vocálicos, como se evidencia en palabras como "cohibir", "búho" y "ahijado". Dado que la letra "h" no representa un fonema en el español estándar y no tiene una presencia fonética en la mayoría de las palabras de nuestra lengua, su inclusión entre dos vocales no necesariamente implica la presencia de un hiato; por ejemplo,

➤ **Diptongo**

Los diptongos son un fenómeno fonético que ocurre cuando dos vocales se juntan en una misma sílaba. En español, existen 14 diptongos posibles, formados por la combinación de una vocal abierta (/a/, /e/, /o/) con una vocal cerrada (/i/, /u/). Ejemplos: Vocal abierta +vocal cerrada: anciano, pienso, vio, cuanto, suelo, antiguo, aire, hay, béisbol, boina, estoy, aullido, Eugenio, estadounidense. En la pronunciación de los diptongos, la vocal abierta se pronuncia con mayor intensidad y duración que la vocal cerrada. La vocal cerrada, por su parte, se pronuncia con un sonido más breve y deslizante. Los diptongos son importantes para la comprensión del idioma español, ya que pueden cambiar el significado de las palabras. Por ejemplo, la palabra "casa" no

tiene el mismo significado que "causa", a pesar de que solo se diferencian en la vocal cerrada del diptongo. (RAE, 2010).

➤ **Los triptongos**

Son un fenómeno fonético aún más complejo que los diptongos, ya que involucran a tres vocales dentro de la misma sílaba. En español, existen siete triptongos posibles, formados por una vocal abierta (/a/, /e/, /o/) precedida y seguida de una vocal cerrada átona (/i/, /u/). Ejemplos: estudiáis, miau, radioisótopo, Uruguay, atestigüéis. Al igual que con los diptongos, la vocal abierta se pronuncia con mayor intensidad y duración que las vocales cerradas. Las vocales cerradas, por su parte, se pronuncian con un sonido más breve y deslizante. Sin embargo, no todas las secuencias trivocálicas con esta estructura se pronuncian siempre como triptongos. En algunas palabras, pueden pronunciarse en dos sílabas, dependiendo de la región y el dialecto del español. Por ejemplo, la palabra "confiáis" puede pronunciarse como un triptongo en América Latina, pero como dos sílabas en España.

➤ **Hiatos ortográficos: tildación**

Cuando dos vocales seguidas dentro de una palabra pertenecen a sílabas distintas, constituyen un hiato. Por razones obvias, las palabras con hiato son siempre polisílabas. Con independencia de cómo se articulen realmente en cada caso concreto, se consideran siempre hiatos a efectos de acentuación gráfica las combinaciones vocálicas siguientes:

- a) Una vocal cerrada tónica (/i/, /u/) seguida o precedida de una vocal abierta (/a/, /e/, /o/): María, desvíe, crío, púa, hindúes, búho, caída, reído, prohíbo, aúna, transeúnte, nómeno.

- b) Dos vocales abiertas distintas (/a/, /e/, /o/): caer, aorta, reactor, herbáceo, loado, roedor
- c) Dos vocales iguales: azahar, dehesa, chiita, cooperar, duunviro

Un hiato se forma cuando dos vocales adyacentes en una palabra se dividen en sílabas diferentes. Es evidente que las palabras con hiato son siempre de más de una sílaba. Independientemente de cómo se pronuncien en realidad, las siguientes combinaciones de vocales se consideran hiatos para la acentuación gráfica:

- a) Una vocal cerrada acentuada (/i/, /u/) que precede o sigue a una vocal abierta (/a/, /e/, /o/). Algunos ejemplos son María, desvíe, crío, púa, hindúes, búho, caída, reído, prohíbo, aúna, transeúnte, nóumenó.
- b) Dos vocales abiertas diferentes (/a/, /e/, /o/). Algunos ejemplos son caer, aorta, reactor, herbáceo, loado, roedor.
- c) Dos vocales idénticas. Algunos ejemplos son azahar, dehesa, chiita, cooperar, duunviro.
- d) ¿Qué es la acentuación gráfica?

Las palabras con hiato siguen ciertas reglas para su acentuación gráfica:

- a) Si una palabra tiene un hiato formado por una vocal cerrada acentuada que está antes o después de una vocal abierta, siempre se coloca una tilde en la vocal cerrada. Esto se aplica independientemente de las reglas generales de acentuación. Ejemplos de esto son palabras como serías, sabíais, desvíen, míó, cacatúa, actúe, búhos, caídas, reído, oído, transeúnte o finoúgrio, que son palabras llanas que terminan en -n, -s o vocal y aun así llevan tilde. Lo mismo ocurre con palabras como raíz,

reír, oír, laúd o tahúr, que son palabras agudas que terminan en una consonante que no es n o s y también llevan tilde.

- b) Las palabras que tienen cualquier otro tipo de hiato siguen las reglas generales de
- c) Por ejemplo, palabras como Jaén, traerás, acordeón, peleó, Noé, rehén o chíí llevan tilde porque son palabras agudas que terminan en -n, -s o vocal. Palabras como caer, baobab, soez o alcohol no llevan tilde porque son palabras agudas que terminan en una consonante que no es n o s. Palabras como bóer, Sáez o afrikáans llevan tilde porque son palabras llanas que terminan en una consonante que no es n o s, o en dos consonantes. Sin embargo, palabras como paella, vean, ahora, anchoa, museo, poetas ochiita, que también son palabras llanas, se escriben sin tilde porque terminan en -n, -s o vocal. Finalmente, palabras como aéreo, línea, océano, caótico, coágulo, teórico, héroe o zoólogo llevan tilde porque son palabras esdrújulas. (RAE, 2010)

2.2.3. Dimensiones de la variable dependiente: Habilidades ortográficas

2.2.4.1. Las reglas generales de acentuación gráfica

Las palabras de una sola sílaba (monosílabos) no se acentúan nunca gráficamente, salvo en los casos de tilde diacrítica, mes, bien, sol, ve, ya, son, fe, fue, vio, dio, guion. La acentuación gráfica de las palabras polisílabas se aplica en función de si son agudas, llanas, esdrújulas o sobresdrújulas.

➤ Acentuación gráfica de las palabras agudas

Las palabras agudas llevan tilde cuando terminan en los grafemas consonánticos n o s no precedidos de otra consonante, o en alguno de los grafemas vocálicos a, e, i, o, u: razón, compás, acá, comité, magrebí, revisó, iglú. No llevan tilde, por tanto, en los

casos siguientes:

- a) Cuando terminan en un grafema consonántico distinto de n o s, o en el dígrafo ch: amistad, reloj, trival, escribir, relax, actriz, maquech.
- b) Cuando terminan en más de un grafema consonántico: minigolf, esnobs, zigzags, mamuts, confort, roquefort, kibutz.
- c) Cuando terminan en el grafema y: guirigay, virrey, convoy
- d) Las palabras agudas que terminan en las consonantes n o s (si no están precedidas por otra consonante) o en las vocales a, e, i, o, u llevan acento. Algunos ejemplos son razón, compás, acá, comité, magrebí, revisó e iglú. Sin embargo, hay excepciones a esta regla:
- e) Las palabras que terminan en una consonante que no sea n o s, o en el dígrafo ch, no llevan tilde. Por ejemplo, amistad, reloj, trival, escribir, relax, actriz, maquech.
- f) Las palabras que terminan en más de una consonante tampoco llevan tilde. Algunos ejemplos son minigolf, esnobs, zigzags, mamuts, confort, roquefort, kibutz.
- g) Las palabras que terminan en la letra y no llevan tilde, como guirigay, virrey, convoy.

➤ **Acentuación gráfica de las palabras llanas**

Las palabras llanas, también conocidas como palabras graves, se acentúan gráficamente de la siguiente manera:

- a) Se les coloca tilde cuando terminan en una consonante que no sea n o s, o en el dígrafo ch. Algunos ejemplos son Ángel, referéndum, tóner, Tíbet, tórax, lápiz, crómlech.

b) También llevan tilde cuando terminan en más de una consonante. Algunos ejemplos son cíborg, wéstern, bíceps, fórceps, réconds.

c) Se les coloca tilde cuando terminan en la consonante y. Algunos ejemplos son yóquey, yérsey.

Por otro lado, las palabras llanas no llevan tilde cuando terminan en -n o -s no precedidas de otra consonante, o en alguna de las vocales a, e, i, o, u. Algunos ejemplos son margen, crisis, lata, parque, bici, libro, tribu.

➤ **Acentuación gráfica de las palabras esdrújulas y sobresdrújulas**

Las palabras esdrújulas y sobresdrújulas se escriben siempre con tilde: análisis, cóselo, hábitat, rápido, recítaselo.

2.2.4.2. Tildación especial

➤ **La tilde diacrítica**

La tilde diacrítica es un signo que se utiliza en español, además de su uso prosódico regulado por ciertas normas. Tradicionalmente, esta tilde se ha utilizado para distinguir en la escritura algunas palabras que tienen la misma forma, pero diferentes significados. Estas palabras se oponen entre sí porque una es tónica y la otra átona, lo que normalmente se asocia con su pertenencia a diferentes categorías gramaticales.

➤ **La tilde diacrítica en monosílabos**

La norma de tildación indica que las palabras de una sola sílaba no deben llevar tilde. Sin embargo, hay un conjunto de palabras monosílabas que se pronuncian con énfasis y se diferencian de otras que son idénticas en forma, pero se pronuncian sin

énfasis. Para distinguir estos pares de palabras monosílabas, se utiliza la tilde diacrítica en las que se pronuncian con énfasis. Estos incluyen los pronombres personales tú, él, mí, sí, las formas verbales den y sé, el sustantivo té y la palabra más, que pertenece a varias clases gramaticales. Véase algunos ejemplos:

- ✓ Tú eres la persona que estaba buscando.
- ✓ ¿Dónde dejaste el libro que te presté?
- ✓ Él es mi mejor amigo.
- ✓ Sí, estoy de acuerdo contigo.
- ✓ Más vale tarde que nunca.
- ✓ Té es mi bebida favorita.
- ✓ Sé que puedo confiar en ti.
- ✓ Mi mamá me dijo que viniera.

➤ **Tilde diacrítica en qué, cuál, quién, cómo, cuán, cuánto, cuándo, dónde y adónde**

La tilde diacrítica se utiliza en las palabras tónicas qué, cuál, quién, cómo, cuán, cuánto, cuándo, dónde y adónde (incluyendo sus formas plurales y femeninas: cuáles, quiénes, cuánta(s), cuántos) para distinguirlas de sus contrapartes átonas que, cual, quien, como, cuan, cuanto, cuando, donde y adonde (también con sus formas femeninas y plurales: cuales, quienes, cuanta(s), cuantos).

La presencia o ausencia de la tilde en estas palabras depende de varios factores, principalmente de su categoría gramatical, su función sintáctica en la oración y ciertas

características de la estructura de la oración en la que se encuentran. Estas palabras tónicas, según las reglas generales de tildación, no deberían llevar tilde, ya sea porque son monosílabas (qué, cuál, quién, cuán) o porque son palabras llanas terminadas en vocal o en -s (cuándo, dónde, quiénes, cuántos...). Por lo tanto, la tilde en estas palabras no indica la posición de su sílaba tónica, sino que evita su confusión con otras palabras formalmente idénticas, pero de pronunciación átona y de diferente valor y función.

Debido a la excepcionalidad de la tilde diacrítica en relación con las reglas generales de tildación, su uso en estas palabras se limita a su funcionamiento en el ámbito de ciertas categorías gramaticales donde la distinción gráfica entre formas tónicas y átonas es útil, es decir, cuando se trata de los interrogativos y exclamativos tónicos (y algunos relativos que pueden ser tónicos en ciertas circunstancias), en contraposición a las conjunciones y los relativos átonos de idéntica configuración gráfica. Fuera de estas categorías, las palabras tónicas que coinciden formalmente con alguna de las átonas de esta serie no llevan tilde diacrítica.

➤ **Valor interrogativo o exclamativo.** Las palabras qué, cuál/es, quién/es, cómo, cuán, cuánto/á/os/as, cuándo, dónde y adónde son siempre acentuadas y llevan tilde cuando se utilizan como interrogativos y exclamativos. Estos términos son conocidos por su habilidad para liderar estructuras con sentido de pregunta o exclamación, donde se refieren a una incógnita que puede ser cosas (qué, cuál), personas (quién, cuál, qué), lugares (dónde, adónde), formas (cómo), tiempos (cuándo) o cantidades (cuán, cuánto). Los interrogativos y exclamativos pueden presentarse en tres tipos de contextos o situaciones: liderando estructuras de

preguntas y exclamaciones directas o indirectas; sustantivados a través de un determinante, y en algunas frases o expresiones.

- **Estructuras interrogativas y exclamativas.** Todas las palabras de esta categoría pueden iniciar tanto frases interrogativas como exclamativas, excepto cuál/es, que actualmente solo comienza frases interrogativas y nunca exclamativas (a menos que se encuentre en la estructura lexicalizada ¡cuál(es) no sería(n)...!: ¡Cuál no sería mi sorpresa cuando lo vi allí!). Las estructuras interrogativas o exclamativas pueden ser de dos tipos:
 - Estructuras interrogativas o exclamativas directas (con o sin verbo explícito), que se pronuncian con la entonación típicamente interrogativa o exclamativa y se escriben normalmente entre signos de interrogación o exclamación. Estas estructuras pueden ser frases autónomas o independientes, o pueden formar parte de una frase más grande:
 - ¿Qué ¡Qué llevaba en la maleta?
 - ¡Qué calor! ¿Cuál te gusta más?
 - Las estructuras interrogativas o exclamativas indirectas, que pueden incluir un verbo explícito o no, son en realidad oraciones subordinadas sustantivas. Esto significa que desempeñan roles que normalmente son propios de los sustantivos, como ser el sujeto o el complemento directo, dentro de otra oración. Aquí tienes algunos ejemplos de interrogativas indirectas:
 - Se irá de vacaciones, pero no sabe a dónde.
 - Aún no ha decidido con quién irá al centro.

- Mira qué fácil.
- Hay que ver cuánto has crecido.
- Es indignante cómo lo tratan.

➤ **La tilde diacrítica en Solo/Aun**

Solo: La palabra solo puede ser un adverbio, equivalente a solamente, o un adjetivo, que significa estar sin compañía. Según la Real Academia Española (RAE), se puede prescindir de la tilde en solo incluso en casos de ambigüedad.

- ✓ Adverbio (sin tilde): Solo llevaba un par de monedas en el bolsillo (equivale a solamente).
- ✓ Adjetivo (sin tilde): No me gusta estar solo (sin compañía).

Aún: La acentuación gráfica de aún depende de su significado. Aun, sin tilde, es equivalente a ‘incluso’, ‘hasta’, ‘también’ o ‘siquiera’, mientras que aún con tilde, significa todavía.

- ✓ Aun los delincuentes respetaban su autoridad (equivale a incluso).
- ✓ Aún no sé cuándo celebraré mi cumpleaños (equivale a todavía).

➤ **Tilde en Palabras Compuestas**

En las palabras compuestas que se forman al unir dos o más palabras simples, todos los elementos acentuados, excepto el último, pierden su acento. Esto tiene sentido si consideramos que, en español, el acento prosódico está limitado a las tres últimas sílabas. Por lo tanto, el acento prosódico de la palabra compuesta cae en la sílaba acentuada del último componente. Por ejemplo, “PAsa” + “puRÉ” se convierte en “pasapuRÉ”, y “SAbe”

+ “lo” + “TOdo” se convierte en “sabeloTOdo”. Este único acento prosódico es el que se debe considerar al acentuar gráficamente la palabra compuesta, sin importar cómo se acentúen las palabras que la forman cuando están separadas. Por lo tanto, los compuestos escritos en una sola palabra siguen esta regla. Las palabras compuestas siguen las reglas de acentuación como si fueran palabras simples. Aquí tienes algunos ejemplos:

- ✓ “Hinca” y “pie” se unen para formar “hincapié”, que lleva tilde porque es una palabra aguda que termina en vocal.
- ✓ “Veinte”, “y” y “dos” se combinan para formar “veintidós”, que lleva tilde porque es una palabra aguda que termina en “-s”.
- ✓ “Balón” y “cesto” se unen para formar “baloncesto”, que no lleva tilde porque es una palabra llana que termina en vocal.
- ✓ “Tío” y “vivo” se combinan para formar “tiovivo”, que no lleva tilde porque es una palabra llana que termina en vocal.
- ✓ “Arco” e “iris” se unen para formar “arcoíris”, que lleva tilde porque contiene un hiato de vocal cerrada tónica y abierta átona.

➤ **Los adverbios terminados en MENTE**

Los adverbios que terminan en -mente se crean añadiendo -mente a un adjetivo. Este sufijo proviene del sustantivo latino ‘*mens, mentis*’, que significa ‘mente, ánimo, intención’. Estos adverbios tienen la peculiaridad de tener dos sílabas tónicas: una en el adjetivo base y otra en la terminación. Por ejemplo, ‘íntegra’ se convierte en ‘íntegramente’ y ‘tranquila’ en ‘tranquilamente’.

Esta característica prosódica justifica la excepción en la acentuación gráfica de

estos adverbios, que siempre mantienen la tilde del adjetivo base, si este la tiene. Por ejemplo, ‘cortés’ se convierte en ‘cortésmente’, ‘fácil’ en ‘fácilmente’, ‘rápida’ en ‘rápidamente’, ‘normal’ en ‘normalmente’ y ‘breve’ en ‘brevemente’.

➤ **Formas verbales con pronombres enclíticos**

Cuando los pronombres no acentuados (me, te, se, lo/s, la/s, le/s, nos, os) se colocan después del verbo, se escriben juntos, formando una sola palabra. El acentoprosódico de la palabra resultante es el mismo que el del verbo, que es el único elemento acentuado en estas formas complejas (RAE, 2010) Por ejemplo:

- di + me: dime.
- Arrepintiendo +se: arrepintiéndose
- coma + se + lo: cómaselo

3. Definición de términos básicos

- **Kahoot.** Es una herramienta cuyo objetivo es aumentar la satisfacción del estudiante y fomentar su participación en el aprendizaje (Jaber et al., 2016).
- **Habilidad.** Es la habilidad humana para llevar a cabo actividades basadas en experiencias previas (Savin, 1976).
- **Ortografía.** Se refiere a la forma correcta de escribir. De acuerdo con Goodman(2000), es un conjunto de letras que presentan diversos estilos y formas, e incorpora las normas de puntuación y ortografía, que permiten modificar las letras para representar los sistemas de sonidos.
- **Habilidad ortográfica.** Se refiere al conocimiento y capacidad para escribir correctamente un idioma siguiendo sus reglas y normas; ello

incluye aspectos como la tildación, la puntuación, el uso de las mayúsculas y las reglas de escritura de las palabras.

- **Estrategia didáctica.** Las estrategias didácticas son un conjunto organizado de acciones planificadas por el docente con el propósito específico de lograr objetivos de aprendizaje (Tobón, 2010).
- **Aplicación de la plataforma Kahoot.** Explican que aplicar la plataforma Kahoot facilita el aprendizaje activo al permitir que los estudiantes sean el centro del proceso educativo, promoviendo el compromiso y la participación mediante actividades lúdicas que integran tecnología en el aula (Gamboa, Caicedo et al, 2020).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Caracterización y contextualización de la investigación

1.1. Descripción del perfil de la investigación

La Institución Educativa “La Florida”, es una institución pública de gestión privada, con código modular 094225 y código modular de nivel secundaria es 17226335, se ubica en el Distrito de Cajamarca en la Av. Atahualpa N° 200, quien se encarga de supervisar el servicio educativo es la UGEL Cajamarca. De acuerdo al Censo 2024 la Institución Educativa cuenta con 947 estudiantes entre hombres y mujeres y laboran 43 docentes.

1.2. Breve reseña histórica de la institución educativa

La Institución Educativa N° 82019 La Florida, creada el 15 de abril de 1965 mediante R.M. N° 1294 como Escuela Primaria de Varones N° 1273, teniendo como director al profesor Juan Cerna Céspedes, empezó a brindar servicio educativo a la comunidad en un local alquilado de propiedad del Sr. Pelayo Salazar Vargas, en el Jr. Salaverry del Barrio La Florida de la ciudad de Cajamarca, provincia y región Cajamarca.

En el año 1968, la institución educativa se trasladó a su propio local, de ese entonces, ubicado en el Jr. Quiñones N° 107 del Barrio Miraflores; posteriormente, la Zonade Educación N° 12 de esta ciudad, dispone el cambio de número a la Institución Educativa por el que actualmente tiene, es decir 82019, además se dispone que el servicio educativo sea para estudiantes de ambos sexos.

En mayo de 1981, surge la inquietud en la Plana Docente de esta Institución Educativa para gestionar la donación del terreno y ambientes amplios, ubicados en la Av. Atahualpa N° 200, perteneciente a la Empresa Minera Michiquillay, que permita contar con una mejor infraestructura y prestar servicios adecuados a la población floridiana.

En diciembre del 2015 se autoriza la Ampliación de Servicio Educativo mixto del Nivel Secundaria, en la I.E. N° 82019, iniciando el funcionamiento en el año 2016 con la atención a 06 secciones de primer grado, en turno tarde.

Actualmente, la institución educativa cuenta con 01 director, 4 subdirectores, 93 docentes, 03 auxiliares de educación, 09 personal administrativo, quienes atienden a una población escolar de 1350 estudiantes del nivel primaria distribuidos en 42 secciones de primero a sexto en turno mañana y 947 estudiantes entre varones y mujeres del nivel secundaria, distribuidos en 30 secciones de primero a quinto.

1.3. Características demográficas y socioeconómicas

La Institución Educativa “La Florida” se encuentra en Cajamarca, una ciudad que alberga una diversidad de ecosistemas, hábitats y climas. Cajamarca, la ciudad principal que comparte el mismo nombre, se sitúa a 2,720 metros sobre el nivel del mar. Según las estimaciones del INEI para el año 2023, el departamento de Cajamarca tiene una población de 1,529,755 personas, de las cuales el 8.3% (126,681) son adultos mayores. Cajamarca, junto con Huánuco y Puno, es una de las regiones más pobres de Perú entre 2004 y 2022. Aunque la tasa de pobreza en el país ha disminuido en un 31.2%, todavía hay un 27.5% de peruanos en situación de vulnerabilidad. De hecho, la Institución Educativa “La Florida” acoge a estudiantes que provienen de estas

condiciones económicas.

1.4. Características culturales y ambientales

Culturales. La entidad valora la diversidad cultural y las conexiones de pertenencia de los alumnos. Se comporta con equidad, respetando los derechos de todos, reclamando sus propios derechos y otorgando derechos a quienes les corresponden. Además, promueve un intercambio justo entre diferentes culturas, a través de la conversación y el respeto recíproco.

Ambientales. La entidad está comprometida a trabajar en pro del bienestar y la calidad de vida de las generaciones actuales y futuras, y a asumir la responsabilidad de cuidar nuestro planeta. Además, realiza evaluaciones de los impactos y costos ambientales de sus acciones y actividades diarias, y está dispuesta a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y recursos compartidos que son esenciales para todos nosotros. En última instancia, valora y aprecia el cuidado de todas las formas de vida en la Tierra desde una perspectiva sistémica y global, y revaloriza los conocimientos ancestrales.

2. Hipótesis de la investigación

Hipótesis General

La aplicación de la plataforma Kahoot influye en la mejora de las habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida” – Cajamarca, 2024

Hipótesis Específicas

- El nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de la

Institución Educativa “La Florida”, 2024, antes de la aplicación de la plataforma Kahoot es muy deficiente.

- La aplicación de la plataforma Kahoot mediante sesiones de aprendizaje contribuye a mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024
- El nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, después de la aplicación de la plataforma Kahoot es buena.

3. Variables de la investigación

- Variable independiente: Aplicación de la plataforma Kahoot
- Variable dependiente: Habilidades ortográficas

4. Matriz de Operacionalización de Variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnica / instrumentos
V.I. Aplicación de la plataforma Kahoot	Kahoot es una plataforma educativa en línea que se utiliza como una herramienta de gamificación en el ámbito educativo. Permite a los profesores crear juegos interactivos de preguntas y respuestas en tiempo real para sus estudiantes. Los estudiantes pueden participar en estos juegos utilizando sus dispositivos móviles y responder a las preguntas mientras compiten entre ellos. (López Fernández et al., 2021).	La plataforma Kahoot, es la variable estímulo que exige el desarrollo de actividades precisas por parte de los estudiantes y para la medición de esta variable se utilizará una lista de cotejo, considerando tres dimensiones: el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en la plataforma Kahoot, la participación activa en la plataforma Kahoot y la retroalimentación.	Desarrollo de sesiones de aprendizaje aplicando la plataforma Kahoot Participación activa aplicando la plataforma Kahoot	- Establece la diferencia entre el acento fonético y el acento gráfico. - Revisa las normas sobre la tildación general y tildación especial. - Identifica palabras que requieren tildación general y tildación especial. - Grafica la tilde en palabras de tildación general y especial en textos propuestos. - Corrige errores de escritura relacionados con la tildación general y especial en textos propuestos. - Participa activamente en todas las sesiones de aprendizaje de la plataforma. - Resuelve todos los ejercicios propuestos en la plataforma. - Interactúa con el contenido ortográfico durante las sesiones. - Estudia de manera individual y grupal en la resolución de los ejercicios propuestos. - Responde preguntas relacionadas con los beneficios del Kahoot.	Observación Sistemática / Ficha de observación sistemática

		Retroalimentación aplicando la plataforma Kahoot - Revisa las respuestas incorrectas después de cada pregunta resuelta en la plataforma. - Toma nota de las reglas ortográficas que aprenden durante las sesiones. - Participa en los debates sobre las reglas ortográficas. - Da a conocer sus posturas y las defiende, citando fuentes.	
V.D. Habilidades ortográficas	Las habilidades ortográficas son las capacidades de una persona para escribir correctamente las palabras, siguiendo las reglas y convenciones ortográficas de un determinado idioma. Estas habilidades incluyen el conocimiento y la aplicación de las reglas de tildación, la correcta escritura de las letras y la puntuación, así como la habilidad para reconocer y corregir errores ortográficos (González & Plasencia, 2019). Así, la habilidad en tildación ortográfica se refiere a la competencia para realizar acciones que permitan escribir con precisión, utilizando una correcta tildación.	Habilidades ortográficas es la variable dependiente y para la manipulación o evaluación de esta variable utilizaremos una prueba de entrada y otra de salida, considerando las dos dimensiones: tildación general y tildación especial	Tildación general - Ubica la sílaba tónica de las palabras y átona en palabras propuestas. - Clasifica las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas en textos cortos. - Tilda correctamente las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas en textos propuestos. - Escribe oraciones, utilizando palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas. Tildación especial - <u>Grafica la tilde en las palabras con diptongo y triptongo.</u> - Tilda las palabras con hiatos acentuales en casos propuestos. - Aplica la tilde en las palabras que contienen diacríticos. - Acentúa las palabras compuestas según corresponda. - Une los verbos con sus respectivos enclíticos y tilda según las reglas de tildación. - Escribe dictados sin cometer ningún error de tildación general ni especial.

Evaluación
cognoscitiva
/ Rúbrica

5. Población y Muestra

Población

La población estadística se refiere a la totalidad de sujetos que son relevantes para el estudio, es decir, todos los casos que cumplen con ciertos criterios establecidos (Hernández, Sampieri, 2018). En el caso de la presente investigación, la población estadística se compuso de 188 estudiantes de todas las secciones (A, B, C, D, E, F) de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “La Florida”.

Muestra

La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que se le llama población (Hernández, Sampieri, 2018). La selección de la muestra se realizó de manera intencionada, basándose en la conveniencia y accesibilidad de los estudiantes para el investigador. Por lo tanto, el muestreo fue probabilístico. La muestra estuvo conformada por los 66 estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, de los cuales 35 estudiantes de la sección E formaron parte del grupo experimental y 31 estudiante de la sección F formaron parte del grupo de control.

6. Unidad de análisis

La unidad de análisis estuvo conformada por cada uno de los estudiantes, es decir, los 66 estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “La Florida”.

7. Métodos de investigación

Como método general se utilizó el Método Científico, que consiste en la creación y verificación de teorías, es decir, de un grupo de constructos y proposiciones vinculadas, que especifican relaciones entre variables para interpretar y anticipar fenómenos (Schumacher, 2019)

El método científico se utilizó en la presente investigación porque ofrece un fundamento ordenado y riguroso para la formulación de hipótesis, la recolección de datos y el estudio de los resultados. Esto permitió obtener conclusiones relevantes que servirán de base para futuras investigaciones.

Como métodos particulares se utilizaron los siguientes:

- **El método estadístico.** Se utilizó este método para garantizar la validez de los hallazgos y su correcta interpretación mediante un análisis exhaustivo de datos complejos. La aplicación de diferentes técnicas estadísticas descubre, manejan y analizan datos con la finalidad de generar confiabilidad en los resultados (Tabachnick, 2019).
- **El método analítico.** Este método se enfoca en descomponer en sus elementos básicos para comprender sus estructuras y relaciones (Martell, 2023). En la presente tesis se empleó este método para valorar y examinar varios aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje sobre la influencia de la aplicación de la plataforma Kahoot para mejorar las habilidades ortográficas.
- **El método hipotético deductivo.** Este método considera los juicios o razonamientos que se formulan a partir de las hipótesis planteadas, con la intención de plantear premisas, de acuerdo a las reglas lógicas de la deducción, las cuales

permiten llegar a conclusiones univalentes en relación a la investigación (Díaz 2009). Con relación a la presente investigación se utilizó este método porque a partir de teorías generales, se desarrolló la hipótesis: La aplicación de la plataforma Kahoot influye en la mejora de las habilidades ortográficas de los estudiantes.

8. Tipo de investigación

La investigación aplicada en el campo de la educación es de gran importancia debido a su potencial para mejorar las prácticas de enseñanza y aprendizaje, la organización y dinámicas de los centros educativos, la participación de los estudiantes, entre otros factores que contribuyen a lograr mejores resultados y calidad educativa.

Esta investigación fue aplicada, porque su objetivo fue resolver un problema específico: demostrar que el uso de Kahoot puede mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes a través de la implementación de actividades programadas. Fue una investigación longitudinal, ya que se llevará a cabo un seguimiento de los estudiantes durante un semestre académico específico. Es explicativa, porque busca identificar las causas y efectos de un fenómeno específico, en este caso, las deficiencias ortográficas. Y fue experimental, porque implica la manipulación de variables en un entorno altamente controlado para determinar el efecto que estas tienen.

9. Diseño de investigación

Esta investigación fue explicativa, con diseño cuasiexperimental, es decir, se adoptó el diseño con preprueba – posprueba, tanto para el grupo control como para el experimental, cuya representación gráfica es la siguiente:

GE O1 X.....O2

GC O3..... O4

Donde:

GE: Grupo experimental

O₁: Pretest del grupo experimental

X: Manipulación de la variable independiente

O₂: Posttest del grupo experimental

GC: Grupo control

O₃: Pretest del grupo de control

O₄: Posttest del grupo de control

10. Técnicas e instrumentos de recopilación de información

En toda investigación el investigador debe esforzarse por mantenerse neutral y no intervenir en la conducta que está siendo observada, con el fin de evitar cualquier tipo de interferencia o perturbación en el proceso (Salkind, 1998). Así en esta investigación se utilizó para la variable dependiente la evaluación escrita como técnica y como instrumento una rúbrica que deriva de una prueba, ya que la rúbrica se basa en un grupo de preguntas que están en forma de afirmación o dictámenes que deben tener una acción positiva o negativa de parte de las personas.

Para la variable independiente se utilizó la observación sistemática y como instrumentos una ficha de observación sistemática. La observación es el proceso de conocimiento de la realidad factual, mediante el contacto directo del sujeto cognoscente

y el objeto o fenómeno por conocer, a través de los sentidos, principalmente de la vista, el oído, el tacto, y el olfato. El instrumento es una herramienta conceptual o material, mediante el cual se recoge datos, a través de preguntas, ítems que exigen respuestas del investigador.

Técnica: Evaluación escrita

Instrumentos: Rúbrica

- Prueba de entrada: Pretest
- Prueba de salida: Posttest

11. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información

El método de análisis y procesamiento de datos puede variar dependiendo del tipo de investigación, los objetivos del estudio y la naturaleza de los datos recogidos. En este caso, se utilizó la hoja de cálculo Excel para procesar los datos y luego la herramienta de software SPSS para realizar análisis estadísticos descriptivos e inferenciales. Esto nos ayudará a probar nuestras hipótesis principal y secundarias, y a decidir si las aceptamos o las rechazamos. Nuestro procedimiento será el siguiente:

Tabulación de datos: Los datos se organizaron y presentaron en tablas para resumir y comparar los resultados.

- Análisis estadístico: Se utilizarán métodos estadísticos para calcular medidas descriptivas, realizar pruebas de hipótesis, análisis de correlación, regresión, entre otros.
- Software de análisis de datos: Se utilizó los programas o software específicos

para analizar los datos, como SPSS y Excel.

- Validación de datos: Se utilizó procedimientos para garantizar la precisión y fiabilidad de los datos, como la verificación cruzada y la revisión por pares.
- Presentación de resultados: Se presentó los resultados del análisis en forma de tablas y figuras.

En resumen, para analizar la información recopilada, se utilizó el software SPSS y la prueba estadística U de Mann Whitney. Esto nos permitió demostrar que las hipótesis tienen un alcanzaron un alto grado de significación.

12. Validez y confiabilidad

Hernández-Sampieri (2018) define la validez de un instrumento como la capacidad del mismo para medir con precisión la variable que se propone medir. En este estudio, los instrumentos serán validados por expertos para garantizar su validez. Además, la confiabilidad del instrumento, que se refiere a la consistencia de los resultados obtenidos al aplicar repetidamente el instrumento al mismo sujeto.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Resultados por dimensiones de las variables de estudio

1.1. Variable dependiente: Habilidades ortográficas

1.1.1. Dimensión 01. Acentuación General

Tabla 1

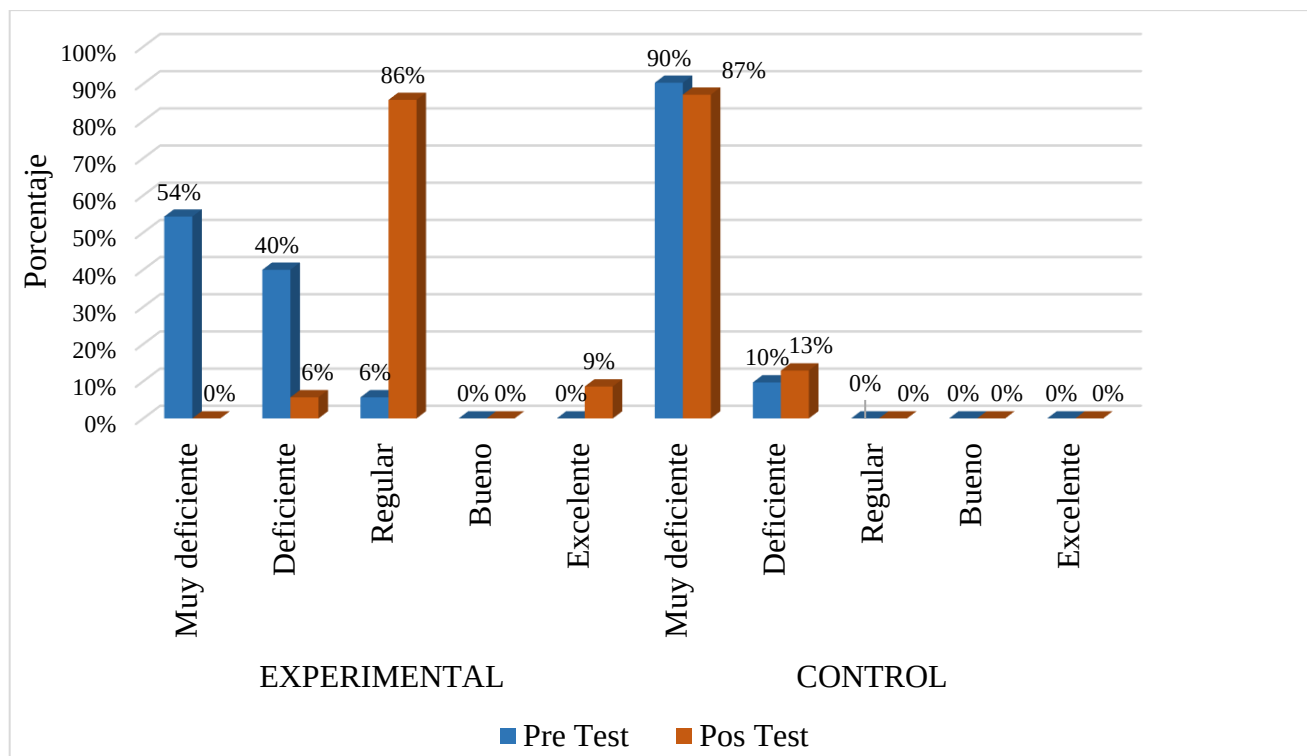
Nivel de Acentuación General del grupo experimental y de control.

Acentuación General		PRETEST			POSTEST		
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EXPERIMENTAL	Muy deficiente	19	54,3	54,3	Muy deficiente	0	0
	Deficiente	14	40,0	40,0	Deficiente	2	5,7
	Regular	2	5,7	5,7	Regular	30	85,7
	Bueno	0	0	0	Bueno	0	0
	Excelente	0	0	0	Excelente	3	8,6
	Total	35	100,0	100,0	Total	35	100,0
CONTROL	Muy deficiente	28	90,3	90,3	Muy deficiente	27	87,1
	Deficiente	3	9,7	9,7	Deficiente	4	12,9
	Regular	0	0	0	Regular	0	0
	Bueno	0	0	0	Bueno	0	0
	Excelente	0	0	0	Excelente	0	0
	Total	31	100,0	100,0	Total	31	100,0

Nota. Datos de la evaluación escrita tomada a los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024.

Figura 4

Nivel de Acentuación General del grupo experimental y de control.



Nota. La figura muestra el nivel de habilidad ortográfica con respecto a la acentuación general en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024.

Análisis

En la tabla 1, figura 4, se puede observar en el pretest que los saberes previos en cuanto a la acentuación general, todos los estudiantes están en el nivel Muy Deficiente, pues en el grupo experimental existe un 54,3% en este nivel y de la misma manera el grupo control con un 90,3% de estudiantes.

Así mismo, se observa los resultados del postest. En el grupo experimental los estudiantes migraron del nivel Muy Deficiente al nivel Regular estando 85,7% de los estudiantes en este

nivel, en cambio los estudiantes del grupo control permanecieron el 87,1% en el nivel Muy Deficiente.

Discusión

A la luz de la Teoría Innatista del Lenguaje de Chomsky (1960), el autor de esta investigación aduce que cada una de las lenguas del mundo tienen una gramática particular basada en una serie de reglas y mediante el DAL la adquisición de las reglas básicas del lenguaje es inconsciente, y la Gramática Universal establece el estado inicial de un niño en su proceso psicológico de aprendizaje.

En base a esta teoría la investigación se centró en conocer y poner en práctica las reglas de escritura de nuestro idioma español, porque de esta manera los estudiantes podrán superar la enorme brecha que existe en la acentuación general de las palabras que componen nuestro idioma con la intención de mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes y de esa manera contribuir al logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

Con este análisis se puede decir que, en el pretest, tanto el grupo control como el experimental predominaron los estudiantes con conocimientos básicos debido a que los valores eran similares, no obstante, los resultados del posttest tras aplicar la plataforma Kahoot reflejan que los conocimientos nuevos que han adquirido la mayoría de estudiantes del grupo experimental son regulares. Contrastando estos resultados con el investigador Arízaga (2023) también asume que el uso de herramientas tecnológicas ayuda a mejorar la ortografía de manera efectiva. Es por ello que en la actualidad los docentes deben conocer herramientas tecnológicas que ayude a mejorar la calidad de enseñanza, ofreciendo al estudiante oportunidades de aprendizaje distintas a las tradicionales.

En síntesis, después de la aplicación de la plataforma Kahoot, los estudiantes mejoraron sus desempeños en cuanto a la acentuación general, demostrando una actitud positiva por aprender y participar.

1.1.2. Dimensión 02: Acentuación Especial

Tabla 2

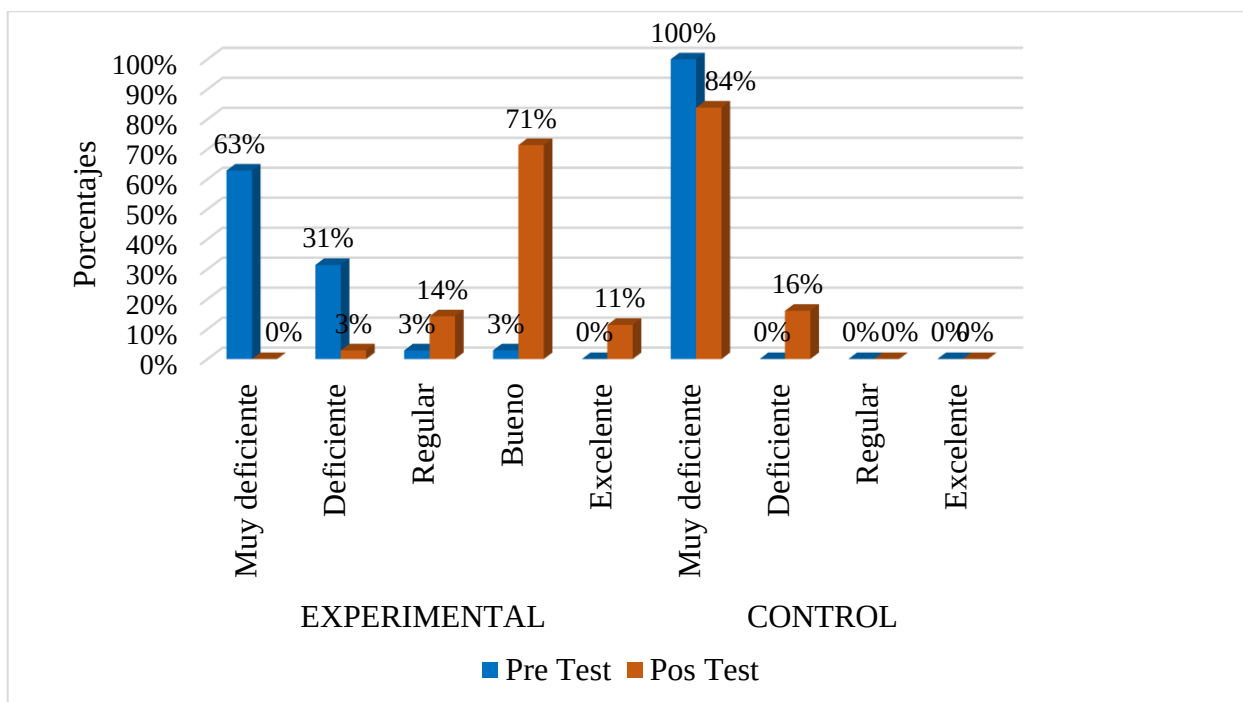
Nivel de Acentuación Especial del grupo experimental y de control

		PRETEST			POSTEST		
Acentuación Especial		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
EXPERIMENTAL	Muy deficiente	22	62,9	62,9	Muy deficiente	0	0
	Deficiente	11	31,4	31,4	Deficiente	1	2,9
	Regular	1	2,9	2,9	Regular	5	14,3
	Bueno	1	2,9	2,9	Bueno	25	71,4
	Excelente	0	0	0	Excelente	4	11,4
	Total	35	100,0	100,0	Total	35	100,0
CONTROL	Muy deficiente	31	100,0	100,0	Muy deficiente	26	83,9
	Deficiente	0	0	0	Deficiente	5	16,1
	Regular	0	0	0	Regular	0	0
	Excelente	0	0	0	Excelente	0	0
	Total	31	100,0	100,0	Total	31	100,0

Nota. Datos de la evaluación escrita tomada a los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024.

Figura 5

Nivel de Acentuación Especial del grupo experimental y de control



Nota. Nivel de habilidad ortográfica con respecto a la acentuación general en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024.

Análisis

Los resultados obtenidos en la tabla 2, figura 5 en cuanto a la segunda dimensión Acentuación Especial se muestra que el mayor porcentaje de estudiante en el pretest del grupo experimental se ubican en el nivel Muy deficiente, estando el 63% y en el grupo control lamentablemente están el 100% en el nivel Muy deficiente, lo que significa que los estudiantes tienen noción sobre la ortografía, especialmente en la acentuación, pero no saben aplicarla correctamente en su escritura.

Los resultados del postest en el grupo experimental han aumentado significativamente, migrando el mayor porcentaje al nivel Bueno con 71,4%, sin embargo, los estudiantes del grupo control el 83,8% permanece en el nivel Muy deficiente, lo que significa que la aplicación de la plataforma Kahoot mejora considerablemente la habilidad ortográfica.

Discusión

Conforme a la teoría Innatista del Lenguaje de Chomsky (1960), el autor de esta investigación comenta que: existe un conjunto limitado de reglas y características comunes en la construcción de todas las lenguas, conocido como Gramática Universal, entonces cada estudiante debe conocer estas reglas para poder redactar de manera adecuada y fortalecer las habilidades ortográficas de los estudiantes.

Así mismo los investigadores Díaz y Villalobos (2005) mencionan que la ortografía es un proceso complejo y no resulta fácil para los estudiantes, lo cual obedece a diversas variables. Enfrentar con seriedad tal desafío implica reinventar la práctica pedagógica, a fin de que el estudiante mejore su ortografía bajo la metodología de la aplicación de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones (TIC).

Todo lo anterior evidencia la necesidad de una intervención estratégica innovadora va a resultar muy eficaz, porque los estudiantes necesitan estar motivados para aprender, qué mejor que usar una plataforma lúdica tal como es el Kahoot, que tiene un impacto positivo en los estudiantes tal como se evidenció en los resultados, mejorando sus habilidades ortográficas en cuanto a la acentuación especial.

1.2. Variable dependiente: Habilidades ortográficas

Tabla 3

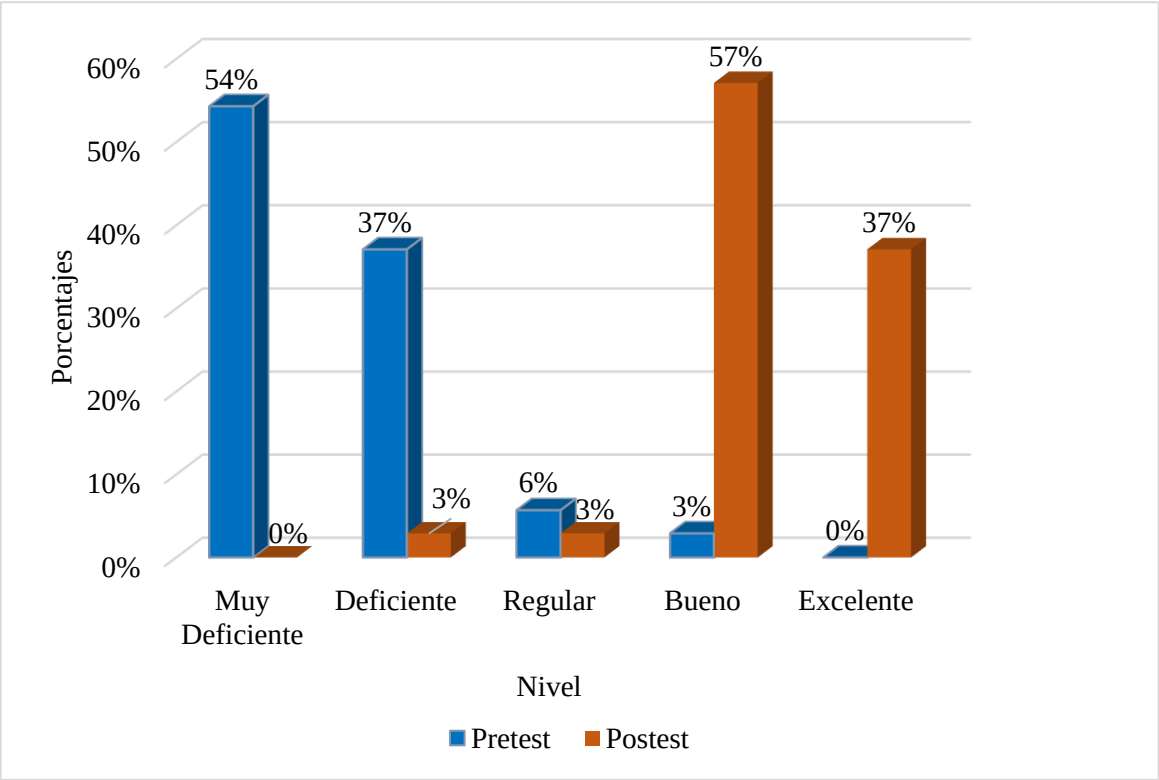
Nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del grupo experimental

Pretest				Posttest		
		Frecuencia	Porcentaje			
		Frecuencia	Porcentaje			
Nivel	Muy Deficiente	19	54,3	Muy Deficiente	0	0,0
	Deficiente	13	37,1	Deficiente	1	2,9
	Regular	2	5,7	Regular	1	2,9
	Bueno	1	2,9	Bueno	20	57,1
	Excelente	0	0,0	Excelente	13	37,1
	Total	35	100,0	Total	35	100,0

Nota. Datos de la evaluación escrita tomada a los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024.

Figura 6

Nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del grupo experimental



Nota. Datos de la evaluación escrita tomada a los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024.

Análisis

En la tabla 3 y figura 6 se muestran los resultados del pretest y postest, donde el 54,3 % de estudiantes se sitúa en el nivel Muy deficiente, pero aplicando las Sesiones de Aprendizaje involucrando a la Plataforma Kahoot se evidenciaron los resultados en el postest que han mejorado considerablemente ubicándose el 57,14 % de estudiantes en el nivel bueno y rescatar también que un significativo 37,14% de estudiantes se encuentran en el nivel Excelente.

Discusión

Conforme a la teoría Innatista del Lenguaje de Chomsky, afirma que cada individuo ha adquirido una lengua en el curso de interacciones sociales complejas con personas que varían en la forma en que hablan e interpretan lo que oyen y en las representaciones internas que subyacen a su utilización de la lengua.

Al respecto afirma los investigadores Hurtado y Guzmán (2019) que la ejecución de programas genera resultados positivos en la ortografía de los estudiantes. Así mismo, Muñoz et al (2024) afirman que los juegos tecnológicos son herramientas didácticas efectivas que estimulan el desarrollo cognitivo del estudiante al enfrentar desafíos y resolver problemas.

En definitiva, las TIC nos ofrece múltiples programas que se pueden aprovechar para fortalecer la enseñanza – aprendizaje, y la plataforma Kahoot brinda un mejor aprendizaje a los estudiantes, y en efecto se muestra en los resultados del postest.

Tabla 4

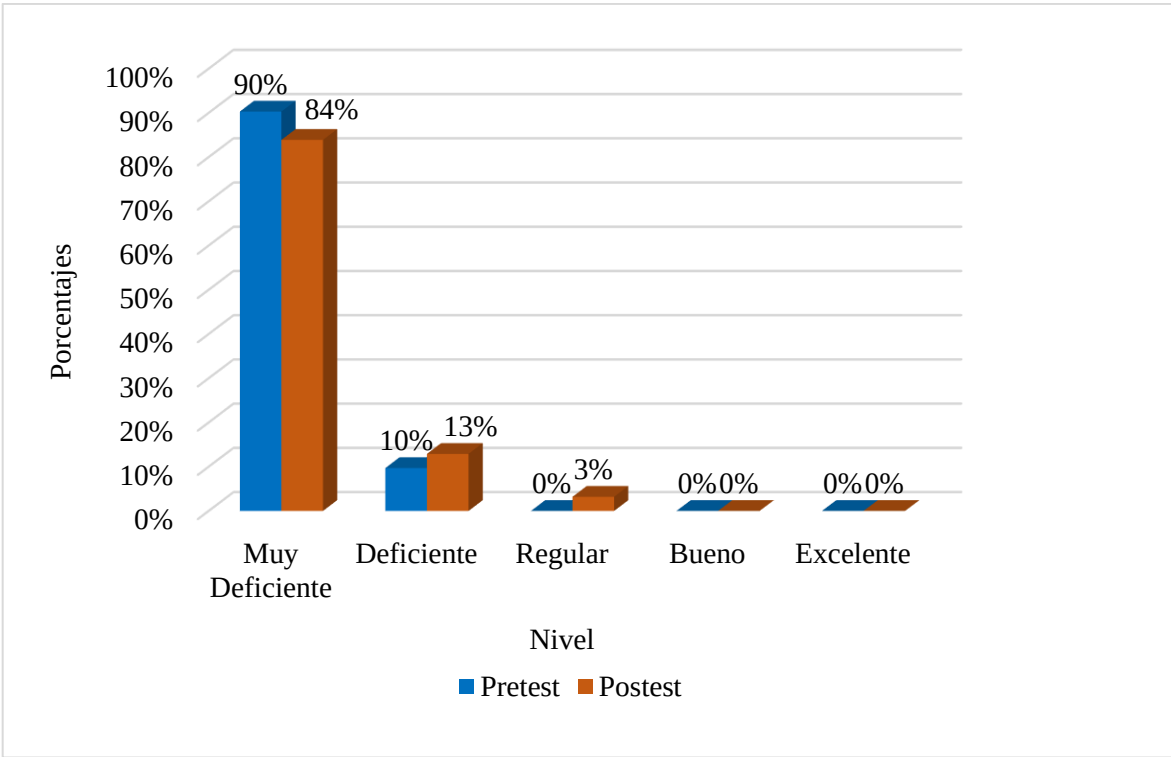
Nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del grupo de control

Pretest				Postest			
		Frecuencia	Porcentaje			Frecuencia	Porcentaje
Nivel	Muy Deficiente	28	90,3	Muy Deficiente	26	83,9	
	Deficiente	3	9,7	Deficiente	4	12,9	
	Regular	0	0,0	Regular	1	3,2	
	Bueno	0	0,0	Bueno	0	0,0	
	Excelente	0	0,0	Excelente	0	0,0	
	Total	31	100,0	Total	31	100,0	

Nota. Datos de la evaluación escrita tomada a los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024.

Figura 7

Nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del grupo de control.



Nota. Datos de la evaluación escrita tomada a los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024.

Análisis

En la tabla 4 y figura 7, se observan los resultados del pretest del grupo control, y se denota que el mayor porcentaje radica en el nivel Muy Deficiente estado el 90,32% de estudiantes, es decir casi todos no saben tildar correctamente las palabras por lo que en la evaluación escrita no han respondido correctamente ninguna pregunta.

En cuanto a los resultados del postest, es grave la situación debido a que el 83,9% de estudiantes permanecen en el mismo nivel, evidentemente eso se genera debido a que no existe la preocupación docente para implementar estrategias que les ayude a mejorar las habilidades ortográficas a los estudiantes y no poder enseñar algo tan elemental como es la tildación.

Discusión

A la luz de la teoría Innatista del Lenguaje de Chomsky (1988), según este investigador indica que DAL consta de tres componentes: sintáctico, semántico y fonológico. Por ende, es evidente que en nuestro lenguaje hayamos procedido a tomar en consideración el perfeccionamiento de estos componentes del lenguaje de Chomsky

Así como también, el investigador Acurio (2022) menciona que las estrategias empleadas permitieron desarrollar habilidades de comprensión sobre el uso de las reglas de ortografía.

En suma, el bajo nivel de desarrollo de habilidades ortográficas se refiere a que los docentes no usan herramientas tecnológicas lúdicas para motivar a los estudiantes, en efecto, la plataforma Kahoot es una herramienta perfecta para solucionar este problema y promover que los estudiantes aprendan a tildar correctamente las palabras.

2. Prueba de hipótesis

La verificación de la hipótesis permitió determinar la influencia de la aplicación de la plataforma Kahoot en la mejora de las habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida” – Cajamarca, 2024, también ayudó a corroborar las hipótesis específicas mediante una prueba estadística, previa verificación de la prueba de normalidad, la que se presenta a continuación.

Tabla 5

Prueba de Normalidad de Kolmogorov-Smirnov pretest y posttest

Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia	0,232	65	0,000

Mediante la prueba de Kolmogorov-Smirnov se ha comprobado que la distribución de datos de la variable no es normal, porque el sig = 0,00 < 0,05, entonces se utilizó la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney.

Prueba de Homogeneidad

Tabla 6

Prueba de Levene de igualdad de varianzas entre el grupo control y experimental

Prueba de muestras independientes										
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas				prueba t para la igualdad de medias				
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
Suma	Se asumen varianzas iguales	9,839	0,003	-4,476	63	0,000	-5,644	1,261	-8,164	-3,124
	No se asumen varianzas iguales			-4,601	50,052	0,000	-5,644	1,227	-8,108	-3,180
Pretest	Se asumen varianzas iguales	2,906	0,093	-	64	0,000	-29,102	1,203	-31,505	-26,700
	No se asumen varianzas iguales			-	52,146	0,000	-29,102	1,160	-31,431	-26,774
Posttest	Se asumen varianzas iguales			24,198						
	No se asumen varianzas iguales				25,078					

Nota: Prueba de Levene

La prueba de Levene nos muestra que no hay diferencias entre el grupo control y el grupo experimental, es decir los dos grupos están en las mismas condiciones en cuanto al nivel de habilidades ortográficas, por lo que se concluye que los grupos son homogéneos.

Prueba de la Hipótesis Estadística

Ho . La mediana del posttest del grupo experimental no es diferente a la mediana del posttest del grupo de control, en lo que concierne al desarrollo de las habilidades ortográficas de los estudiantes de segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida” – Cajamarca, 2024.

H1. La mediana del posttest del grupo experimental es diferente a la mediana del posttest del grupo de control, en lo que concierne al desarrollo de las habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida” – Cajamarca, 2024.

Tabla 7

Resultados de la prueba de U de Mann-Whitney

Estadísticos de prueba ^a	Pre Test	Post Test
U de Mann-Whitney	256,000	,000
W de Wilcoxon	784,000	528,000
Z	-3,586	-7,000
Sig. asintótica(bilateral)	0,000	0,000

a. Variable de agrupación: Tratamiento

Análisis y Discusión

De acuerdo a la tabla 6, el valor de significancia hallado es de 0,000 y es menor al valor determinado 0,05, esto concuerda con los resultados de la tabla 4, figura 7 del grupo de control en el posttest se observa que el 84% de los estudiantes se ubica en el nivel Muy Deficiente, y la tabla 3, figura 6 del grupo experimental en el posttest se observa que el 57,1 % se encuentran en el nivel Bueno, entonces se evidencia una mejora significativa, aceptando la hipótesis alterna: La mediana del posttest del grupo experimental es diferente a la mediana del posttest del grupo de control, en lo que concierne al desarrollo de las habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida” – Cajamarca, 2024, lo que hace evidente que el experimento ha sido un éxito y se ha comprobado la hipótesis general del investigador: La aplicación de la plataforma Kahoot influye en la mejora de las habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida” – Cajamarca, 2024

Lo descrito anteriormente se vincula con el paradigma del Conectivismo de Siemens, quien sostiene que el aprendizaje radica en la Tecnología, esto basado en la gamificación que está orientado a llevar el juego online al aprendizaje. También se

fundamenta en la teoría del Aprendizaje Sociocultural de Vygotsky, quien nos menciona que el juego es esencial en el aprendizaje del niño.

Entonces los resultados obtenidos concuerdan con las afirmaciones teóricas antes mencionadas, aceptando la hipótesis alterna.

Hipótesis Específica 1

H0. El nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, antes de la aplicación de la Plataforma Kahoot no es Muy deficiente.

H1. El nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, antes de la aplicación de la Plataforma Kahoot es Muy deficiente.

Tabla 8

Prueba de la hipótesis específica 1 de U de Mann-Whitney

Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
La distribución de Suma Pretest es la misma entre categorías de Tratamiento.	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes	0,000	Rechaza la hipótesis nula.

Nota. Resultados de la aplicación de la prueba pretest

Según los resultados mediante la prueba U de Mann-Whitney en el pretest se muestra el valor de significancia de 0,000 siendo menor a 0,05; razón por la cual, se rechaza la hipótesis nula de la primera hipótesis específica y se acepta la hipótesis alterna, es decir, El nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, antes de la aplicación de la plataforma Kahoot es Muy deficiente, además se contrasta con la tabla 3, figura 6 que el grupo experimental en el pretest el 54,3 % de

estudiantes se encuentran en el nivel Muy deficiente, confirmando la aceptación de la hipótesis alterna.

Hipótesis Específica 2

H0. La aplicación de la plataforma Kahoot mediante sesiones de aprendizaje no contribuye a mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024

H1. La aplicación de la plataforma Kahoot mediante sesiones de aprendizaje contribuye a mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024

Tabla 9

Prueba de la hipótesis específica 2 de U de Mann-Whitney

Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
La aplicación de la plataforma Kahoot mediante Sesiones de Aprendizaje no contribuye a mejorar las habilidades ortográficas.	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes	0,000	Rechaza la hipótesis nula.

Nota. Aplicación de la plataforma Kahoot mediante sesiones de aprendizaje al grupo experimental.

Según los resultados mediante la prueba U de Mann-Whitney en el pretest se muestra el valor de significancia de 0,000 siendo menor a 0,05; por consiguiente se rechaza la hipótesis nula de la segunda hipótesis específica y se acepta la hipótesis alterna, es decir, La aplicación de la plataforma Kahoot mediante sesiones de aprendizaje contribuye a mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes de segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024, y esta aseveración se fundamenta con los resultados obtenido en la tabla 3, figura 6, donde se observa que antes de la aplicación de las sesiones de aprendizaje el 54% de estudiantes se encontraban en el nivel Muy deficiente

y el 37% en el nivel Deficiente, sin embargo, después de aplicar la plataforma Kahoot mediante las sesiones de aprendizaje el 57% de estudiante migraron al nivel bueno y el 37% al nivel excelente, de esta manera se confirma la hipótesis alterna.

Hipótesis Específica 3

H0. El nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, después de la aplicación de la plataforma Kahoot no es buena.

H1. El nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, después de la aplicación de la plataforma Kahoot es buena.

Tabla 10

Prueba de la hipótesis específica 3 de U de Mann-Whitney

Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
La distribución de Suma Postest es la misma entre categorías de Tratamiento.	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes	0,000	Rechace la hipótesis nula.

Nota. Resultados de la aplicación de la prueba posttest.

Según los resultados mediante la prueba U de Mann-Whitney en el posttest se muestra el valor de significancia de 0,000 siendo menor a 0,05; razón por la cual, se rechaza la hipótesis nula de la primera hipótesis específica y se acepta la hipótesis alterna, es decir, El nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, después de la aplicación de la plataforma Kahoot es buena, esta afirmación se fundamenta contrastando con los resultados de la tabla 3, figura 6 que el grupo experimental en el posttest el 57,1 % de estudiantes se encuentran en el nivel Bueno, confirmando la aceptación de la hipótesis alterna.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

En esta investigación se demostró que la Aplicación de la plataforma Kahoot influyó significativamente en la mejora de las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida” – Cajamarca, 2024, que participaron del tratamiento, alcanzando una mejora de 39,8%, considerando el Pretest y Postest; con un valor de p de 0,000 ($p < 0,05$) mediante la prueba de U de Mann-Whitney. Con ello, se cumplieron los objetivos y la hipótesis formulados al inicio de la investigación.

Se concluyó que los estudiantes se encontraron en el nivel Muy deficiente en cuanto al desarrollo de habilidades ortográficas, ya que se aplicó un pretest al grupo experimental y al de control para identificar el nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, antes de la aplicación de la plataforma Kahoot, teniendo como resultados que en el grupo de control el mayor porcentaje radica en el nivel Muy deficiente con la cantidad del 90,32% y los resultados del grupo Experimental de la misma manera el mayor porcentaje radica en el nivel Muy deficiente con el 54,29%, en efecto desconocían el manejo de la plataforma Kahoot, por lo que se cumple la primera hipótesis específica.

Se concluyó que al aplicar el postest los estudiantes han mejorado en un 39,9% sus habilidades ortográficas después de haber aplicado la plataforma Kahoot mediante Sesiones de Aprendizaje, entonces se deduce que las Sesiones de Aprendizaje fueron aplicadas correctamente, por lo que se cumple la segunda hipótesis específica.

Se concluyó que al aplicar el postest al grupo control, el 83,9% de los estudiantes

permanecen en el nivel Muy Deficiente, en cambio en el grupo experimental, los estudiantes han demostrado una mejoría, estando el 57% de estudiantes en el nivel Bueno y el 37% están en el nivel Excelente, a la conclusión que se arriba es que la aplicación de la plataforma Kahoot mejoró considerablemente las habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida” – Cajamarca, 2024.

SUGERENCIAS

Teniendo en cuenta la importancia de la investigación y de acuerdo a los resultados estadísticos obtenidos, se brinda las siguientes sugerencias:

- ✓ Se sugiere al director de la Institución Educativa “La Florida” difundir la aplicación de la plataforma Kahoot para mejorar las habilidades ortográficas a todos los grados de Educación Básica Regular.
- ✓ Se sugiere al director de la Institución Educativa “La Florida” implementar dentro de su Plan Curricular en el Área de Comunicación, emplear la plataforma Kahoot mediante Sesiones de Aprendizaje para mejorar las habilidades ortográficas, ya que el contexto actual exige a los estudiantes y profesores promover la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna utilizando correctamente convenciones del lenguaje, en este caso la tildación.
- ✓ Se sugiere a los docentes de la especialidad del área de Comunicación que usen las TIC, en este caso la plataforma Kahoot para que puedan promover un aprendizaje más didáctico, dinámico y lúdico, a fin de que los estudiantes reduzcan las serias deficiencias en habilidades ortográficas, vale decir en acentuación general y acentuación especial.
- ✓ Se sugiere a los futuros investigadores aplicar esta metodología de investigación en estudiantes de Educación Básica Regular porque genera buenos resultados, mejorando las habilidades ortográficas de los estudiantes, además de ampliar el conocimiento respecto a esta temática.

REFERENCIAS

- Acurio, M. (2022). Estrategias metodológicas para mejorar el aprendizaje de la ortografía. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi]
[https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/270 00/8943/1/MUTC-001157.pdf](https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/270%2000/8943/1/MUTC-001157.pdf)
- Álvarez, G. E. (2019). Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]
[https://tesis.pucp.edu.pe/ repositorio//handle/20.500.12404/14206](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14206)
- Arízaga, H. (2023). Uso de las TIC para Mejorar la Ortografía en el Proceso de Aprendizaje en Octavo año de Educación Básica de una Unidad Educativa Fiscal de la Ciudad de Cuenca. [Tesis de maestría, Universidad del Azuay]
[https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/131 81/1/18707.pdf](https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/131%2081/1/18707.pdf)
- Atalaya, C. (2020). La estrategia “acentuación, silabeo y aplicación de las reglas” (asar) mejora el aprendizaje de la ortografía de tildación en estudiantes del II ciclo de economía, unas-2018. [Tesis de maestría, Universidad de Huánuco]
<http://distancia.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2485/ATALAYA%20HORNA,%20OC%C3%A9sar%20Emiliano.pdf?sequence=3>
- Baquero, R. (1997). Vygotsky y el aprendizaje escolar. (1.ªed.). AIQUE.
<https://psicogante.webnode.es/libros/?fbclid=IwAR2cCRh88P3u6u0LH9RFWYrMCuITeoOt4pURyTt9Sv9Rg>

- Barón, L. (2014). La Teoría Lingüística de Noam Chomsky: del Inicio a la Actualidad. Revista Los Libertadores, 42(2), 417-442.
<http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v42n2/v42n2a08.pdf>
- Bonilla, A.S. (2022). Influencia de Kahoot en la construcción de aprendizajes significativos del área de lengua y literatura de los estudiantes de 7mo E.G.B de la unidad educativa “Abdón Calderón” [Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres].
<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/11148>
- Borrá, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Gabinete de Tele-Educación.
https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Bruner, J. S. (1963). El proceso de la educación. México: UTEHA
- Bustamante, T. (2025). Estrategias didácticas para el mejoramiento de la ortografía en los estudiantes de segundo grado de secundaria de la I.E. “San Antonio” – Lingán – Chota, año 2022 [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Cajamarca].
<https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/8064/Tania%20Bustamante.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carlino, P. (2004). El proceso de escritura académica: cuatro dificultades de la enseñanza universitaria. Educere, 8(26), 321-321.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35602605>
- Carrera, B., y Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. Revista Venezolana de Educación. 5(13), 42-43.
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

Chomsky, N. (1985). El conocimiento del lenguaje: su naturaleza, origen y uso. Alianza.

Chomsky N. (1988). El Lenguaje y los problemas del conocimiento. A. Machado.

<https://institutorambell.blogspot.com/2023/01/ellenguajeylosproblemasdel.html?fbclid=IwAR3liZnCm2sYQgtVcvHFS86jvUDZ9EH0dcJwbDIOd7divW9Qiu09mzYMYdo>

Cordero-Cordero, G., Guevara-Vizcaíno, C., y Erazo-Álvarez, C. (2022). Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina. 593 Digital Publisher CEIT, 7(4-2), 328-341.

<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.4-2.1426>

Coronel, V., Moscoso, S., y Erazo, C. (2022). Kahoot como estrategia para fortalecer el proceso de enseñanza. AlfaPublicaciones, 4(4.1), 24-41.

<https://doi.org/10.33262/ap.v4i4.1.288>

Dabán, E., Dabán, A., y Puerta, A. (2017). Gamificación en el aula: motivación y adquisición de conocimientos. Revista de educación e inspección. 46, 3-4.

https://usie.es/wp-content/uploads/2017/11/SP21-46-Art%C3%ADculo-Gamificaci%C3%B3n-Daba_-Puerta-Daban.pdf

Díaz Barriga, F., y Hernández Rojas, G. (2000): *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México, McGraw-Hill.

<https://buo.mx/assets/diaz-barriga%2C---estrategias-docentes-para-un-aprendizaje-significativo.pdf>

Díaz, B. L., y Villalobos, A. M. (2005). Programa para el desarrollo de las competencias ortográficas en educación superior (una experiencia de aula). Paradigma, 26(1), 35- 54.

[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S101122512005000100003
&lng=es&tlng=es.](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S101122512005000100003&lng=es&tlng=es)

Diccionario panhispánico de dudas (DPD) [en línea], (2ª ed.).

<https://www.rae.es/dpd/acento>

Fernández, I. (2018, 04 de abril). La redacción y la ortografía de los estudiantes de Uniautónoma.

¿Pensamos o nos rajamos? Universidad Autónoma del Caribe.

[https://www.uac.edu.co/la-redaccion-y-la-ortografia-de-los-estudiantes-de-uniautonomia-
pasamos-o-nos-rajamos/](https://www.uac.edu.co/la-redaccion-y-la-ortografia-de-los-estudiantes-de-uniautonomia-pasamos-o-nos-rajamos/)

Freixas, M. (2016). Orígenes de la Ortografía de la RAE: primeras aportaciones de Bartolomé

Alcázar (1715) y de Adrián Conink (h. 1716). *Revista de Filología Española*, 96, 113-148.

doi: 10.3989/rfe.2016.05

Gaitán, V. (2013, 15 de octubre). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Educativa. Consultado el 21 de enero de 2024.

<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Goodman, K.S. (2000). El proceso de lectura: Consideraciones a través de las lenguas y del desarrollo. En: E. Ferreiro y M. Gómez. (Comp.). *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. (pp.13-28). México: Siglo XXI.

Guerrero, C. (2022). Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Cajamarca]

<https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/5460/Tesis%20Cinthy>

a%20Guerrero.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gumiel, S. (2017, 21 de diciembre). Más del 90% de jóvenes entre los 14 y 30 años admiten que cometen faltas de ortografía cuando utilizan dispositivos móviles. 20 minutos.
<https://portalcomunicacion.uah.es/diario-digital/actualidad/mas-del-90-de-los-jovenes-entre-14-y-30-anos-admiten-que-cometen-faltas-de-ortografia-cuando-utilizan-dispositivos-moviles/>

Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista de Educación y Tecnología*. 1, 113-118.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4169414.pdf>

Hernández, S. (2014). *Metodología de la investigación*. (6.ª ed.) McGRAW-HILL.

Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education

Herrera, C., y Silva, J. (2022). Estudio de Kahoot como recurso didáctico para innovar los procesos evaluativos pospandemia de básica superior Iberoamericano. *JESSR*, 4(2), 15-40.
<https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v2/n4/23>

Herrera, J. (2018). Las prácticas investigativas contemporáneas. Los retos de sus nuevos planteamientos epistemológicos. *Revista Scientific* 7(3), 6 – 15.
https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/173/170

Herrero (s.f.). *Manual-de-Kahoot-Para-Docentes. Nuevas Metodologías*. CEIP Vicente Medina-Orilla Del Azarbe (Murcia) hispánica actual: teoría y práctica. Rutledge

Hoyo, C. (2017). Kahoot!: una herramienta para la evaluación formativa en el aula de ELE. Revista Nebrija de Filología Aplicada, 15(1), 125-142.

Hurtado, Y., y Guzmán, V. (2019). Efectividad del programa “Ortodidactic” para mejorar la ortografía en estudiantes de 6° grado de primaria de un colegio privado del distrito de Cercado de Lima. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]
https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/16720/HURTADO_ODR%C3%8DGUEZ_NI%C3%91O_DE_GUZM%C3%81N_MENDOZA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jaber, J. R., Arencibia, A., Carrascosa, C., Ramírez, A. S., Rodríguez-Ponce, E., Melian, C., Castro, P., y Faray, D. (2016). Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria. III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC. 225-228

La teoría de la autodeterminación. (s.f). <https://www.psonrie.com/noticias-psicologia/la-teoria-de-la-autodeterminacion>

Ledesma, M. (2014). Análisis de la teoría de Vygotsky para la reconstrucción de la inteligencia social. (1.^a ed.). EDÚNICA.
<https://gredos.usal.es/bitstream/10366/127738/1/LIBRO-VYGOTSKY.pdf>

López Fernández, I., Fernández - Rodríguez, E. F., y Benítez-Porres, J. (2021). Aprender jugando con Kahoot: una revisión sistemática. 1334- 1345.
<https://www.researchgate.net/publication/351087591>

López, R. (2012). La evaluación formativa: una herramienta para la mejora del aprendizaje. Revista

Electrónica de Investigación Educativa, 14(2), 1-16.

Machaca, E. (2022). Aplicación de Kahoot como herramienta educativa para la enseñanza. Educación, 31 (61), 116-128

<https://doi.org/10.18800/educacion.202202.006>

Manual de Kahoot para docentes (2017). Valijas.ceibal.edu.uy

Melmer, r., Burmaster, E., y James, T. K. (2008). Attributes of effective formative assessment. Washington, DC: Council of Chief State School Officers. Disponible en:

<http://www.ccsso.org/publications/details.cfm?PublicationID=362>

Ministerio de Educación (2004). Evaluación nacional del rendimiento estudiantil 2004, Informe pedagógico de resultado.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/1136>

Moya, M., Carrasco, M., Jiménez, M., Ramón, A., Soler, C., y Vaello, M. (2016). El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual "Kahoot". En: XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria, Universidad de Alicante, España (pp. 1241-1254).

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/59136/1/XIV-Jornadas-RedesICE_090.pdf

Muñoz, M., Villamizar, M., Palacios, H. (2024). Influencia de los Juegos Tecnológicos en los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje: Una Revisión de Literatura. Revista Saber Ser, 1(1), 47 - 58.

<https://doi.org/10.35997/saberser.v1i1.8>

Muñoz-Basols, J., Moreno, N., Taboada, I., y Lacorte, M. (2017). Introducción a la lingüística hispánica actual: teoría y práctica. Rutledge

Pasek, J. E., y Mejía, M. L. (2017). La evaluación educativa: una mirada crítica y reflexiva. *Revista Educación y Pedagogía*, 29(65), 9-24.

Real Academia Española. (1999). Ortografía de la lengua española. www.lectulandia.com

Rojas-Gonzales, C.A., Rojas-Plasencia, D.A., y Marcé Quián, R.A. (2019). Estrategias para el desarrollo de habilidades ortográficas en los estudiantes de la carrera licenciatura en educación primaria. *Mendive*. 17(1), 1815–7696.

<https://doi.org/10.3989/rfe.2016.05>

Roldán, O. (2014). Nivel de ortografía en niños de educación básica regular del nivel primario, v ciclo - quinto grado- de la institución educativa Walter Peñaloza Ramella, Arequipa. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santa María].

<https://repositorio.ucsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12920/4424/72.3180.E.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Salkind, N.J. (1998). *Métodos de Investigación*. Prentice Hall

Sánchez, D. (2009, Junio 16): Una aproximación a la didáctica de la ortografías en las clases de ELE. *Revista de didáctica ELE*, 9, 1885-2211.

http://marcoele.com/descargas/9/sanchez_ortografia.pdf.

Sánchez, E. (2020). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su influencia en las actividades de investigación bibliográfica de los estudiantes del cuarto grado de

educación secundaria de la Institución Educativa Pública “Coronel Cortegana”- Celendín.
[Tesis de maestría, Universidad Nacional de Cajamarca].

<https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/2166>

Savin N.V. (1982). Pedagogía. Editorial Pueblo y Educación

Siemens, G. (2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.

https://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf

Tanta, J. (2022). Relación entre el uso de las redes sociales y la ortografía en los estudiantes de tercer grado de la IE “Manuel Prado”, Santa Bárbara, Los Baños del Inca - Cajamarca: año 2021.

[Tesis de maestría, Universidad Nacional de Cajamarca]

<https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/5127/Tesis%20Julio%20Tanta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tobón, S. (2010). Formación integral y competencia, Pensamiento Complejo, diseño curricular y didáctica. ECOE

Trahtemberg, L. (200). El impacto previsible de las nuevas tecnologías en la enseñanza y la organización escolar. Revista iberoamericana de educación. 24, 37-62.

<https://rieoei.org/historico/documentos/rie24a02.PDF>

Vernon, S., y Alvarado, M. (2013). El desarrollo de la acentuación gráfica en niños y jóvenes mexicanos. Revista mexicana de investigación educativa, 18(56), 141 – 155.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14025581007>

Vygotsky, L. (1995). Pensamiento y Lenguaje. Fausto.

<https://psicogante.webnode.es/libros/?fbclid=IwAR2cCRh88P3u6u0LH9RFWYrMCuI41JY6YV8QW1y27TeoOt4pURyTt9Sv9Rg>

Weinstein, C. E. y Mayer, R. E. (1986). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. Perfiles, 6, 55.

https://www.redalyc.org/pdf/175/175144840_06.pdf

APÉNDICES/ANEXOS

ANEXO 2: INSTRUMENTO FICHA DE OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA PARA EVALUAR LA VARIABLE INDEPENDIENTE: APLICACIÓN DEL KAHOOT

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de la plataforma Kahoot para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “La Florida” - Cajamarca – 2024

N.º ORDEN	Dimensiones e Indicadores	Desarrollo de sesiones de aprendizaje en la plataforma Kahoot					Participación activa en la plataforma Kahoot					Retroalimentación en la plataforma Kahoot			
		Establece la diferencia entre el acento fonético y el acento gráfico	Revisa las normas sobre la tildación general y tildación especial	Identifica palabras que requieren tildación general y tildación especial	Gráfica la tilde en palabras de tildación general y especial en textos propuestos	Corrige errores de escritura relacionados con la tildación general y especial en textos propuestos	Participa activamente en todas las sesiones de aprendizaje de la plataforma	Resuelve todos los ejercicios propuestos en la plataforma	Interactúa con el contenido ortográfico durante las sesiones.	Estudia de manera individual y grupal en la resolución de los ejercicios propuestos.	Responde preguntas relacionadas con los beneficios de la Kahoot.	Revisa las respuestas incorrectas después de cada pregunta resuelta en la plataforma	Toma nota de las reglas ortográficas que aprenden durante las sesiones.	Participa en los debates sobre las reglas ortográficas	Da a conocer sus posturas y las defiende, citando fuentes
01															
02															
03															
04															
05															
06															
07															
08															
09															
10															
11															
12															
13															
14															
15															

16															
17															
18															
19															
20															
21															
22															
23															
24															
25															
26															
27															
28															
29															
30															
31															
32															
33															
34															

LEYENDA	
1	En inicio
2	En proceso
3	Logrado

.....
Sandra Marieli Acuña Huamán
Maestrante

ANEXO 1: INSTRUMENTO DE RECOJO DE DATOS

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de la plataforma Kahoot para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa “La Florida”-Cajamarca - 2024

Instrucciones. Estimado estudiante, la siguiente evaluación busca recoger información precisa sobre la influencia del Kahoot en el dominio ortográfico de los estudiantes de educación secundaria. Por eso, se te solicita leer con cuidado cada pregunta y desarrollar las actividades según tus conocimientos adquiridos.

DIMENSIÓN 1. ACENTUACIÓN GENERAL

1. Ubica y escribe la sílaba tónica y átonas en las palabras propuestas.

- a) Cancion:
- b) Telefono:
- c) Elefante:
- d) Arbol:

2. Clasifica las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas que encuentres en el siguiente texto, enseguida rescríbelas en las líneas punteadas.

En la cómoda sala, la televisión transmitía programas educativos. La música clásica llenaba el espacio mientras el médico revisaba los expedientes. Sorpresivamente, el teléfono sonó, interrumpiendo la paz del consultorio. Con premura, el médico respondió y con profesionalismo, manejó la emergencia. A mes siguiente, cuando todo estaban en casa, el paciente dijo: “cuéntamelo todo que no me acuerdo cómo llegué a ese hospital”.

- a) Agudas
- b) Graves
- c) Esdrújulas
- d) Sobresdrújulas

3. Tilda correctamente las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas, enseguida, clasifícalas.

En el vasto oceano, el delfin nadaba, ejecutando acrobacias increíbles. De repente, aparecio un tiburón hambriento. El delfin escapo rapidamente, evitando el peligro. En la orilla, los turistas observaron asombrados la escena. Fue un espectáculo inolvidable. Aquí tengo un recuerdo para tu madre, entregaselo en cuanto llegue del trabajo.

- a) Agudas
- b) Graves
- c) Esdrújulas
- d) Sobresdrújulas

4. Escribe oraciones, utilizando palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas, diferentes a las utilizadas anteriormente.

- a)
- b)
- c)
- d)

5. Grafica la tilde en las palabras con diptongo y triptongo.

- a) Recuerdalo: estudia con ahínco para comprender el mundo que te rodea.
- b) Aprecieis la belleza del canto del ruiseñor, un sonido melodioso que llena de cuidado la naturaleza.
- c) Sientate quieto hasta que venga tu madre a recogerte: no tardare mucho.
- d) Averigüéis los secretos del viejo narrador de cuentos de la montaña bajo el alba.

DIMENSIÓN 2: ACENTUACIÓN ESPECIAL

6. Subraya y tilda las palabras con hiatos acentuales en los siguientes enunciados.

- a) El baul de la abuela contenia recuerdos de su infancia, como fotos y cartas.
- b) Raul, el cartero, siempre llegaba temprano a su trabajo.

- c) El caiman se encontraba a la orilla del río, tomando el sol.
- d) La raíz cuadrada de 16 es 4.

7. Subraya y aplica la tilde en las palabras que contienen diacríticos.

- a) El me dijo que vendría temprano, aunque tu no lo creas.
- b) Si, estoy de acuerdo contigo: a mi también me gusta el te.
- c) ¿Donde esta el libro que te encargue la semana pasada?
- d) Esperate, aun no he partido; se que aun en la distancia te seguire amando.

8. Acentúa las palabras compuestas según corresponda.

- a) El deporte que se juega con una pelota se llama balompie.
- b) Facilmente es el adverbio que significa de manera facil.
- c) Es el decimoseptimo monedero que me compro en este año.
- d) Sutilmente indicala que eres fisico-quimico.

9. Une los verbos con sus respectivos enclíticos y tilda según corresponda.

- a) Di +me +lo:
- b) Arrepintio + se:
- c) Comio +se + lo:
- d) Cayo + se

10. Escribe el dictado de tu docente, sin cometer ningún error ortográfico.

- a)
- b)
- c)
- d)

RÚBRICA PARA MEDIR LAS HABILIDADES ORTOGRÁFICAS EN LOS ESTUDIANTES							
DOMINIO DE HABILIDADES OROTGRÁFICAS	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA/NIVEL				
			0	1	2	3	4
	Acentuación general	1. Ubica la sílaba tónica y átona en las palabras propuestas.					
		2. Clasifica las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas en textos cortos.					
		3. Tilda correctamente las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas en textos propuestos.					
		4. Escribe textos breves utilizando palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas.					
		5. Grafica la tilde en las palabras con diptongo y triptongo.					
	Acentuación especial	6. Tilda las palabras con hiatos acentuales en casos propuestos.					
		7. Aplica la tilde en las palabras con diacríticos en los casos propuestos.					
		8. Acentúa las palabras compuestas según corresponda.					
		9. Une los verbos con sus respectivos enclíticos y tilda según las reglas de acentuación.					
		10. Escribe dictados sin cometer ningún error de acentuación general ni especial.					
SUMATORIA							
PUNTAJE TOTAL							

LEYENDA	
• EXCELENTE: 4	• Cuatro alternativas correctas: 4 (p.)
• BUENO: 3	• Tres alternativas correctas: 3 (p.)
• REGULAR: 2	• Dos alternativas correctas: 2 (p.)
• DEFICIENTE: 1	• Una alternativa correcta: 1 (p.)
• MUY DEFICIENTE: 0	• Ninguna alternativa correcta: 0 (p.)

MATRIZ DE CONSISTENCIA							
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Metodología
Principal ¿Cuál es la influencia de la aplicación de la Plataforma Kahoot para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024?	General Determinar la influencia de la aplicación de la plataforma Kahoot para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida” – Cajamarca, 2024	General La aplicación de la plataforma Kahoot influye en la mejora de las habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida” – Cajamarca, 2024	Aplicación de la plataforma Kahoot	Desarrollo de sesiones de aprendizaje aplicando la plataforma Kahoot	- Establece la diferencia entre el acento fonético y el acento gráfico. - Revisa las normas sobre la tildación general y tildación especial. - Identifica palabras que requieren tildación general y tildación especial. - Grafica la tilde en palabras de tildación general y especial en textos propuestos. - Corrige errores de escritura relacionados con la tildación general y especial en textos propuestos.	Observación Sistemática / Ficha de observación sistemática	Población Está constituida por 188 estudiantes de Segundo grado de secundaria, de las secciones: A, B, C, D, E, F
Derivados ✓ ¿Cuál es el nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, antes de la	Específicos ✓ Identificar el nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, antes de la aplicación de la	Específicas ✓ El nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, antes de la aplicación de la plataforma Kahoot es		Participación activa aplicando la plataforma Kahoot	- Participa activamente en todas las sesiones de aprendizaje de la plataforma. - Resuelve todos los ejercicios propuestos en la plataforma. - Interactúa con el contenido ortográfico durante las sesiones. - Estudia de manera individual y grupal en la resolución de los ejercicios propuestos. - Responde preguntas relacionadas con los beneficios del Kahoot.		
				Retroalimentación aplicando la	- Revisa las respuestas incorrectas después de cada pregunta resuelta en la plataforma. - Toma nota de las reglas ortográficas que		
							Muestra 66 estudiantes, de los cuales 35 pertenecen al grupo experimental y 31 pertenecen al grupo de control
							Tipo de

aplicación de la plataforma Kahoot? ✓ ¿Cuál es el nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, después de la aplicación de la plataforma Kahoot? ✓ ¿Cuál es el nivel ortográfico en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, antes de la aplicación del Kahoot como estrategia pedagógica?	plataforma Kahoot. ✓ Aplicar la plataforma Kahoot mediante sesiones de aprendizaje para mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024. ✓ Evaluar el nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, después de la aplicación de la Plataforma Kahoot.	deficiente. ✓ La aplicación de la plataforma Kahoot mediante sesiones de aprendizaje contribuye a mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes del segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “La Florida”, Cajamarca, 2024. ✓ El nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa “La Florida”, 2024, después de la aplicación de la plataforma Kahoot es excelente.	Habilidad des ortográficas	plataforma Kahoot Tildación general Tildación especial	aprenden durante las sesiones. - Participa en los debates sobre las reglas ortográficas. - Da a conocer sus posturas y las defiende, citando fuentes. - Ubica la sílaba tónica de las palabras y átona en palabras propuestas. - Clasifica las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas en textos cortos. - Tilda correctamente las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas en textos propuestos. - Escribe oraciones, utilizando palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas. - Grafica la tilde en las palabras con diptongo y triptongo. - Tilda las palabras con hiatos acentuales en casos propuestos. - Aplica la tilde en las palabras que contienen diacríticos. - Acentúa las palabras compuestas según corresponda. - Une los verbos con sus respectivos enclíticos y tilda según las reglas de tildación. - Escribe dictados sin cometer ningún error de tildación general ni especial.	Evaluación cognoscitiva / Rúbrica	Investigación Explicativa Diseño Cuasiexperimental
--	---	--	--	--	--	--	--

PROGRAMACIÓN DE SESIONES DE APRENDIZAJE

HABILIDADES ORTOGRÁFICAS

DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN: La Florida
- 1.2. TEMA: Tildación general y especial
- 1.3. TIEMPO: 10 semanas
- 1.4. GRADO Y SECCIÓN: Segundo “E”
- 1.5. FECHA DE EJECUCIÓN: Del 23 /09/2024 al 05/11/2025
- 1.6. TIEMPO POR SESIÓN: 45 minutos
- 1.7. DOCENTE INVESTIGADOR: Lic. Sandra Marieli Acuña Huamán

N° Talleres	Sesiones desarrolladas	Objetivos	Fechas	Recursos
1	Conocemos las concurrencias vocálicas	- Identificar las distintas concurrencias vocálicas (diptongo, hiato y triptongo) a través de ejemplos interactivos en la plataforma Kahoot, fortaleciendo la comprensión teórica del tema. - Aplicar los conocimientos sobre concurrencias vocálicas en la clasificación y acentuación de palabras al resolver ejercicios lúdicos en Kahoot, demostrando dominio y seguridad en el uso de las reglas ortográficas.	23-09-2024	- Hojas impresas(teoría) - Cuaderno - Lapiceros - Computadora
2	Conocemos el hiato acentual	- Reconocer las características del hiato acentual mediante ejemplos y explicaciones interactivas en Kahoot, fortaleciendo la comprensión de las reglas de acentuación - Distinguir palabras con hiato acentual de aquellas con diptongo o triptongo, participando en actividades lúdicas y cuestionarios digitales en Kahoot que promuevan la atención y el análisis fonético. - Aplicar correctamente las reglas del hiato acentual en ejercicios de identificación y acentuación de palabras dentro de la plataforma Kahoot, demostrando dominio ortográfico.	30-09-2024	- Hojas impresas(teoría) - Cuaderno - Lapiceros - Computadora
3	Identificamos las sílabas átonas y tónicas	- Reconocer las sílabas tónicas y átonas en palabras de uso cotidiano mediante actividades interactivas en Kahoot, fortaleciendo la comprensión de la acentuación prosódica. - Distinguir correctamente la sílaba tónica en palabras según su tipo de acento (aguda, grave, esdrújula y sobresdrújula) a través de retos y cuestionarios digitales en Kahoot, promoviendo la atención auditiva y visual. - Aplicar los conocimientos sobre sílabas tónicas y átonas en la identificación y clasificación de palabras durante el desarrollo de juegos ortográficos en Kahoot, demostrando dominio y precisión en la pronunciación y acentuación.	11-10-2024	- Hojas impresas(teoría) - Cuaderno - Lapiceros - Computadora

4	Diferenciamos el acento ortográfico del prosódico	- Reconocer las diferencias entre el acento ortográfico y el acento prosódico mediante actividades interactivas y preguntas de selección múltiple en Kahoot, fortaleciendo la comprensión de las reglas de acentuación del idioma. - Aplicar los conocimientos sobre acento ortográfico y prosódico en la identificación y clasificación de palabras durante los juegos y cuestionarios en Kahoot, demostrando precisión y dominio en el uso correcto de la tilde.	13-10-2024	- Hojas impresas(teoría) - Cuaderno - Lapiceros - Computadora
5	Clases de palabras según la posición del acento: agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas	- Identificar las clases de palabras según la posición del acento (agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas) mediante ejemplos y actividades lúdicas en Kahoot, fortaleciendo la comprensión de las reglas de acentuación. - Clasificar correctamente las palabras de acuerdo con la ubicación de la sílaba tónica, participando en cuestionarios y retos digitales en Kahoot, demostrando dominio ortográfico	16-10-2024	- Hojas impresas(teoría) - Cuaderno - Lapiceros - Computadora
6	Reglas de tildación de las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas	- Reconocer las reglas generales de tildación aplicadas a las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas mediante actividades interactivas en Kahoot, fortaleciendo la comprensión de las normas ortográficas del español. - Aplicar correctamente las reglas de acentuación al identificar y corregir palabras mal tildadas en los juegos y cuestionarios digitales de Kahoot, demostrando dominio ortográfico y reflexión sobre el uso adecuado del acento gráfico	18-10-2024	- Cuaderno - Lapiceros - Computadora
7	Tildación de las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas	- Identificar las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas que llevan tilde, mediante ejemplos y actividades dinámicas en Kahoot, fortaleciendo la comprensión de las reglas de tildación. - Aplicar correctamente las reglas de acentuación gráfica al resolver cuestionarios interactivos en Kahoot, demostrando precisión y dominio en la escritura ortográficamente correcta de las palabras.	22-10-2025	- Cuaderno - Lapiceros - Computadora
8	Tildación en diacríticos	- Reconocer el uso de la tilde diacrítica en palabras que se escriben igual, pero tienen distinto significado (como tú/tu, él/el, sé/se), mediante ejemplos y ejercicios interactivos en Kahoot, fortaleciendo la comprensión del valor distintivo de la tilde. - Aplicar correctamente la tildación diacrítica al resolver cuestionarios en Kahoot, demostrando dominio ortográfico y capacidad para diferenciar el sentido correcto de las palabras según su acentuación.	25-10-2024	- Hojas impresas(teoría) - Cuaderno - Lapiceros - Computadora
9	Tildación de verbos enclíticos	- Reconocer las reglas de tildación que se aplican a los verbos enclíticos (verbos unidos a pronombres como dímelo, cántaselo, decírselo), mediante ejemplos y actividades participativas en Kahoot, fortaleciendo la comprensión de las normas ortográficas. - Aplicar correctamente la tilde en los verbos enclíticos al resolver ejercicios y cuestionarios digitales en Kahoot, demostrando dominio ortográfico y capacidad para identificar la sílaba tónica en estructuras verbales compuestas.	29-10-2024	- Hojas impresas(teoría) - Cuaderno - Lapiceros - Computadora
10	Escribir oraciones sin errores de	- Reconocer y corregir errores de tildación en oraciones que contengan palabras agudas, graves o	05-11-2024	- Cuaderno - Lapiceros

	tildación	llanas, esdrújulas, sobresdrújulas, con tilde diacrítica y verbos enclíticos, mediante actividades dinámicas en Kahoot, consolidando los aprendizajes de las sesiones anteriores. - Aplicar correctamente las reglas generales y especiales de acentuación al escribir oraciones sin errores ortográficos y al resolver retos interactivos en Kahoot, demostrando dominio integral de la tildación general y especial.		Computadora
--	-----------	---	--	-------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

DATOS GENERALES					
TÍTULO:	CONOCEMOS LAS CONCURRENCIAS VOCÁLICAS			GRADO Y SECCIÓN:	2° E
I.E.	82019 – La Florida	ÁREA:	Comunicación	DURACIÓN:	45 min
DOCENTE:	Sandra Marieli Acuña Huamán			FECHA:	23-09-24

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, las concurrencias vocálicas) que contribuyen al sentido de su texto.	Divide las palabras en sílabas teniendo en cuenta la concurrencia vocálica mediante la plataforma Kahoot
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	- Define metas de aprendizaje. - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES / ACCIONES OBSERVABLES	
ENFOQUE DE DERECHOS	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
Buscar información. Preparar los materiales y tener internet.	Ficha impresa Cuaderno, lapiceros, resaltadores Computadora

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO: (Tiempo)	
Motivación	Dialogo con los estudiantes sobre la importancia de escribir correctamente. Escribe en la pizarra las palabras: ciudad, poema, Paraguay, carpeta, conejo
Exploración de saberes previos	El docente pregunta: ¿Cuáles son las clases de concurrencias vocálicas? ¿Qué es una concurrencia vocálica? ¿Qué es la sílaba?

Problematicación Reto	La docente muestra la siguiente situación problemática: Indica a los estudiantes separar en sílabas las palabras geología y cartuchera . En base a esta situación la docente pregunta: ¿Es lo mismo separar en sílabas las palabras con vocales juntas y palabras que no tengan vocales juntas? ¿Crees que existirán reglas para separar las palabras en sílabas?		
Propósito	Separar las palabras en sílabas que contengan hiato, diptongo y triptongo		
DESARROLLO: (Tiempo)			
	✓ Explicación del docente sobre las concurrencias vocálicas: Hiato, diptongo y triptongo ✓ En la pizarra la maestra escribe palabras y solicita a los estudiantes separarlas en sílabas e indicar qué tipo de concurrencia vocálica está presente en la palabra. ✓ Se verifica lo que hicieron y se retroalimenta. ✓ Posteriormente se solicita a los estudiantes encender su computadora donde la maestra les compartirá un PIN en la plataforma Kahoot y ellos tendrán que resolver los ejercicios propuestos por la maestra en la plataforma Kahoot. En la plataforma Kahoot habrá palabras para que separen en sílabas e indiquen que tipo de concurrencia vocálica presentan, también que marquen alternativas con palabras bien silabeadas, etc. ✓ Finalmente, la maestra agradece la participación de los estudiantes.		
CIERRE: (Tiempo)			
Metacognición	✓ Anotaciones en el cuaderno. ✓ Reflexionan: - ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil, fue difícil? - ¿Cómo lo aprendí? - ¿Qué dificultades tuve y cómo podría mejorar? - ¿En qué me servirá lo aprendido?		

EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS	CRITERIOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, las concurrencias vocálicas) que contribuyen al sentido de su texto.	Divide las palabras en sílabas teniendo en cuenta la concurrencia vocálica mediante la plataforma Kahoot	F.O

.....

Sandra Marieli Acuña Huamán
DOCENTE - COMUNICACIÓN

CONCURRENCIAS VOCÁLICAS

Una concurrencia vocálica es la sucesión de vocales, en una palabra.

Ejemplo: **ciudad** **poeta** **huaico**

Vocales abiertas o fuertes: **a, e, o**

Vocales cerradas o débiles: **i, u**



❖ HIATO

Cuando las vocales están juntas, en una palabra, pero forman sílabas diferentes.

- VA + VA = poema: po – e – ma
- VA + $\checkmark$ VA = campeón: cam – pe – ón
- VA + $\checkmark$ VC = raíz: ra – íz
- $\checkmark$ VC + VA = sandía: san – dí – a

Encierra las palabras que tengan hiato.

patio	día	búho	río
camión	peine	poeta	

❖ DIPTONGO

Cuando las vocales están juntas en una palabra y forman una sola sílaba.

- VC + VC = ciudad: ciu – dad
- VC + VA = cielo: cie – lo
- VC + $\checkmark$ VA = ración: ra – ción
- $\checkmark$ VA + VC = naufrago: náu – fra – go

Encierra las palabras que tengan diptongo.

huella	tío	zanahoria
queso	Piura	después

❖ TRIPTONGO

Se presenta cuando tres vocales están en una misma sílaba.

- VC + VA + VC = huaico: huai – co
- VC + $\checkmark$ VA + VC = estudiéis: es – tu – diéis

Encierra las palabras que tengan triptongo.

guau	tío	Paraguay
cigüeña	buey	después

IMPORTANTE



HIATO ACENTUAL

Se produce cuando la **vocal cerrada** tiene tilde formando así un hiato.

Ejemplos

- río = rí – o
- maíz = maíz
- economía = e – co – no – mí – a
- Raúl = Ra – úl
- baúl = ba – úl

DIPTONGO CRECIENTE

Se produce cuando primero está la **VC** y luego la **VA**.

Ejemplos

- piensa = pien – sa
- ciencia = cien – cia
- apuesta = a – pues – ta

DIPTONGO DECRECIENTE

Se produce cuando primero está la **VA** y luego la **VC**.

Ejemplos

- paisaje = pai – sa – je
- Europa = eu – ro – pa
- aceite = a – cei – te



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

DATOS GENERALES					
TÍTULO:	CONOCEMOS EL HIATO ACENTUAL		GRADO Y SECCIÓN:	2° E	
I.E.	La Florida	ÁREA:	Comunicación	DURACIÓN:	45 min
DOCENTE:	Sandra Marieli Acuña Huamán			FECHA:	30-09-24
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE					
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA		DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.		Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, el hiato acentual) que contribuyen al sentido de su texto.		Silabea correctamente las palabras teniendo en cuenta la concurrencia vocálica e identifica el hiato acentual mediante la plataforma Kahoot.	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma		• Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.			
ENFOQUES TRANSVERSALES		VALORES / ACCIONES OBSERVABLES			
ENFOQUE DE DERECHOS		• Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.			
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN					
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?			¿Qué recursos o materiales se utilizarán?		
Buscar información. Preparar los materiales y tener internet.			Ficha impresas. Cuaderno, lapiceros, resaltadores Computadora		
MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE					
INICIO: (Tiempo)					
Motivación	Dialogo con los estudiantes sobre la importancia de escribir correctamente. Escribe en la pizarra las palabras: cuento, poema, huaico, peón, economía				
Exploración de saberes previos	El docente pregunta: ¿Cuál de las palabras presentan hiato acentual? ¿Qué es un hiato acentual? ¿Qué es el adiptongo?				
Problematización Reto	La docente muestra la siguiente situación problemática: Indica a los estudiantes que separen en sílabas las palabras geología, magia y campeón . En base a esta situación la docente pregunta: ¿Es lo mismo un hiato simple que un hiato acentual? ¿Crees que existirán reglas para identificar el hiato acentual?				
Propósito	Separar las palabras en sílabas e identificar las palabras con hiato acentual.				
DESARROLLO: (Tiempo)					
	✓ Explicación del docente sobre las concurrencias vocálicas: Hiato, diptongo y triptongo y poner énfasis en el hiato acentual ✓ En la pizarra la maestra escribe palabras y solicita a los estudiantes separarlas en sílabas e indicar cual de las palabras contienen hiato acentual. ✓ Se verifica lo que hicieron y se retroalimenta. ✓ Posteriormente se solicita a los estudiantes encender su computadora donde la maestra les compartirá un PIN en la plataforma Kahoot y ellos tendrán que resolver los ejercicios propuestos por la maestra en la plataforma Kahoot. En la plataforma Kahoot habrá palabras para que separen en sílabas e indiquen si contienen hiato acentual, también que marquen alternativas con palabras bien silabeadas, etc. ✓ Finalmente, la maestra agradece la participación de los estudiantes.				

CIERRE: (Tiempo)			
Metacognición	✓ Anotaciones en el cuaderno. ✓ Reflexionan: - ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil, fue difícil? - ¿Cómo lo aprendí? - ¿Qué dificultades tuve y cómo podría mejorar? - ¿En qué me servirá lo aprendido?		
EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS	CRITERIOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, el hiato acentual) que contribuyen al sentido de su texto.	Silabea correctamente las palabras teniendo en cuenta la concurrencia vocálica e identifica el hiato acentual mediante la plataforma Kahoot.	F.O

.....

Sandra Marieli Acuña Huamán
DOCENTE - COMUNICACIÓN

HIATO ACENTUAL

¿Qué es el hiato acentual?

El hiato acentual (también llamado hiato por tilde) ocurre cuando una vocal cerrada (i, u) se une a una vocal abierta (a, e, o) y, a pesar de estar juntas, se separan en dos sílabas porque la vocal cerrada lleva tilde.

Regla principal

Se forma un hiato acentual cuando: Una vocal cerrada tónica (í, ú) se encuentra junto a una vocal abierta átona (a, e, o) o viceversa.

Estructura del hiato acentual

Combinación de vocales	Ejemplo	División silábica
í + a	María	Ma-rí-a
í + e	sonríe	son-rí-e
í + o	río	rí-o
ú + a	actúa	ac-tú-a
ú + e	continúa	con-ti-nú-a
ú + o	reúno	re-ú-no

Actividad: Clasificalas según presenten hiato simple o hiato acentual.

Palabra	Tipo de fenómeno vocálico	Sílaba tónica
poesía		
construía		
cofre		
reía		
diurno		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

DATOS GENERALES			
TÍTULO:	IDENTIFICAMOS LAS SÍLABAS ÁTONAS Y TÓNICAS	GRADO Y SECCIÓN:	2° E
I.E.	La Florida	ÁREA:	Comunicación
DURACIÓN:	45 min	FECHA:	11-10-24
DOCENTE:	Sandra Marieli Acuña Huamán		

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, la sílaba tónica y átona) que contribuyen al sentido de su texto.	En una palabra, identifica correctamente la sílaba tónica mediante la plataforma Kahoot.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	- Define metas de aprendizaje. - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES / ACCIONES OBSERVABLES	
ENFOQUE DE DERECHOS	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
Buscar información. Preparar los materiales y tener internet.	Ficha impresa Cuaderno, lapiceros, resaltadores Computadora

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO: (Tiempo)	

Motivación	Dialogo con los estudiantes sobre la importancia de escribir correctamente. Escribe en la pizarra las palabras: fraile, arácnido, cartuchera.
Exploración de saberes previos	El docente pregunta: ¿Qué es la sílaba tónica? ¿Qué es una sílaba átona? ¿Qué saben sobre el acento?
Problematicación Reto	La docente muestra la siguiente situación problemática: Indica a los estudiantes que identifiquen la sílaba tónica de las siguientes palabras: clavel, vehículo, tórax. En base a esta situación la docente pregunta: ¿Todas las palabras tienen sílaba tónica? ¿Crees que existirán reglas para identificar la sílaba tónica?
Propósito	Hoy vamos a separar las palabras en sílabas e identificamos la sílaba tónica.

DESARROLLO: (Tiempo)	
	✓ Explicación del docente sobre las sílabas átona y tónicas. ✓ En la pizarra la maestra escribe palabras y solicita a los estudiantes separarlas en sílabas e identificar la sílaba tónica. ✓ Se verifica lo que hicieron y se retroalimenta. ✓ Posteriormente se solicita a los estudiantes encender su computadora donde la maestra les compartirá un PIN en la plataforma Kahoot y ellos tendrán que resolver los ejercicios propuestos por la maestra en la plataforma Kahoot. En la plataforma Kahoot habrá palabras para que separen en sílabas e identifiquen la sílaba tónica. ✓ Finalmente, la maestra agradece la participación de los estudiantes.

CIERRE: (Tiempo)			
Metacognición	✓ Anotaciones en el cuaderno. ✓ Reflexionan: - ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil, fue difícil? - ¿Cómo lo aprendí? - ¿Qué dificultades tuve y cómo podría mejorar? - ¿En qué me servirá lo aprendido?		
EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS	CRITERIOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, la sílaba tónica y átona) que contribuyen al sentido de su texto.	En una palabra, identifica correctamente la sílaba tónica mediante la plataforma Kahoot.	F.O

.....

Sandra Marieli Acuña Huamán
DOCENTE - COMUNICACIÓN

SÍLABA ÁTONA Y TÓNICA

Sílaba tónica:

Es la sílaba que **se pronuncia con mayor intensidad o fuerza de voz**.

Ejemplo: *ca-sa* → la sílaba tónica es **ca**.

Sílaba átona:

Son las **demás sílabas** de una palabra, que se pronuncian **con menor intensidad**.

Actividad:

1. **¿Qué es una sílaba tónica?**
 - A. La sílaba que se pronuncia con menos fuerza.
 - B. La sílaba que se pronuncia con más fuerza.
 - C. La última sílaba de la palabra.
 - D. La primera sílaba del verbo.
2. **¿Qué es una sílaba átona?**
 - A. La que se pronuncia con más fuerza.
 - B. La que lleva tilde.
 - C. La que se pronuncia con menos fuerza.
 - D. La que siempre está al final
3. **¿Cuál es la sílaba tónica en la palabra “camino”?**
 - A. ca
 - B. mi
 - C. no
 - D. ca y no
4. **¿Cuál es la sílaba tónica en la palabra “árbol”?**
 - A. ar
 - B. bol
 - C. bo
 - D. ol
5. **En la palabra “ventana”, la sílaba tónica es:**
 - A. ven
 - B. ta
 - C. na
 - D. ve
6. **¿Qué palabra tiene la sílaba tónica en la última sílaba?**
 - A. lápiz
 - B. canción
 - C. mesa
 - D. árbol
7. **¿En cuál de las siguientes palabras la sílaba tónica es la primera?**
 - A. teléfono
 - B. corazón
 - C. ventana
 - D. amistad

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

DATOS GENERALES			
TÍTULO:	DIFERENCIAMOS EL ACENTO ORTOGRÁFICO DEL PROSÓDICO	GRADO Y SECCIÓN:	2° E
I.E.	La Florida	ÁREA:	Comunicación
DURACIÓN:	45 min	FECHA:	13-10-24
DOCENTE:	Sandra Marieli Acuña Huamán		

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, el acento ortográfico y prosódico) que contribuyen al sentido de su texto.	Clasifica correctamente las palabras con acento ortográfico y prosódico mediante la plataforma Kahoot.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	- Define metas de aprendizaje. - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES / ACCIONES OBSERVABLES	
ENFOQUE DE DERECHOS	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
Buscar información. Preparar los materiales y tener internet.	Ficha impresa Cuaderno, lapiceros, resaltadores Computadora

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO: (Tiempo)	
Motivación	Dialogo con los estudiantes sobre la importancia de escribir correctamente. Escribe en la pizarra las palabras: Fácil, café, biblioteca, auditorio, patio.
Exploración de saberes previos	El docente pregunta: ¿Qué es el acento? ¿En base a la clase anterior, qué es la sílaba tónica? ¿Cuántas clases de acento creen que hay?
Problematicación Reto	La docente muestra la siguiente situación problemática: Indica a los estudiantes que indiquen qué palabras presentan acento ortográfico o prosódico: río, célula, huerto, silencio. En base a esta situación la docente pregunta: ¿Todas las palabras tendrán acento? ¿Crees que existirán reglas para diferenciar el acento ortográfico del prosódico?
Propósito	Hoy vamos a conocer las diferencias entre el acento ortográfico y prosódico

DESARROLLO: (Tiempo)	
	✓ Explicación del docente sobre las clases de acento. ✓ En la pizarra la maestra escribe palabras y solicita a los estudiantes clasificar las palabras que tengan acento ortográfico o prosódico. ✓ Se verifica lo que hicieron y se retroalimenta. ✓ Posteriormente se solicita a los estudiantes encender su computadora donde la maestra les compartirá un PIN en la plataforma Kahoot y ellos tendrán que resolver los ejercicios propuestos por la maestra en la plataforma Kahoot. En la plataforma Kahoot habrá palabras y oraciones donde el estudiante tiene que reconocer las palabras con acento ortográfico o prosódico. ✓ Finalmente, la maestra agradece la participación de los estudiantes.

CIERRE: (Tiempo)			
Metacognición	✓ Anotaciones en el cuaderno. ✓ Reflexionan: - ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil, fue difícil? - ¿Cómo lo aprendí? - ¿Qué dificultades tuve y cómo podría mejorar? - ¿En qué me servirá lo aprendido?		
EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS	CRITERIOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, el acento ortográfico y prosódico) que contribuyen al sentido de su texto.	Clasifica correctamente las palabras con acento ortográfico y prosódico mediante la plataforma Kahoot.	F.O

.....

Sandra Marieli Acuña Huamán
DOCENTE - COMUNICACIÓN

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

DATOS GENERALES					
TÍTULO:	Clases de palabras según la posición del acento (agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas)			GRADO Y SECCIÓN:	2° E
I.E.	La Florida	ÁREA:	Comunicación	DURACIÓN:	45 min
DOCENTE:	Sandra Marieli Acuña Huamán			FECHA:	16-10-24

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, las clases de palabras por el acento) que contribuyen al sentido de su texto.	Clasifica correctamente las palabras según la posición del acento mediante la plataforma Kahoot.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	- Define metas de aprendizaje. - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES / ACCIONES OBSERVABLES	
ENFOQUE DE DERECHOS	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
Buscar información. Preparar los materiales y tener internet.	Ficha impresa. Cuaderno, lapiceros, resaltadores Computadora

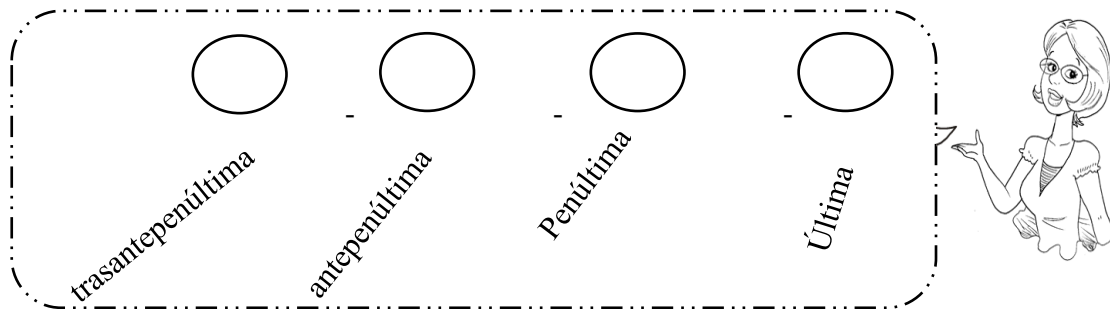
MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO: (Tiempo)	
Motivación	Diálogo con los estudiantes sobre la importancia de escribir correctamente. Escribe en la pizarra las palabras: médico, medico, medicó, tránsito, transito, transitó; para luego explicar cómo cambian de significado con la tilde.
Exploración de saberes previos	El docente pregunta: ¿Cómo se clasifican las palabras por el acento? ¿Qué es el acento? ¿Qué es la tilde?
Problematicación Reto	La docente muestra la siguiente situación problemática: Indica a los estudiantes que clasifiquen las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas. En base a esta situación la docente pregunta: ¿Es lo mismo el acento con la tilde? ¿Cuáles son las reglas para que las palabras según la posición del acento se puedan tildar?
Propósito	Hoy vamos a conocer las clases de palabras según la posición del acento (agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas)
DESARROLLO: (Tiempo)	
	✓ Explicación del docente sobre las clases de palabras según la posición del acento. ✓ En la pizarra la maestra escribe palabras y solicita a los estudiantes clasificar las palabras según la posición del acento: león, árbol, número, fácilmente, pared, diccionario. ✓ Se verifica lo que hicieron y se retroalimenta. ✓ Posteriormente se solicita a los estudiantes encender su computadora donde la maestra les compartirá un PIN en la plataforma Kahoot y ellos tendrán que resolver los ejercicios propuestos por la maestra en la plataforma Kahoot. En la plataforma Kahoot habrá palabras en las cuales el estudiante tiene que clasificar las palabras según la posición del acento. ✓ Finalmente, la maestra agradece la participación de los estudiantes.
CIERRE: (Tiempo)	

Metacognición	✓ Anotaciones en el cuaderno. ✓ Reflexionan: - ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil, fue difícil? - ¿Cómo lo aprendí? - ¿Qué dificultades tuve y cómo podría mejorar? - ¿En qué me servirá lo aprendido?
----------------------	---

EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS	CRITERIOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, las clases de palabras por el acento) que contribuyen al sentido de su texto.	Clasifica correctamente las palabras según la posición del acento mediante la plataforma Kahoot.	F.O

.....
 Sandra Marieli Acuña Huamán
 DOCENTE - COMUNICACIÓN

CLASES DE PALABRAS SEGÚN EL ACENTO



❖ AGUDAS ○ - ○ - ○ - ●

Llevan la mayor fuerza de voz en la última sílaba.

Se tildan cuando terminan en N, S o Vocal



Ejemplos

- café
- maní = ma - (ní)
- amor
- pared
- clavel
- canción

❖ ESDRÚJULAS ○ - ● - ○ - ○

Llevan la mayor fuerza de voz en la antepenúltima sílaba.

Todas se tildan.



Ejemplos

- matemática = ma - te - (má) - ti - ca
- termómetro
- témpera
- Júpiter

❖ GRAVES O LLANAS ○ - ○ - ● - ○

Llevan la mayor fuerza de voz en la penúltima sílaba.

Se tildan cuando no terminan en N, S o Vocal



Ejemplos

- biblioteca = bi - blio - (te) - ca
- auditorio
- álbum
- árhol

❖ SOBRESDRÚJULAS ● - ○ - ○ - ○

Llevan la mayor fuerza de voz en la trasantepenúltima sílaba.

Todas se tildan.

Ejemplos

- cuéntaselo = (cuén) - ta - se - lo
- cómpramelo
- envíamelo
- fácilmente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

DATOS GENERALES					
TÍTULO:	Reglas de tildación de las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas			GRADO Y SECCIÓN:	2° E
I.E.	La Florida	ÁREA:	Comunicación	DURACIÓN:	45 min
DOCENTE:	Sandra Marieli Acuña Huamán			FECHA:	18-10-24

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, las clases de palabras por el acento) que contribuyen al sentido de su texto.	Tilda correctamente las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas mediante la plataforma Kahoot.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	- Define metas de aprendizaje. - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES / ACCIONES OBSERVABLES	
ENFOQUE DE DERECHOS	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
Buscar información. Preparar los materiales y tener internet.	Ficha impresa Cuaderno, lapiceros, resaltadores Computadora

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO: (Tiempo)	
Motivación	Diálogo con los estudiantes sobre la importancia de escribir correctamente. Escribe en la pizarra las palabras: café, caiman, aguilá, matemática, comprámelo, cartel, colegio
Exploración de saberes previos	El docente pregunta: ¿Cuáles son las clases de palabras según la posición del acento? ¿Qué diferencia hay entre una palabra aguda y una grave o llana? ¿Puedes mencionar una palabra aguda y explicar por qué se clasifica de esa manera?
Problematización Reto	La docente muestra la siguiente situación problemática: Indica a los estudiantes que tilden las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas. En base a esta situación la docente pregunta: ¿En qué sílaba lleva tilde la palabra omnibus? ¿Cuáles son las reglas para que las palabras según la posición del acento se puedan tildar?
Propósito	Hoy vamos a conocer las reglas de tildación de las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas.

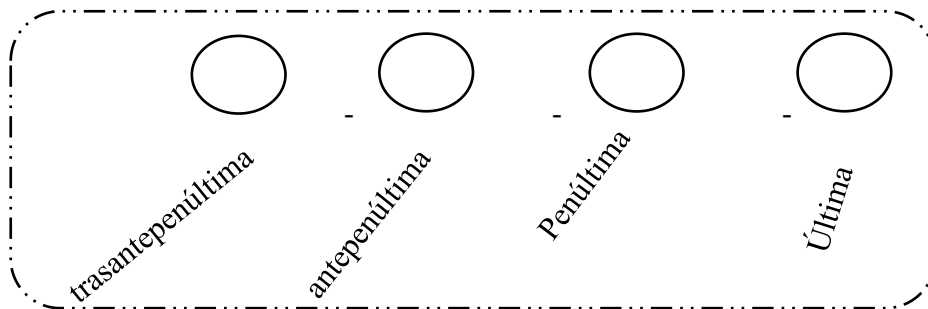
DESARROLLO: (Tiempo)	
	✓ Explicación del docente sobre las reglas de tildación de las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas. ✓ En la pizarra la maestra escribe palabras y solicita a los estudiantes tildar las palabras según la posición del acento: árbol, número, fácilmente, pared, diccionario, cárcel, cantare, comprámelo ✓ Se verifica lo que hicieron y se retroalimenta. ✓ Posteriormente se solicita a los estudiantes encender su computadora donde la maestra les compartirá un PIN en la plataforma Kahoot y ellos tendrán que resolver los ejercicios propuestos por la maestra en la plataforma Kahoot. En la plataforma Kahoot habrá palabras en las cuales el estudiante tiene que clasificar las palabras según la posición del acento, y tildar las palabras según lo requiera el ejercicio. ✓ Finalmente, la maestra agradece la participación de los estudiantes.
CIERRE: (Tiempo)	

Metacognición	✓ Anotaciones en el cuaderno. ✓ Reflexionan: - ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil, fue difícil? - ¿Cómo lo aprendí? - ¿Qué dificultades tuve y cómo podría mejorar? - ¿En qué me servirá lo aprendido?
----------------------	---

EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS	CRITERIOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, las clases de palabras por el acento) que contribuyen al sentido de su texto.	Tilda correctamente las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas mediante la plataforma Kahoot.	F.O

.....
 Sandra Marieli Acuña Huamán
 DOCENTE - COMUNICACIÓN

REGLAS DE LAS PALABRAS SEGÚN EL ACENTO



❖ AGUDAS ○ - ○ - ○ - ●

Llevan la mayor fuerza de voz en la última sílaba.

Se tildan cuando terminan en N, S o Vocal



Ejemplos

- café
- maní = ma - (ní)
- amor
- pared
- clavel
- canción

❖ ESDRÚJULAS ○ - ● - ○ - ○

Llevan la mayor fuerza de voz en la antepenúltima sílaba.

Todas se tildan.



Ejemplos

- matemática = ma - te - (má) - ti - ca
- termómetro
- témpora
- Júpiter

❖ GRAVES O LLANAS ○ - ○ - ● - ○

Llevan la mayor fuerza de voz en la penúltima sílaba.

Se tildan cuando no terminan en N, S o Vocal



Ejemplos

- biblioteca = bi - blio - (te) - ca
- auditorio
- álbum
- árhol

❖ SOBRESDRÚJULAS ● - ○ - ○ - ○

Llevan la mayor fuerza de voz en la trasantepenúltima sílaba.

Todas se tildan.



Ejemplos

- cuéntaselo = (cuén) - ta - se - lo
- cómpramelo
- envíamelo
- fácilmente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

DATOS GENERALES					
TÍTULO:	Tildación de las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas			GRADO Y SECCIÓN:	2° E
I.E.	La Florida	ÁREA:	Comunicación	DURACIÓN:	45 min
DOCENTE:	Sandra Marieli Acuña Huamán			FECHA:	22-10-24

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, las clases de palabras por el acento) que contribuyen al sentido de su texto.	Tilda correctamente las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas mediante la plataforma Kahoot.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	- Define metas de aprendizaje. - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES / ACCIONES OBSERVABLES	
ENFOQUE DE DERECHOS	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
Buscar información. Preparar los materiales y tener internet.	Cuaderno, lapiceros, resaltadores Computadora

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO: (Tiempo)	
Motivación	Diálogo con los estudiantes sobre la importancia de escribir correctamente. Escribe en la pizarra las palabras: café, caiman, aguilá, matemática, compramelo, cartel, colegio
Exploración de saberes previos	El docente pregunta: ¿Cuáles son las clases de palabras según la posición del acento? ¿Qué diferencia hay entre una palabra aguda y una grave o llana? ¿Puedes mencionar una palabra aguda y explicar por qué se clasifica de esa manera?
Problematización Reto	La docente muestra la siguiente situación problemática: Indica a los estudiantes que tilden las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas. En base a esta situación la docente pregunta: ¿En qué sílaba lleva tilde la palabra omnibus? ¿Cuáles son las reglas para que las palabras según la posición del acento se puedan tildar?
Propósito	Hoy vamos a conocer las reglas de tildación de las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas.

DESARROLLO: (Tiempo)	
	✓ Explicación del docente sobre las reglas de tildación de las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas. ✓ En la pizarra la maestra escribe palabras y solicita a los estudiantes tildar las palabras según la posición del acento: árbol, número, fácilmente, pared, diccionario, cárcel, cantare, compramelo ✓ Se verifica lo que hicieron y se retroalimenta. ✓ Posteriormente se solicita a los estudiantes encender su computadora donde la maestra les compartirá un PIN en la plataforma Kahoot y ellos tendrán que resolver los ejercicios propuestos por la maestra en la plataforma Kahoot. En la plataforma Kahoot habrá palabras en las cuales el estudiante tiene que clasificar las palabras según la posición del acento, y tildar las palabras según lo requiera el ejercicio. ✓ Finalmente, la maestra agradece la participación de los estudiantes.
CIERRE: (Tiempo)	

Metacognición	✓ Anotaciones en el cuaderno. ✓ Reflexionan: - ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil, fue difícil? - ¿Cómo lo aprendí? - ¿Qué dificultades tuve y cómo podría mejorar? - ¿En qué me servirá lo aprendido?
----------------------	---

EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS	CRITERIOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, las clases de palabras por el acento) que contribuyen al sentido de su texto.	Tilda correctamente las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas mediante la plataforma Kahoot.	F.O

.....
 Sandra Marieli Acuña Huamán
 DOCENTE - COMUNICACIÓN

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

DATOS GENERALES					
TÍTULO:	Tildación en diacríticos		GRADO Y SECCIÓN:	2° E	
I.E.	La Florida	ÁREA:	Comunicación	DURACIÓN:	45 min
DOCENTE:	Sandra Marieli Acuña Huamán		FECHA:	25-10-24	
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE					
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA		DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS		EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.		Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, aplicar la tildación diacrítica en monosílabos) que contribuyen al sentido de su texto.		En un texto breve el estudiante aplica la tildación diacrítica en los monosílabos, resaltando las diferencias de significado entre palabras mediante la plataforma Kahoot.	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES		CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS			
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma		• Define metas de aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.			
ENFOQUES TRANSVERSALES		VALORES / ACCIONES OBSERVABLES			
ENFOQUE DE DERECHOS		• Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.			
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN					
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?			¿Qué recursos o materiales se utilizarán?		
Buscar información. Preparar los materiales y tener internet.			Ficha impresa. Cuaderno, lapiceros, resaltadores Computadora		
MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE					
INICIO: (Tiempo)					
Motivación	El docente presenta una oración. Yo te quiero / Yo, té quiero. para observar la importancia de utilizar correctamente la tilde en monosílabos y así evitar confusiones o ambigüedad.				
Exploración de saberes previos	El docente pregunta: ¿Qué es un diacrítico? ¿Conoces las palabras que cambian de significado dependiendo de si tienen tilde o no? ¿Menciona ejemplos de las palabras monosílabas como <i>tú</i> y <i>tu</i> y explicar la diferencia?				
Problematización Reto	La docente muestra la siguiente situación problemática: Indica a los estudiantes que lean el siguiente texto: Mi mamá dijo que traería un regalo para mi y mi abuelita..... En base a esta situación la docente pregunta: ¿Qué problema genera este texto al no utilizar tildes diacríticas?				
Propósito	Hoy vamos a conocer la tildación en diacríticos.				
DESARROLLO: (Tiempo)					
	✓ Explicación del docente sobre el acento diacrítico. Palabras monosílabas que llevan tilde para diferenciar su significado (el/él, tu/tú, se/ sé, mi/mí, mas/más, de/dé, etc.) ✓ En la pizarra la maestra escribe oraciones y solicita a los estudiantes tildar las palabras según corresponda para darle sentido al texto. ✓ Se verifica lo que hicieron y se retroalimenta. ✓ Posteriormente se solicita a los estudiantes encender su computadora donde la maestra les compartirá un PIN en la plataforma Kahoot y ellos tendrán que resolver los ejercicios propuestos por la maestra en la plataforma Kahoot. En la plataforma Kahoot habrá oraciones en las cuales el estudiante tiene que corregir. ✓ Finalmente, la maestra agradece la participación de los estudiantes.				
CIERRE: (Tiempo)					

Metacognición	✓ Anotaciones en el cuaderno. ✓ Reflexionan: - ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil, fue difícil? - ¿Cómo lo aprendí? - ¿Qué dificultades tuve y cómo podría mejorar? ¿En qué me servirá lo aprendido?
----------------------	--

EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS	CRITERIOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, aplicar la tildación diacrítica en monosílabos) que contribuyen al sentido de su texto.	En un texto breve el estudiante aplica la tildación diacrítica en los monosílabos, resaltando las diferencias de significado entre palabras mediante la plataforma Kahoot.	F.O

.....
 Sandra Marieli Acuña Huamán
 DOCENTE - COMUNICACIÓN

TILDACIÓN DIACRÍTICA

Definición

La tilde diacrítica es el signo ortográfico (´) que se coloca sobre algunas palabras monosílabas o iguales en forma para diferenciarlas en su significado o función gramatical.

Aunque se pronuncian igual, se escriben diferente gracias a la tilde, lo que evita confusiones en la escritura.

Reglas y ejemplos más frecuentes

Tilde diacrítica en los pronombres y determinantes

Palabra	Con tilde	Sin tilde
tú → pronombre personal	Ejemplo: <i>Tú eres mi amiga.</i>	tu → determinante posesivo
mí → pronombre personal	Ejemplo: <i>Esto es para mí.</i>	mi → determinante posesivo
sí → pronombre reflexivo o afirmación	Ejemplo: <i>Ella confía en sí misma. / Sí, iré contigo.</i>	si → conjunción condicional
él → pronombre personal	Ejemplo: <i>Él llegó temprano.</i>	el → artículo determinado

Tilde diacrítica en los interrogativos y exclamativos

Palabra	Con tilde	Sin tilde
qué → interrogativo o exclamativo	Ejemplo: <i>¿Qué quieres? / ¡Qué sorpresa!</i>	que → conjunción o pronombre relativo
quién → interrogativo o exclamativo	Ejemplo: <i>¿Quién vino? / ¡Quién pudiera viajar!</i>	quien → relativo
cuál → interrogativo o exclamativo	Ejemplo: <i>¿Cuál prefieres?</i>	cual → relativo
cómo → interrogativo o exclamativo	Ejemplo: <i>¿Cómo estás? / ¡Cómo canta!</i>	como → comparativo o modo
cuándo → interrogativo o exclamativo	Ejemplo: <i>¿Cuándo vendrás?</i>	cuando → conjunción
cuánto → interrogativo o exclamativo	Ejemplo: <i>¿Cuánto cuesta? / ¡Cuánto te quiero!</i>	cuanto → relativo o cuantificador
dónde → interrogativo o exclamativo	Ejemplo: <i>¿Dónde vives?</i>	donde → relativo

Otros casos particulares

Palabra	Con tilde	Sin tilde
té → bebida	Ejemplo: <i>Me gusta el té verde.</i>	te → pronombre
más → cantidad o comparación	Ejemplo: <i>Quiero más pan.</i>	mas → conjunción (significa “pero”)
aún → equivale a “todavía”	Ejemplo: <i>Aún no llega.</i>	aun → equivale a “incluso”
dé → forma del verbo <i>dar</i>	Ejemplo: <i>Espero que me dé el dinero.</i>	de → preposición
sé → forma del verbo <i>ser</i> o <i>saber</i>	Ejemplo: <i>Sé valiente. / Ya sé la respuesta.</i>	se → pronombre

La tilde diacrítica es **fundamental para mantener la claridad y precisión en la escritura**, evitando ambigüedades entre palabras que suenan igual, pero **cumplen distintas funciones gramaticales o tienen significados diferentes**.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

DATOS GENERALES			
TÍTULO:	Tildación de verbos enclíticos		GRADO Y SECCIÓN: 2° E
I.E.	La Florida	ÁREA:	Comunicación
DURACIÓN:	45 min		FECHA: 29-10-24
DOCENTE:	Sandra Marieli Acuña Huamán		

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, aplicar la tildación en verbos enclíticos) que contribuyen al sentido de su texto.	En un texto breve el estudiante aplica la tildación correspondiente en los verbos enclíticos mediante la plataforma Kahoot.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	- Define metas de aprendizaje. - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES / ACCIONES OBSERVABLES	
ENFOQUE DE DERECHOS	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
Buscar información. Preparar los materiales y tener internet.	Ficha impresa Cuaderno, lapiceros, resaltadores Computadora

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO: (Tiempo)	
Motivación	El docente presenta una oración. Llévela una limonada y déjaselo sobre su mesa díselo que está a 4 soles. La docente solicita a los estudiantes que lean atentamente el texto e identifiquen los verbos.
Exploración de saberes previos	El docente pregunta: ¿Qué es un verbo enclítico? ¿Cuáles son los pronombres personales sin tilde? me, te, se, los, lo, la ¿Se pueden unir los pronombres a los verbos? ¿Cómo cambia?
Problematización Reto	La docente muestra la siguiente situación problemática: Indica a los estudiantes que lean el siguiente texto: Se cayó; se lo compras; te lo comes En base a esta situación la docente pregunta: ¿Cómo podemos unir estos pronombres al verbo?
Propósito	Hoy vamos a conocer la tildación en verbos enclíticos
DESARROLLO: (Tiempo)	
	✓ Explicación del docente sobre la tildación en verbos enclíticos. - Al unirse los pronombres al verbo lo pueden cambiar de clase de palabras, es decir, si son graves pueden cambiar a esdrújulas y llevar tilde. Ejemplo: entregar = entrégaselo / comprar = cómpramelo ✓ En la pizarra la maestra escribe verbos y solicita a los estudiantes unir pronombres y tildarlos si es necesario. ✓ Se verifica lo que hicieron y se retroalimenta. ✓ Posteriormente se solicita a los estudiantes encender su computadora donde la maestra les compartirá un PIN en la plataforma Kahoot y ellos tendrán que resolver los ejercicios propuestos por la maestra en la plataforma Kahoot. En la plataforma Kahoot habrá oraciones y palabras en las cuales el estudiante tiene que corregir e identificar los verbos enclíticos que requieren de tildación. ✓ Finalmente, la maestra agradece la participación de los estudiantes.
CIERRE: (Tiempo)	

Metacognición	✓ Anotaciones en el cuaderno. ✓ Reflexionan: - ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil, fue difícil? - ¿Cómo lo aprendí? - ¿Qué dificultades tuve y cómo podría mejorar? ¿En qué me servirá lo aprendido?
----------------------	--

EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS	CRITERIOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, aplicar la tildación en verbos enclíticos) que contribuyen al sentido de su texto.	En un texto breve el estudiante aplica la tildación correspondiente en los verbos enclíticos mediante la plataforma Kahoot.	F.O

.....

Sandra Marieli Acuña Huamán
DOCENTE - COMUNICACIÓN

TILDACIÓN EN VERBOS ENCLÍTICOS

¿Qué son los verbos enclíticos?

Los verbos enclíticos son formas verbales (infinitivos, gerundios o imperativos) a las que se les unen pronombres personales átonos (me, te, se, lo, la, le, los, las, nos, os) al final de la palabra, formando una sola unidad gráfica.

Ejemplo básico:

- *decir + me → decirme*
- *haz + lo → hazlo*
- *dando + se → dándose*

Regla general de tildación

Cuando se añaden pronombres enclíticos, la palabra resultante puede cambiar de número de sílabas y, por lo tanto, debe revisarse la acentuación.

Se coloca tilde si al unir los pronombres, la palabra se convierte en una palabra esdrújula o sobreesdrújula, ya que todas las palabras esdrújulas y sobreesdrújulas llevan tilde.

En infinitivos

Cuando se agregan uno o más pronombres al infinitivo, puede formarse una palabra esdrújula o sobreesdrújula. Se tilda si cambia la posición del acento natural.

Ejemplos:

Forma simple	Con pronombre(s)	Tipo de palabra	Acentuación
decir	decírmelo	esdrújula	lleva tilde
comer	comérselo	esdrújula	lleva tilde
amar	amarlo	llana	no lleva tilde
mirar	mirarme	llana	no lleva tilde
escribir	escribírtelo	sobreesdrújula	lleva tilde

En gerundios

Cuando los pronombres hacen que el gerundio se vuelva esdrújulo o sobreesdrújulo, se coloca tilde.

Ejemplos:

Forma simple	Con pronombre(s)	Tipo de palabra	Acentuación
diciendo	diciéndome	esdrújula	lleva tilde
leyendo	leyéndolo	esdrújula	lleva tilde
mirando	mirándote	esdrújula	lleva tilde
haciendo	haciéndoselo	sobreesdrújula	lleva tilde

En imperativos afirmativos

En los imperativos afirmativos, los pronombres se colocan después del verbo, formando una sola palabra.

Si la palabra resultante es esdrújula o sobreesdrújula, lleva tilde.

Ejemplos:

Forma simple	Con pronombre(s)	Tipo de palabra	Acentuación
da	dame	llana	no lleva tilde
di	dímelo	esdrújula	lleva tilde
haz	házmelo	esdrújula	lleva tilde
pon	pónselo	esdrújula	lleva tilde
díle	díselo	esdrújula	lleva tilde
tráe	tráemelo	esdrújula	lleva tilde

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

DATOS GENERALES			
TÍTULO:	Escribir oraciones sin errores de tildación		GRADO Y SECCIÓN: 2° E
I.E.	La Florida	ÁREA:	Comunicación
DURACIÓN:	45 min		FECHA: 05-11-24
DOCENTE:	Sandra Marieli Acuña Huamán		

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE		
COMPETENCIAS Y CAPACIDADES DEL ÁREA	DESEMPEÑOS DE GRADO Y/O DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, la tilación) que contribuyen al sentido de su texto.	Escribe los dictados sin cometer errores de tildación.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES Y OTRAS COMPETENCIAS RELACIONADAS	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	- Define metas de aprendizaje. - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES / ACCIONES OBSERVABLES	
ENFOQUE DE DERECHOS	Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.	

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
Buscar información. Preparar los materiales y tener internet.	Cuaderno, lapiceros, resaltadores Computadora

MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	
INICIO: (Tiempo)	
Motivación	El docente presenta una oración. Los paramédicos . Vendeselo al mas alto precio, porque es el unico producto. La docente solicita a los estudiantes que lean atentamente el texto y coloquen las tildes en donde corresponde.
Exploración de saberes previos	El docente pregunta: ¿Qué es la tilde? ¿Cuándo deben llevar tilde las palabras agudas, graves o llanas, esdrújulas y sobresdrújulas? ¿Recuerdas las palabras que se escriben con y sin tilde y cambian de significado? ¿Qué estrategias utilizar para recordar las reglas de tildación al escribir?
Problematización Reto	La docente muestra la siguiente situación problemática: Indica a los estudiantes que lean el siguiente texto: <i>"Mi m mamae dijo que el llegaria a las tres y traeria los utiles escolares. Tambien comento que el te veia preocupado por tus tareas."</i> En base a esta situación la docente pregunta: ¿Qué debemos hacer para corregirlo y evitar confusiones?
Propósito	Hoy vamos a escribir oraciones sin errores de tildación.

DESARROLLO: (Tiempo)	
	✓ Explicación rápida de la docente sobre las reglas generales y especiales de tildación. - Agudas: El acento recae en la última sílaba y se tildan cuando terminan en “n”, “s” o vocal. - Graves o llanas: El acento reca en la penúltima sílaba y se tildan cuando no terminan en “n”, “s” o vocal. - Esdrújulas (antepenúltima) y sobresdrújulas (trasantepenúltima): Todas se tildan ✓ Los verbos enclíticos: Al unirse los pronombres al verbo lo pueden cambiar de clase de palabras, es decir, si son graves pueden cambiar a esdrújulas y llevar tilde. Ejemplo: entregar = entrégaselo / comprar = cómpramelo. ✓ Diferenciar las palabras diacríticas: mi/mí, te/té, aun/aún, etc. ✓ La docente dicta las oraciones. ✓ En parejas elaboran una lista de tres oraciones con palabras con y sin tilde y las comparten con otro grupo para corregirlas juntas. ✓ Se verifica lo que hicieron y se retroalimenta.

	✓ Posteriormente se solicita a los estudiantes encender su computadora donde la maestra les compartirá un PIN en la plataforma Kahoot y ellos tendrán que resolver los ejercicios propuestos por la maestra en la plataforma Kahoot. En la plataforma Kahoot habrá oraciones en las cuales el estudiante tiene que corregir y tildar las palabras que la requieran. ✓ Finalmente, la maestra agradece la participación de los estudiantes.		
CIERRE: (Tiempo)			
Metacognición	✓ Anotaciones en el cuaderno. ✓ Reflexionan: - ¿Qué aprendiste hoy? ¿Fue fácil, fue difícil? - ¿Cómo lo aprendí? - ¿Qué dificultades tuve y cómo podría mejorar? - ¿En qué me servirá lo aprendido?		
EVALUACIÓN			
COMPETENCIAS	CRITERIOS	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO
Escribe diversos tipos de textos en lengua materna.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, la tilación) que contribuyen al sentido de su texto.	Escribe los dictados sin cometer errores de tildación.	F.O

.....

Sandra Marieli Acuña Huamán
DOCENTE - COMUNICACIÓN