

Estrategia didáctica basada en el juego para el aprendizaje ortográfico en sexto año.

Game-based teaching strategy for spelling learning in sixth grade.

Para citar este trabajo:

Camacho, R., García, M., Piñera, Y., y Ortiz, W., (2025). Estrategia didáctica basada en el juego para el aprendizaje ortográfico en sexto año. *Reincisol*, 4(7), pp. 2817-2840.
[https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)2817-2840](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)2817-2840)

Autores:

Rosa Olandy Camacho Ordóñez

Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE).
Ecuador

Licenciada en Ciencias de la Educación

Correo Institucional: rocamachoo@ube.edu.ec

Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-9744-5192>

Marcia Paola García Macías.

Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE).
Ecuador

Lic. Psicopedagogía.

Estudiante virtual de la Universidad Bolivariana del Ecuador.

Correo Institucional: mpgarciam@ube.edu.ec

Orci: <https://orcid.org/0009-0001-2293-896X>

Yadyra de la Caridad Piñera Concepción

Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE).
Ecuador

Doctor en Ciencias Pedagógicas

Docente y tutora virtual de la Universidad Bolivariana del Ecuador.

Correo Institucional: ydpinerac@ube.edu.ec

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8947-1364>

Wilber Ortiz Aguilar

Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE).
Ecuador

Doctor en Ciencias Pedagógicas

Correo Institucional: wortiza@ube.edu.ec

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7323-6589>

RECIBIDO: 03 marzo 2025

ACEPTADO: 20 abril 2025

PUBLICADO: 01 mayo 2025

RESUMEN

La ortografía, como componente esencial de la comunicación escrita, enfrenta retos significativos en el contexto educativo debido a las deficiencias en su enseñanza y aplicación. Este estudio propone como objetivo diseñar una estrategia didáctica basada en el juego para el aprendizaje ortográfico en estudiantes de sexto año de Educación General Básica. Se realizó un diagnóstico con un enfoque mixto, la investigación integra métodos teóricos y empíricos, utilizando encuestas, entrevistas y pruebas de contenido para diagnosticar el estado actual del aprendizaje ortográfico. Las debilidades redundaron en la incorrecta aplicación de reglas ortográficas por parte de los estudiantes, lo cual provoca problemas de incoherencia y pérdida de sentido del texto, y uso de métodos tradicionales en las clases de Lengua y Literatura. Por tal razón, se diseñó una estrategia didáctica, basada en juegos como el “Bingo Ortográfico”, “El Duelo de Tildes” y “Tablero de la Ortografía”, propiciadoras de un aprendizaje significativo y motivante. La propuesta se valida teórica y prácticamente con consultas de especialistas y una implementación parcial. Esta investigación destaca el valor del juego como herramienta pedagógica innovadora para superar las barreras tradicionales en la enseñanza de la ortografía, contribuyendo a una educación inclusiva y de calidad.

Palabras claves: Aprendizaje ortográfico, estrategia didáctica, juego, motivación.

ABSTRACT

Spelling, as an essential component of written communication, faces significant challenges in the educational context due to deficiencies in its teaching and application. This study aims to design a game-based teaching strategy for learning spelling in sixth-year students of Basic General Education. A diagnosis was made with a mixed approach, the research integrates theoretical and empirical methods, using surveys, interviews and content tests to diagnose the current state of spelling learning. The weaknesses resulted in the incorrect application of spelling rules by students, which causes problems of incoherence and loss of meaning of the text, and the use of traditional methods in Language and Literature classes. For this reason, a teaching strategy was designed, based on games such as "Spelling Bingo", "The Duel of Accents" and "Spelling Board", which promote meaningful and motivating learning. The proposal is validated theoretically and practically with consultations with specialists and a partial implementation. This research highlights the value of games as an innovative pedagogical tool to overcome traditional barriers in teaching spelling, contributing to inclusive and quality education.

Keywords: Spelling learning, teaching strategy, game, motivation.

INTRODUCCIÓN

La ortografía es un elemento fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pues constituye un fundamento para la comunicación escrita y la formación del saber. No obstante, en entornos educativos, se observan carencias importantes en la correcta utilización de la ortografía, lo que repercute de manera adversa en el desempeño escolar y en las habilidades comunicativas de los alumnos. Frente a esta situación, el juego emerge como un recurso educativo innovador que, al estimular la motivación y el interés, promueve el aprendizaje activo y la asimilación de reglas ortográficas. Esta propuesta satisface la demanda de perfeccionar tácticas pedagógicas para vencer los retos convencionales en la instrucción de la ortografía.

La UNESCO (2016) establece en su Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, específicamente en el objetivo de desarrollo sostenible (ODS 4), la importancia de proporcionar una educación inclusiva y de calidad, que impulse el aprendizaje significativo. Este enfoque reconoce que una educación transformadora no solo aborda el acceso, sino también la calidad de los contenidos, metodologías y resultados del aprendizaje, adaptándolos a las necesidades diversas de los estudiantes. En este sentido, se promueve un modelo educativo que no solo brinde conocimientos básicos, sino que también empodere a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual, alineándose con principios de equidad, sostenibilidad y desarrollo humano integral.

De acuerdo a la Constitución de la República del Ecuador (2008) establece en el artículo 343 la obligación del sistema educativo de garantizar el desarrollo integral de los estudiantes, lo cual incluye el fortalecimiento de sus competencias lingüísticas, incluyendo el aprendizaje ortográfico. El artículo en mención muestra el compromiso del estado con una educación que va más allá de la simple impartición de saberes, centrandose su atención en el crecimiento integral de los alumnos, que incluye tanto elementos cognitivos como habilidades esenciales y lingüísticas, que resultan esenciales para la comunicación y el aprendizaje en cualquier campo.

Conforme a lo establecido en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2023) se promueve el uso de metodologías dinámicas que potencien el aprendizaje, considerando las necesidades y características individuales de los estudiantes. En este sentido, un aspecto relevante que propone la LOEI es el enfoque en la calidad de la educación, incluida la importancia de competencias lingüísticas y comunicativas, elementos que involucran directamente el fomento de una correcta ortografía.

Como señala el Marco Curricular Competencial de Aprendizajes en el área de Lengua y Literatura (2024) la importancia de desarrollar competencias lingüísticas como parte de una educación integral, priorizando el uso correcto del lenguaje en diferentes contextos. En este sentido, se destaca que el dominio del lenguaje no solo es una herramienta para la comunicación, sino también un medio esencial para el pensamiento crítico, la creatividad y la interacción social.

Dentro de la competencia comunicativa lingüística, tiene un rol fundamental el aprendizaje ortográfico, de acuerdo con las aportaciones de Jiménez et al. (2023) La aplicación en aula de técnicas pedagógicas para mejorar la ortografía promueve el aprendizaje y empleo de cada una de las normas ortográficas más relevantes como, por ejemplo: la ortografía de las palabras, la ortografía de la oración, la ortografía reglada, mismas aportan ventajas para el crecimiento del saber y el desarrollo de destrezas de los estudiantes. Es importante destacar que a través de la aplicación de técnicas o estrategias pedagógicas se incentiva y se fomenta el interés por el aprendizaje, mediante actividades variadas y divertidas.

Según Ávila Sandoya, Salguero Maza y Calva Nagua (2021), la enseñanza de la ortografía debe abordarse desde estrategias metodológicas activas que fomenten la participación colaborativa, creativa y autorregulada. Este enfoque, sustentado en el modelo constructivista, sitúa al estudiante como protagonista en la construcción de aprendizajes significativos. En este sentido, el uso del dictado y los cuentos ortográficos no solo facilita la adquisición de reglas ortográficas, sino que también incrementa la motivación y el interés por aprender, elementos esenciales para superar las dificultades comunes en esta área del conocimiento.

Según el análisis de Custodio y Rodríguez (2021), la enseñanza de la ortografía debe considerarse como una habilidad transversal que no solo fomenta el dominio del lenguaje escrito, sino que también refuerza la capacidad de los futuros docentes para modelar buenas prácticas comunicativas. Los autores destacan que la ortografía no debe limitarse a una serie de normas rígidas, sino que debe integrarse en el proceso formativo de manera contextualizada y significativa, permitiendo a los docentes transmitir este conocimiento de forma efectiva.

Podemos decir que el aprendizaje ortográfico es esencial para desarrollar habilidades comunicativas y académicas sólidas. De acuerdo con Solorzano (2022), la implementación de estrategias didácticas innovadoras, como actividades lúdicas y herramientas tecnológicas, potencia la motivación estudiantil y facilita la comprensión de las reglas ortográficas, promoviendo un aprendizaje significativo y aplicable en diversos contextos académicos y sociales.

Para Teberosky (2017) La norma convencional suele ser el referente principal, pero no es necesario clasificar el conocimiento únicamente como correcto o incorrecto sin considerar el proceso de aprendizaje infantil. Muchas veces, los niños, al enfocarse en reflejar la correspondencia entre sonidos y letras, generan alteraciones en las reglas de escritura establecidas. Además, en el habla, la segmentación entre palabras no ocurre de la misma forma que en la escritura, lo que añade otra dimensión al desarrollo lingüístico.

Romera (2020), afirma que para conectar los conceptos de "juego" y "educación", resulta indispensable hacer referencia a la neuroeducación, una disciplina que se ocupa de relacionar el funcionamiento del cerebro con los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, se consideran elementos clave como la atención, la memoria y el aprendizaje.

Las estrategias didácticas principales de esta investigación se enfocan en el uso del juego y sus dinámicas como herramientas para potenciar los procesos de aprendizaje y facilitar la asimilación de conocimientos. De esta manera se busca despertar la curiosidad y motivación del estudiante, generando mayor incidencia en su aprendizaje y transformándolo en una experiencia más efectiva y duradera. Giraldo (2024), sostiene que la teoría sociocultural del aprendizaje se desarrolla mediante la interacción social y la colaboración. Por lo tanto, consideraba que el

juego, junto con las estrategias didácticas y lúdicas, constituye una herramienta fundamental para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes.

(Solas et al., 2023) propone que la metodología de aprendizaje basado en juego proporciona a los estudiantes mejoras en el aprendizaje de la ortografía, volviéndose el proceso mayormente motivador y atractivo, permitiendo que los estudiantes se diviertan y cohesionen el conocimiento, además que fortalece el desarrollo de las habilidades blandas como el trabajo en equipo entre otras.

Morales y Urrego (2019), manifiestan acerca de necesidad de incorporar juegos en el proceso de aprendizaje en contextos educativos. La puesta en práctica de juegos en el aprendizaje de la ortografía se presenta como una herramienta poderosa para animar la participación de los estudiantes, durante el proceso de adquisición de conocimientos y la mejora de habilidades cognitivas y sociales.

La investigación se desarrolla en la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús”, en el área de Lengua y Literatura, ubicada en el cantón Macara, provincia de Loja. Se realizó un estudio exploratorio consistente en la búsqueda y recopilación de información sobre el aprendizaje ortográfico en estudiantes de sexto grado, para los cuales participaron 4 docentes y 33 estudiantes. Se realizó la revisión del contenido del Currículo Priorizado con énfasis en las competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales de la educación general básica subnivel medio (2021). También se realizan encuestas a docentes y entrevistas a estudiantes, constatándose fortalezas como la conciencia de los docentes y directivos del centro escolar acerca de la necesidad de trabajar coordinadamente a favor del aprendizaje ortográfico, por ser un aspecto crucial en la comunicación, y el apoyo curricular a través de la orientación del desarrollo de la competencia comunicativa lingüística, que toma a la ortografía como un contenido de primer orden para el desempeño académico y la inserción en el contexto social a lo largo de la vida.

De la misma manera, se detectaron debilidades como: la falta de atención de los estudiantes en cuanto a la corrección ortográfica, uso inadecuado de las reglas ortográficas, problemas de acentuación, escritura correcta teniendo en cuenta las inadecuaciones fónico gráficas, uso correcto de los signos de puntuación y mayúscula y escaso uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de Lengua y Literatura.

Ante estos resultados, se pudo delimitar como problema científico ¿Cómo potenciar el desarrollo del aprendizaje ortográfico en sexto año de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús”? El objeto de investigación declarado fue el desarrollo del aprendizaje ortográfico en sexto año. El objetivo principal de esta investigación es diseñar una estrategia didáctica basada en el juego para el desarrollo del aprendizaje ortográfico en sexto año de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús”. Los resultados investigativos se adscriben al proyecto Gestión de la calidad de la Educación Básica de Ecuador de Universidad Bolivariana del Ecuador.

MATERIALES Y METODOS

La metodología utilizada para llevar a cabo la investigación titulada Estrategia didáctica basada en el juego para el aprendizaje ortográfico en sexto grado de Educación General Básica, se basó en un enfoque mixto, abordando tanto aspectos cualitativos como cuantitativos, en donde se combinan métodos diversos.

Se **aplicaron métodos teóricos** que se detallan a continuación:

El análisis histórico-lógico se utilizó para profundizar en los antecedentes y tendencias actuales del aprendizaje ortográfico mediante el uso de estrategias lúdicas en Educación Básica, en sexto grado.

La sistematización se utilizó para interpretar y enriquecer el conocimiento teórico-práctico sobre las estrategias didácticas en la enseñanza de la ortografía, logrando organizar los datos recolectados de manera coherente y ordenada.

La modelación se utilizó para diseñar las estrategias basadas en el juego, estableciendo relaciones esenciales entre sus componentes, como los objetivos educativos y las actividades lúdicas propuestas.

De igual manera, se **utilizaron métodos empíricos**: El análisis documental permitió el estudio de documentos rectores como el Currículo de Educación General Básica del subnivel medio, planificaciones institucionales y micro planificaciones del área de Lengua y Literatura. Este análisis facilitó identificar las orientaciones curriculares relacionadas con el aprendizaje ortográfico.

La encuesta aplicada a los docentes del sexto grado permitió diagnosticar la situación actual, en relación con la frecuencia de aplicación de estrategias didácticas y las percepciones sobre el aprendizaje mediante juegos. La encuesta incluye preguntas relacionadas con el tipo de estrategias didácticas basadas en

juegos implementadas en aula y la frecuencia de aplicación mismas que brindaron información cualitativa clave sobre las prácticas educativas y los retos enfrentados. Por último, se diseñaron pruebas de contenido para evaluar las habilidades ortográficas antes y después de la implementación de la estrategia didáctica. Las pruebas incluyeron ejercicios prácticos:

Tabla 1: Ejercicios prácticos de la prueba de contenido

Ejercicio	Instrucción	Ejercicio
Corrección de textos	Corrige los errores ortográficos en el siguiente texto:	"La educación es la herramienta más importante para el desarrollo personal y la construcción de un futuro mejor. Los estudiantes deben tener acceso a metodologías innovadoras que fortalezcan su aprendizaje."
Aplicación de reglas específicas	Completa las palabras con las letras correctas según las reglas ortográficas:	Co__cción H__rmoso C__mienza Dif__cil Ortogr__fia
Redacción guiada	Escribe un párrafo breve (3-4 líneas) utilizando al menos tres palabras que incluyan tildes y explicando por qué la ortografía es importante.	

Fuente: Elaboración propia

Se utilizaron herramientas de **estadística** descriptiva e inferencial para procesar e interpretar los datos recopilados. Esto permitió calcular porcentajes de mejora en las pruebas, analizar el impacto de las estrategias lúdicas y realizar comparaciones entre los resultados pre y post intervención. Los resultados se presentaron mediante tablas que facilitaron la visualización de patrones y tendencias.

La población del presente estudio estuvo formada por 60 estudiantes distribuidos en dos paralelos (A y B) de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús”. La muestra seleccionada fue de 33 estudiantes del paralelo “B”, quienes participaron activamente en las actividades lúdicas propuestas. Además, se incluyó a cuatro docentes de Lengua y Literatura, quienes aportaron perspectivas valiosas para la validación y aplicación de las estrategias.

El tipo de investigación realizada fue de campo, se llevó a cabo en el entorno educativo real, observando y recopilando datos directamente en el aula, lo que permitió una comprensión contextualizada del problema de investigación; no se manipuló ninguna variable independiente; se aplicó un diseño observacional y descriptivo para identificar relaciones entre las variables estudiadas sin intervenir en su curso natural. El análisis descriptivo permitió caracterizar el estado actual de las habilidades ortográficas y evaluar el impacto de las estrategias implementadas mediante la recolección y análisis detallado de datos.

Se incluyeron **recursos humanos, materiales y tecnológicos** que para su efecto en el primer recurso se incluyeron a los estudiantes seleccionados, docentes participantes y el equipo investigador que diseñó y ejecutó las actividades. Se utilizaron materiales didácticos como hojas de trabajo impresas, cuestionarios, recursos digitales interactivos y materiales físicos para los juegos.

RESULTADOS

El análisis documental realizado incluyó una revisión exhaustiva de documentos rectores como el Currículo Nacional de Educación General Básica, planificaciones institucionales y microplanificaciones del área de Lengua y Literatura. Se identificaron carencias significativas en la integración de estrategias didácticas dentro de las propuestas existentes para la enseñanza de la ortografía. Asimismo, se observó una marcada preferencia por métodos tradicionales, como el dictado y

la memorización de reglas, que no abordan las necesidades actuales de los estudiantes. Los hallazgos resaltaron la importancia de incorporar metodologías innovadoras que promuevan la motivación y la participación activa en el proceso de aprendizaje.

La encuesta aplicada a los docentes tuvo como objetivo evaluar sus percepciones sobre el el aprendizaje ortográfico. A continuación, se presenta un análisis detallado, considerando los hallazgos específicos y su relación con los objetivos de la investigación.

Pregunta 1. El aprendizaje de la ortografía es esencial para el desarrollo de las habilidades de escritura en los estudiantes.

El 100% de los docentes estuvo totalmente de acuerdo, este resultado indica un consenso absoluto sobre la importancia de la ortografía como un pilar fundamental para la comunicación escrita.

Pregunta 2. Los estudiantes muestran interés en estrategias didácticas relacionadas con la enseñanza de la ortografía.

El 75% de los docentes observa interés en los estudiantes por el aprendizaje ortográfico. Sin embargo, la neutralidad del 25% podría deberse a la falta de experiencia en la implementación de estrategias didácticas o a un contexto educativo que aún no favorece la motivación activa de los alumnos.

Pregunta 3. El uso de estrategias didácticas basadas en juegos puede mejorar significativamente las habilidades ortográficas de los estudiantes.

El 75% docentes perciben que la estrategia didáctica tiene un impacto positivo en el aprendizaje ortográfico, mientras que el 25% requieren mayor evidencia empírica para respaldar esta afirmación.

Pregunta 4. Las actividades estratégicas ayudan a captar la atención de los estudiantes durante las lecciones de ortografía.

El 75% de los docentes estuvo de acuerdo, este resultado reafirma la eficacia de las actividades estratégicas para atraer la atención de los estudiantes. No obstante, el 25 % sugiere que no todas las actividades estratégicas implementadas en el aula están logrando capturar la atención de manera uniforme, posiblemente debido a diferencias en los contextos o en la ejecución de las estrategias.

5. La falta de motivación de los estudiantes afecta negativamente el aprendizaje de la ortografía.

El 100% de los docentes estuvo totalmente de acuerdo. Este consenso subraya que la desmotivación es un factor crítico que obstaculiza el aprendizaje ortográfico. Los docentes reconocen que abordar este desafío requiere estrategias innovadoras que conecten los intereses de los estudiantes con el contenido académico.

6. Los recursos disponibles en la institución educativa son suficientes para implementar estrategias didácticas en la enseñanza de la ortografía.

El 25% de los docentes estuvo en desacuerdo, el 25% fue neutral, y el 50% estuvo de acuerdo. La división en las respuestas pone de manifiesto disparidades en el acceso a recursos entre las instituciones educativas. Este hallazgo señala la necesidad de fortalecer el apoyo institucional para garantizar que las estrategias propuestas sean aplicables de manera uniforme.

7. Las estrategias didácticas basadas en juegos requieren más tiempo de preparación en comparación con los métodos tradicionales.

El 50% de los docentes estuvo de acuerdo, el 25% fue neutral, y el 25% estuvo en desacuerdo. Aunque la mitad de los encuestados reconocen que las estrategias didácticas pueden ser más demandantes en tiempo de preparación, existe una diversidad de percepciones. Esto podría estar relacionado con la experiencia previa de los docentes y su familiaridad con estas metodologías.

8. Estoy dispuesto a incorporar nuevas estrategias basadas en juegos para mejorar la enseñanza de la ortografía.

El 50% de los docentes estuvo de acuerdo, el 25% fue neutral, y el 25% estuvo en desacuerdo. La mayoría relativa está dispuesta a incorporar estrategias didácticas, el porcentaje de neutralidad y desacuerdo sugiere que algunos docentes podrían enfrentar barreras, como la falta de formación, tiempo o recursos adecuados.

9. Las estrategias didácticas basadas en juegos pueden ser aplicables y efectivas en el contexto actual de la institución.

El 50% de los docentes ven potencial en estas estrategias, mientras que la otra mitad del 50 % encuentran limitaciones contextuales o institucionales que afectan su implementación. Esto indica la necesidad de adaptaciones específicas a cada entorno educativo.

10. Las capacitaciones sobre el uso de estrategias didácticas en la enseñanza de la ortografía son necesarias para mejorar mi práctica docente.

Interpretación: Si bien el 50 % reconoce la importancia de las capacitaciones, un porcentaje considerable de neutralidad y desacuerdo sugiere que algunos docentes ya se sienten preparados o que no perciben la necesidad de este tipo de formación. Esto resalta la importancia de diseñar programas de capacitación adaptados a las necesidades específicas del cuerpo docente.

La prueba de contenidos diseñada para evaluar conocimientos fundamentales en esta área. La prueba incluyó ejercicios prácticos como la corrección de textos breves, selección de palabras según reglas ortográficas específicas, análisis de tildación y redacción de oraciones.

Los resultados obtenidos evidenciaron que un alto porcentaje de estudiantes presenta deficiencias en la aplicación de reglas ortográficas básicas. Entre las dificultades más recurrentes se identificaron: el uso incorrecto de letras homófonas como b/v y c/s/z, omisión de la tilde en palabras agudas y graves, uso inadecuado de la letra mayúscula al inicio de oración y en nombres propios, así como errores en la escritura de palabras que contienen diptongos o hiatos.

Estas evidencias permitieron construir un inventario de errores ortográficos frecuentes, el cual representa un insumo clave para comprender el nivel real de dominio de los contenidos por parte de los estudiantes. A partir de este diagnóstico, se establece la necesidad de desarrollar intervenciones pedagógicas específicas que atiendan las debilidades detectadas en el uso de la lengua escrita.

Inventario de dificultades

- Falta de motivación inicial: Los estudiantes mostraron desinterés hacia las actividades tradicionales relacionadas con la ortografía.
- Inadecuada aplicación de reglas ortográficas: Particularmente en el uso de la tilde diacrítica y palabras homófonas.
- Participación desigual: Algunos estudiantes presentaron dificultades para integrarse en actividades grupales debido a barreras sociales o emocionales.
- Escasez de recursos: La falta de materiales didácticos adaptados a las actividades propuestas limitó parcialmente la implementación.

Propuesta: Estrategia didáctica basada en el juego para el aprendizaje ortográfico en sexto año.

Fundamentación

La estrategia didáctica basada en el juego se define como un conjunto de actividades estructuradas que integran elementos lúdicos con objetivos pedagógicos claros, fomentando la comprensión y aplicación de reglas ortográficas mediante la participación activa de los estudiantes. Según Solas et al. (2023), esta metodología no solo mejora el aprendizaje al hacerlo más motivador, sino que también fortalece habilidades sociales como el trabajo en equipo y la comunicación. Por lo tanto, esta propuesta tiene un impacto tanto en el ámbito académico como en el desarrollo integral de los estudiantes.

El objetivo general de esta propuesta es diseñar una estrategia didáctica basada en el juego para potenciar el aprendizaje ortográfico en estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscomisional “Santa Mariana de Jesús”. Este objetivo se materializa en un resultado científico que incluye tres componentes esenciales: un diagnóstico del estado actual del aprendizaje ortográfico, el diseño de la estrategia didáctica orientadas a mejorar la ortografía y la validación teórica y práctica de las estrategias propuestas.

La estructura de este resultado se desarrolla paso a paso, iniciando con un diagnóstico que incluye encuestas a docentes y entrevistas a estudiantes para identificar sus necesidades y percepciones sobre la ortografía. Posteriormente, se diseñaron actividades como “Bingo Ortográfico”, “El Duelo de Tildes” y “Tablero de la Ortografía”, las cuales fueron diseñadas específicamente para abordar las debilidades detectadas. Estas actividades fueron implementadas de manera parcial en un entorno controlado, evaluando su efectividad y receptividad. Finalmente, se llevó a cabo una validación teórica mediante la consulta a especialistas, quienes garantizaron la coherencia y pertinencia de las estrategias diseñadas.

En cuanto a las actividades, se destaca el “Bingo Ortográfico”, en el que los estudiantes deben identificar palabras correctamente escritas basándose en definiciones proporcionadas por el docente. Otra actividad clave es “El Duelo de Tildes”, donde los estudiantes analizan si las palabras requieren tilde y justifican sus respuestas, promoviendo la reflexión y comprensión de las reglas de acentuación. Finalmente, el “Tablero de la Ortografía” funciona como un juego de mesa donde los estudiantes avanzan enfrentando desafíos ortográficos, fomentando el trabajo en equipo y la aplicación práctica de sus conocimientos.

En el ámbito del proceso de enseñanza-aprendizaje, los recursos didácticos, ya sean físicos o digitales, constituyen la parte esencial para que el docente transmita conocimientos de manera efectiva y afectiva, promoviendo una interacción más dinámica entre docente y estudiante (Haro y Núñez, 2022). El empleo de diversos recursos es necesario para optimizar el proceso y alcanzar los objetivos educativos de aprendizaje establecidos (Vargas, 2017). En este contexto, se propone incorporar una estrategia didáctica basada en el juego, orientada a mejorar la ortografía en niños de sexto grado, tales como:

- Juego de palabras encadenadas: Actividad donde los estudiantes, organizados en equipos, deben construir cadenas de palabras correctamente escritas, respetando reglas ortográficas como el uso de "b/v" o tildes, fomentando la participación y el aprendizaje colaborativo.
- Bingo ortográfico: Mediante cartones de bingo con palabras correctamente escritas, los alumnos identifican las respuestas correctas a partir de definiciones o frases incompletas, reforzando su conocimiento ortográfico.
- El ahorcado ortográfico: Adaptando el clásico juego del ahorcado, los estudiantes adivinan palabras con desafíos ortográficos, mientras el docente explica las reglas relacionadas con las palabras fallidas, reforzando el aprendizaje.
- El duelo de tildes: Esta actividad consiste en mostrar palabras a los estudiantes, quienes deben decidir si necesitan tilde o no. Al responder correctamente y justificar su elección, ganan puntos. Es ideal para practicar las reglas de acentuación de forma divertida.
- Tablero de la ortografía: Similar a un juego de mesa, los alumnos avanzan por un tablero enfrentándose a desafíos ortográficos en cada casilla, como escribir palabras con tildes o corregir errores, promoviendo el aprendizaje lúdico.

Esta propuesta se fundamenta en principios pedagógicos constructivistas, enfatizando la inclusión y el aprendizaje colaborativo.

Principios

Los principios que guían esta propuesta se fundamentan en aspectos didácticos, neurocientíficos y pedagógicos.

1. Desde una perspectiva didáctica, se busca garantizar un aprendizaje significativo que vincule la teoría con la práctica, con el juego actuando como mediador (Haro & Núñez, 2022).

2. En términos neurocientíficos, el juego activa procesos cognitivos como la atención y la memoria, lo que facilita la retención a largo plazo de las reglas ortográficas (Romera-Martínez, 2020).
3. Desde una perspectiva pedagógica, se prioriza la inclusión y la participación activa de todos los estudiantes, promoviendo la equidad en el acceso a los aprendizajes, en línea con los postulados de la LOEI (2023).

Objetivo general:

Contribuir al desarrollo del aprendizaje ortográfico en sexto año mediante una estrategia didáctica basada en el juego, como vía de motivación y aprendizaje.

Estructuración interna de la estrategia didáctica basada en juegos

Tabla 2: Estrategia didáctica

Actividad	Bingo Ortográfico		
Objetivo	Identificar palabras correctamente escritas mediante el reconocimiento y aplicación de reglas ortográficas en un entorno lúdico.		
Orientaciones Metodológicas para su Implementación	Beneficiarios	Recursos	Evaluación
1. El docente explica las reglas básicas del juego y repasa previamente las normas ortográficas a trabajar (uso de B/V, C/S/Z, etc.). 2. Se entrega a cada estudiante una tarjeta de bingo con palabras (algunas bien y otras mal escritas). 3. El docente dice en voz alta palabras correctamente escritas; los estudiantes deben buscar y marcar solo las que estén bien escritas en sus tarjetas. 4. Cuando un estudiante completa una línea, debe leer en voz alta sus palabras y justificar su ortografía. 5. El docente promueve el análisis colectivo de errores comunes.	Estudiantes de sexto año de EGB.	Tarjetas de bingo con palabras, fichas o marcadores, lista de palabras, pizarra.	Lista de cotejo con criterios como: identificación correcta, justificación oral y participación activa.

Actividad	El Duelo de Tildes		
Objetivo	Analizar y justificar el uso adecuado de la tilde en palabras de acuerdo con las reglas de acentuación, promoviendo la reflexión lingüística.		
<p>1. El docente organiza a los estudiantes en dos equipos y repasa previamente las reglas de acentuación (agudas, graves, esdrújulas y uso de tildes diacríticas).</p> <p>2. Se lee una palabra o frase, y los equipos deben indicar si lleva tilde o no, y justificar su respuesta con base en las reglas.</p> <p>3. Cada respuesta acertada y justificada correctamente suma puntos.</p> <p>4. El docente actúa como moderador y guía el razonamiento lingüístico.</p> <p>5. Se puede realizar una ronda de repesca para reforzar a los estudiantes que cometieron errores.</p>	Estudiantes de sexto año de EGB.	Tarjetas con palabras/frases, pizarra, marcador, hoja de puntuación.	Rúbrica con criterios: correcta aplicación de reglas de tildación, justificación oral clara, trabajo en equipo.
Actividad	Tablero de la Ortografía		
Objetivo	Aplicar reglas ortográficas en la resolución de desafíos adaptados al nivel de los estudiantes, fortaleciendo el aprendizaje de manera interactiva.		
<p>1. El docente forma grupos pequeños (3-5 estudiantes).</p> <p>2. Cada grupo recibe un tablero tipo “serpientes y escaleras” con casillas que incluyen retos: completar palabras, corregir errores, redactar oraciones, etc.</p>	Estudiantes de sexto año de EGB.	Tablero didáctico, tarjetas de retos, dado, fichas de colores, hoja de registro.	Lista de verificación del desempeño por equipo: participación, aciertos,

<p>3. Al lanzar el dado y caer en una casilla, el estudiante lee el reto en voz alta y responde. El grupo puede debatir antes de dar una respuesta final.</p> <p>4. Se fomenta el diálogo y la retroalimentación entre pares.</p> <p>5. Gana el equipo que llegue primero a la meta con el mayor número de respuestas correctas.</p>			argumentación, colaboración.
Actividad	Juego de Palabras Encadenadas		
Objetivo	Desarrollar la creatividad y el trabajo en equipo mientras se refuerza la aplicación de reglas ortográficas en la construcción de palabras.		
<p>1. El docente organiza a los estudiantes en círculo y repasa reglas básicas de ortografía.</p> <p>2. El primer estudiante dice una palabra que cumpla con las reglas ortográficas vistas en clase.</p> <p>3. El siguiente estudiante debe decir una nueva palabra que comience con la última sílaba (o letra) de la palabra anterior, y que también sea ortográficamente correcta.</p> <p>4. Si un estudiante falla o repite una palabra, debe explicar por qué la palabra anterior era correcta o incorrecta.</p> <p>5. El docente fomenta la autorregulación, el trabajo colaborativo y la retroalimentación positiva.</p>	Estudiantes de sexto año de EGB.	Reloj de arena, tarjetas con normas ortográficas, lista de palabras, pizarra.	Observación directa y rúbrica con criterios: originalidad, aplicación de reglas, participación y respeto en el trabajo en equipo.

Fuente: elaboración propia

Validación de la estrategia didáctica basada en juegos

La validación de la estrategia didáctica basada en el juego se realizó mediante una introducción parcial en la práctica educativa, con el objetivo de observar su aplicabilidad, pertinencia y aceptación por parte de los estudiantes de sexto año de

Educación General Básica. Esta validación permitió identificar los efectos iniciales de la estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, particularmente en el uso correcto de las reglas ortográficas trabajadas durante las sesiones lúdicas.

Para ello, se seleccionó un grupo de estudiantes con características diversas en cuanto a su rendimiento académico y estilos de aprendizaje. La implementación parcial incluyó dos sesiones planificadas que integraron actividades lúdicas diseñadas con un enfoque participativo y colaborativo.

Las dinámicas utilizadas involucraron juegos de roles, desafíos ortográficos interactivos y recursos didácticos manipulativos, favoreciendo la motivación, la atención sostenida y la apropiación significativa de los contenidos.

Durante la aplicación, se observaron:

1. mejoras en el nivel de participación estudiantil
2. mayor disposición al aprendizaje
3. incremento en el uso adecuado de las normas ortográficas abordadas.

Además, se recopiló información cualitativa a través de la observación directa, entrevistas informales con los estudiantes y el análisis de sus producciones escritas antes y después de la intervención. Estos datos permitieron evidenciar un impacto positivo en la actitud hacia la asignatura y una mejor retención de los contenidos ortográficos.

Como parte del proceso de retroalimentación, se ajustaron ciertos aspectos metodológicos, como el tiempo destinado a cada actividad y la complejidad de los juegos, a fin de optimizar su efectividad. Esta fase de validación preliminar demostró que la estrategia es viable, pertinente y potencialmente eficaz para su aplicación sistemática en contextos similares, por lo que se considera una propuesta innovadora con base pedagógica sólida, alineada con los principios de la gamificación y el aprendizaje significativo.

DISCUSIÓN

La enseñanza de la ortografía en la educación básica ha sido objeto de múltiples estudios que buscan metodologías efectivas para abordar las dificultades persistentes en los estudiantes. Investigaciones previas han identificado que las estrategias tradicionales de enseñanza no siempre logran captar el interés de los alumnos, lo que repercute negativamente en el aprendizaje de las normas

ortográficas (Chiza Santillán, 2023). En este contexto, la incorporación de juegos didácticos se ha propuesto como una alternativa innovadora para mejorar la motivación y el rendimiento académico en esta área.

El presente estudio introduce una estrategia didáctica basada en juego para el aprendizaje ortográfico en sexto año. A diferencia de otras propuestas que emplean herramientas tecnológicas (Macías Mielles & Vélez Villavicencio, 2022), esta investigación se centra en rescatar y adaptar juegos, promoviendo no solo el aprendizaje de la ortografía, sino también la valoración de la cultura local. Esta aproximación aporta una perspectiva novedosa al integrar elementos culturales en el proceso educativo, aspecto poco explorado en estudios anteriores.

La relevancia de esta investigación radica en su alineación con las necesidades actuales del sistema educativo ecuatoriano, que busca metodologías inclusivas y contextualizadas para mejorar la calidad del aprendizaje (Arcos Andrade, 2015). Al emplear juegos, se facilita una conexión más estrecha entre los estudiantes y los contenidos, favoreciendo un aprendizaje significativo y duradero.

El principal aporte práctico de este estudio es el diseño de una estrategia didáctica con actividades lúdicas fundamentadas en juegos, orientada a docentes de sexto grado. Estas actividades ofrecen herramientas concretas para abordar las dificultades ortográficas de manera entretenida y efectiva, permitiendo su aplicación en diversos contextos educativos.

Metodológicamente, la investigación destaca por la implementación de un enfoque cualitativo que incluye observaciones directas y entrevistas a docentes y estudiantes. Esta estrategia permitió obtener una comprensión profunda de las dinámicas en el aula y de cómo el juego influye en el aprendizaje de la ortografía.

Futuras investigaciones podrían explorar la efectividad de esta estrategia en otros niveles educativos o en diferentes áreas del currículo, así como evaluar el impacto a largo plazo en las competencias ortográficas de los estudiantes. Además, sería pertinente analizar la percepción de los padres y la comunidad educativa sobre el uso de juegos en el ámbito escolar.

En síntesis, la estrategia didáctica basada en juego se presenta como una alternativa viable y efectiva para mejorar el aprendizaje de la ortografía en estudiantes de sexto grado, contribuyendo al desarrollo de metodologías contextualizadas y culturalmente relevantes en la educación básica.

CONCLUSIONES

El diagnóstico del aprendizaje ortográfico permitió caracterizar las principales dificultades que enfrentan los estudiantes de sexto año en el uso adecuado de la lengua escrita. A través de una prueba de contenidos contextualizada, se identificaron errores sistemáticos en el uso de letras homófonas (b/v y c/s/z), omisión o uso incorrecto de tildes, empleo inadecuado de letras mayúsculas y confusión en estructuras de palabras con diptongos e hiatos. Estos resultados revelan no solo falencias conceptuales, sino también carencias en la práctica pedagógica tradicional para abordar la ortografía de forma significativa y funcional. El diseño de una estrategia didáctica basada en el juego se fundamentó en los resultados del diagnóstico y en principios pedagógicos constructivistas, lúdicos e inclusivos, permitiendo establecer un puente entre la necesidad detectada y la acción pedagógica. Las actividades diseñadas —como el “Bingo Ortográfico”, el “Duelo de Tildes” y el “Tablero de la Ortografía”— estuvieron orientadas a estimular la participación activa, el pensamiento crítico y la interacción significativa con las normas ortográficas, en un ambiente didáctico motivador y colaborativo.

La validación práctica de la estrategia, realizada mediante su aplicación parcial en un contexto educativo real, demostró su viabilidad y efectividad como recurso metodológico. Se observó un incremento en el nivel de atención, participación y motivación de los estudiantes, así como mejoras en la retención y aplicación de las reglas ortográficas abordadas. Asimismo, se generaron espacios de reflexión lingüística y trabajo cooperativo, aspectos que tradicionalmente no se fomentan en las prácticas de enseñanza de la ortografía.

La estrategia fue también valorada positivamente por los docentes participantes, quienes destacaron su carácter innovador, su pertinencia frente al nivel educativo y su potencial para ser adaptada a otros contextos escolares. La propuesta se consolida, por tanto, como una alternativa metodológica viable para transformar la enseñanza ortográfica, promoviendo un aprendizaje más significativo, vivencial y cercano a las realidades e intereses de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arcos Andrade, B. A. (2015). *Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza - aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basados en juegos tradicionales ecuatorianos*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato. Recuperado de <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/8752>
- Chiza Santillán, I. S. (2023). *La lúdica en la enseñanza aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa "Otavalo", año lectivo 2022-2023*. Universidad Técnica del Norte. Recuperado de <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14681>
- Constitución. (2008). Constitución de la República de Ecuador. Nacional. Monte Cristi, Ecuador: Publicaciones de Presidencia/constituyentistas.
- Custodio Marcelino, C., & Rodríguez Rosa, C. Y. (2021). La ortografía, un breve recorrido hasta formación docente. *InterCambios. Dilemas y transiciones de la Educación Superior*, 8(1), 71-79. Obtenido de <https://doi.org/10.29156/inter.8.1.8>
- Giraldo, M. (2024). ¿Qué dice la teoría de Vigotsky sobre el juego_ _ Grupo Blas Pascal. grupoblaspascal.com.ar/que-dice-la-teoria-de-vigotsky-sobre-el-juego/?expand_article=1
- Haro, A. y Núñez, A. (2022). Recursos didácticos y su incidencia en el rendimiento académico en el aula.
- Jiménez Jiménez, A. J., Cartuche Andrade, M. P., & Valle Vargas, M. E. (2023). Estrategias Didácticas: acciones efectivas para fortalecer la ortografía. *Tesla Revista Científica*, 3(2), e152. <https://doi.org/10.55204/trc.v3i2.e152>
- Macías Mieles, R. H., & Vélez Villavicencio, C. E. (2022). Ortografía divertida con la tecnología. Una experiencia de aprendizaje con estudiantes de básica media. *Mamakuna*, (18), 8–19. <https://doi.org/10.70141/mamakuna.18.650>
- Morales, O., & Urrego, Z. (2019). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Praxis pedagógica. uniminuto*, 1(20), 123-136. <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/praxis/article/view/1483/1430>

- Reglamento general a la ley orgánica de educación intercultural (2023) obtenido de https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/lotaip/2023/Anexos_Marzo_2023/a/RGLOEI.pdf
- Romera-Martínez, I. (2020). La ortografía a través del aprendizaje basado en juegos: una propuesta para 4° de Educación Primaria (Bachelor's thesis). Obtenido de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/12051>
- Sandoya, B. D. Á., Maza, S. A. S., & Nagua, D. X. C. (2021). Estrategias metodológicas activas para el aprendizaje de la ortografía en la Educación General Básica. *Ciencia & Sociedad (RECCYS)*, 1(1), 12-26. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8635547>
- Solas, J., Suárez, S., Martínez, T., & Ruiz, A. (2023). *Aprendizaje Basado en Juegos como metodología activa en la etapa de Educaci...* - Google Books.
- Solórzano Moreira, Z. N. (2022). Estrategia didáctica para contribuir al aprendizaje de la ortografía en estudiantes de básica superior (Master's thesis, Jipijapa-Unesum). Obtenido de <http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/3961>
- Teberosky, Ana. (2017). El aprendizaje de la ortografía, un suplemento a la escritura. *Da Investigação às Práticas*, 7(3), 9-25. Recuperado em 09 de dezembro de 2024, de http://scielo.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2182-13722017000300002&lng=pt&tlng=es.
- UNESCO - ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA. Desglosar el objetivo de desarrollo sostenible 4: Educación 2030, guía. (2017), obtenido de https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/archivos/ODS4_0.pdf
- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 58(1), 68-74.

Conflicto de intereses

Los autores indican que esta investigación no tiene conflicto de intereses y, por tanto, acepta las normativas de la publicación en esta revista.

Con certificación de:

