

El desarrollo de la conciencia ortográfica en la acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas, en estudiantes de sexto año

The development of spelling awareness in the accentuation of acute, grave and esdrújulas words, in sixth grade students

Fátima del Cisne Camacho Condolo¹ (fatima.20091@live.com.com) (<https://orcid.org/0009-0004-3584-1720>)

María Narcisa Vásquez Salinas² (narcisavasquez@yahoo.com) (<https://orcid.org/0009-0007-1647-1404>)

Luis Carlos Fernández Cobas³, (lcfernandezc@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0001-5018-4846>)

Wilber Ortiz Aguilar⁴ (wortiza@ube.edu.ec) (<https://orcid.org/0000-0002-7323-6589>)

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo fortalecer la conciencia ortográfica en la acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas en estudiantes de sexto año de Educación Básica media, mediante la aplicación de una estrategia lúdica basada en el uso de la plataforma interactiva Kahoot. La investigación responde a un diseño pre-experimental con pretest y postest en un solo grupo, lo que permitió evaluar el impacto de la intervención pedagógica comparando los resultados obtenidos antes y después de su implementación. Participaron 10 estudiantes y 3 docentes de la Escuela de Educación Básica “San Vicente”, ubicada en el cantón Calvas, provincia de Loja. Se aplicaron pruebas diagnósticas a los estudiantes y encuestas a los docentes para recolectar datos cuantitativos y cualitativos. Los resultados muestran una mejora significativa en la identificación y aplicación de las reglas de acentuación, así como en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje ortográfico. Se concluye que el uso de

¹ Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

² Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

³ Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

⁴ Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

estrategias lúdicas digitales representa una herramienta pedagógica efectiva para promover aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura.

Abstract

This research aims to strengthen spelling awareness in the accentuation of acute, grave, and esdrújulas words in sixth-grade students of middle Basic Education through the implementation of a ludic strategy using the interactive platform Kahoot. The study follows a pre-experimental design with a single group pretest-posttest, which allowed the evaluation of the pedagogical intervention by comparing students' performance before and after its application. The participants were 10 students and 3 teachers from "San Vicente" Basic Education School, located in Calvas canton, Loja province. Diagnostic tests were administered to students and structured surveys to teachers, collecting both quantitative and qualitative data. The results show a significant improvement in students' ability to identify and apply accentuation rules, as well as increased motivation toward spelling learning. It is concluded that the use of digital ludic strategies is an effective pedagogical tool to foster meaningful learning in the Language and Literature area.

Palabras clave: Conciencia ortográfica, acentuación, estrategia lúdica

Keywords: Spelling awareness, accentuation, ludic strategy.

Introducción

La acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas es un componente esencial en la formación lingüística de los estudiantes precisando la escritura en diversos contextos, sin embargo, se ha identificado dificultades en la escritura de palabras no sólo en el área de Lengua y Literatura sino en las demás asignaturas.

Las estrategias lúdicas han demostrado ser prácticas en la enseñanza de diversas materias, incluyendo la ortografía. Según Cuasapud y Manguashca (2023), estas estrategias transforman el aprendizaje en una experiencia interactiva y motivadora, lo que facilita la comprensión y retención de conceptos complejos. García y Navarrete (2022) destacan cómo el aprendizaje a

través del juego permite a los estudiantes experimentar y resolver problemas en un entorno seguro, fomentando el pensamiento crítico y la creatividad. Las estrategias lúdicas no solo promueven el aprendizaje académico, sino también el desarrollo de habilidades interpersonales, como la comunicación y la cooperación (Cajahuaman et al., 2021). Estas estrategias son flexibles y se pueden adaptar a diferentes niveles educativos, lo que las convierte en una herramienta poderosa en la enseñanza de la ortografía. El uso de estrategias lúdicas en la educación está respaldado por el currículo que promueve métodos de enseñanza innovadores y centrados en el estudiante.

Las políticas educativas suelen alentar el uso de juegos educativos como una forma de enriquecer la experiencia de aprendizaje y mejorar los resultados académicos, la justificación de este trabajo investigativo se centra en la necesidad de abordar las deficiencias de la escritura, mediante la aplicación de una estrategia lúdica, para proporcionar herramientas didácticas adaptadas al contexto, las mismas que permitirán el proceso de enseñanza aprendizaje en la acentuación de las palabras agudas, graves y esdrújulas.

La conciencia ortográfica es la que permite a los estudiantes reconocer y aplicar correctamente las normas de escritura. Según Díez y Güemes (2017) el desarrollo de la conciencia ortográfica se entiende como una forma de comprender y aplicar la comunicación escrita, enfocándose de manera significativa y abierta en su dimensión práctica. La ortografía se aborda como una parte esencial del acto comunicativo en la escritura, asegurando la adecuación y la eficacia pragmática en el proceso de composición.

La conciencia ortográfica está intrínsecamente relacionada con el proceso de escritura y es un reflejo de la competencia lingüística. En el contexto educativo, la enseñanza de la ortografía está respaldada por el currículo nacional que buscan asegurar que todos los estudiantes adquieran habilidades básicas en el uso correcto del lenguaje escrito.

La conciencia ortográfica es un concepto fundamental dentro del desarrollo de la competencia escrita de los estudiantes, ya que implica no solo el conocimiento de las reglas ortográficas, sino también la capacidad de aplicarlas de manera consciente y significativa en distintos contextos de comunicación. La noción de "conciencia" se relaciona con un proceso cognitivo en el cual el

estudiante no solo memoriza normas, sino que desarrolla una comprensión profunda del lenguaje escrito, integrándolo de forma reflexiva en su práctica comunicativa (Bagur et al., 2020).

La acentuación ortográfica de palabras agudas, graves y esdrújulas es fundamental para una comunicación escrita como Ferreira y Blanco (2023) explican que la acentuación en palabras agudas, graves y esdrújulas sigue reglas específicas que deben ser enseñadas y practicadas para evitar errores comunes. Torres y Sáenz (2022) subrayan la importancia de que los estudiantes comprendan y apliquen estas reglas para mejorar su competencia en la escritura.

Las deficiencias en la acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas identificadas en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica media de la Escuela de Educación Básica “San Vicente”, a través de pruebas diagnósticas, evidencian una limitada comprensión y aplicación de las reglas ortográficas. Estas dificultades responden a un enfoque tradicional de enseñanza basado en la memorización de normas, el cual descuida estrategias lúdicas que fomentan un aprendizaje significativo.

Los errores comunes incluyen:

- Omitir las tildes en palabras que las requieren, lo que afecta la correcta escritura y comprensión.
- Colocar el acento gráfico en lugares incorrectos, generando confusión en la interpretación.
- Confundir los tipos de palabras según su acentuación, como diferenciar entre graves, agudas y esdrújulas.
- Usar mayúsculas sin respetar las reglas de acentuación, creyendo erróneamente que no necesitan tildes.

Estas deficiencias no solo afectan el desempeño en Lengua y Literatura, sino que también tienen un impacto transversal en otras áreas académicas, donde la escritura es fundamental para la expresión y comprensión de ideas. Por lo tanto, resulta esencial implementar metodologías innovadoras, como las estrategias lúdicas, para superar estas limitaciones y garantizar un aprendizaje más efectivo y duradero.

El problema científico se plantea: ¿Cómo potenciar el desarrollo de la conciencia ortográfica para mejorar la comprensión y aplicación de las reglas de acentuación en palabras agudas, graves y esdrújulas en los estudiantes de sexto año de Educación Básica media?

Este problema no solo se refleja en la cantidad de errores ortográficos cometidos en sus trabajos escritos, sino también en su capacidad para comprender y aplicar las reglas ortográficas de manera autónoma. La escasa conciencia ortográfica desarrollada puede limitar la expresión escrita de los estudiantes, afectando su capacidad para comunicarse de manera precisa.

El objetivo de la investigación se centra en: proponer una estrategia lúdica para el desarrollo de la conciencia ortográfica en la acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas, en los estudiantes de sexto año de Educación Básica media de la Escuela de Educación Básica “San Vicente”, provincia de Loja, cantón Calvas Ecuador en el año lectivo 2024-2025.

Materiales y métodos

El enfoque de la presente investigación es de tipo mixta, esta según Bagur et al. (2020) combina elementos tanto de la investigación cualitativa como de la cuantitativa en un mismo estudio, con el objetivo de obtener una comprensión más amplia y profunda del fenómeno investigado. En el contexto de esta investigación, el enfoque mixto permitió recopilar y analizar datos numéricos, como el porcentaje de estudiantes que presentan dificultades en la acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas, así como datos descriptivos que incluyen las percepciones de los docentes sobre estas deficiencias y las estrategias utilizadas en el aula.

Su nivel es de tipo explicativa, tiene como objetivo principal identificar las causas y efectos del desarrollo de la conciencia ortográfica en la acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas, en los estudiantes de sexto año de Educación Básica media. Busca comprender por qué ocurren ciertos eventos y cómo se relacionan entre sí las diferentes variables dentro del estudio, este tipo de investigación más allá de describir o identificar tendencias, ofrece explicaciones sobre los factores que influyen en el desarrollo de la conciencia ortográfica en la acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas, en los estudiantes de sexto año de Educación Básica media (Pastora et al., 2020).

En cuanto al diseño metodológico, la presente investigación corresponde a un diseño pre-experimental, mediante la aplicación de un pretest y posttest en un solo grupo, dado que se aplicó una estrategia lúdica a un grupo específico de estudiantes y se evaluaron sus efectos comparando los resultados obtenidos antes y después de la intervención. Sin embargo, este tipo de diseño

resulta útil para obtener evidencia preliminar sobre la efectividad de la intervención en contextos educativos reales.

El proceso investigativo comienza con un análisis descriptivo que organiza los datos para identificar tendencias y luego, se evalúa la relación entre las variables, cumpliendo con el objetivo de determinar la efectividad de estas. Finalmente, con los resultados, se ofrecen recomendaciones metodológicas para mejorar la enseñanza, especialmente en ortografía, basadas en la evidencia obtenida durante el estudio.

El proceso de investigación inicia con un diagnóstico inicial, que incluye la recopilación de datos sobre el nivel de comprensión y aplicación de las reglas de acentuación en palabras agudas, graves y esdrújulas. Para ello, se emplean pruebas de diagnóstico dirigidas a los estudiantes y encuestas estructuradas aplicadas a los docentes.

Elaboración y aplicación de la estrategia lúdica, en esta etapa, se diseña una estrategia basada en actividades lúdicas que fomenten el aprendizaje significativo de las reglas de acentuación.

Validación de la estrategia lúdica, esta fase implica analizar la eficacia de la estrategia lúdica aplicada mediante la comparación de resultados antes y después de su implementación. Se utilizan herramientas como pruebas a estudiantes para determinar si la estrategia lúdica contribuyó significativamente a mejorar la comprensión y aplicación de las reglas de acentuación.

La hipótesis de la investigación plantea que la implementación de una estrategia lúdica contribuye de manera significativa al desarrollo de la conciencia ortográfica en la acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas.

Según Chacchi (2022) a través de actividades como la lectura, la creación de composiciones literarias y la práctica de reglas ortográficas, es posible desarrollar una mayor conciencia ortográfica que favorezca la correcta redacción en las tareas diarias. Acentual: se enfoca en los acentos que deben llevar las palabras en nuestro idioma. Puntual: relacionado con el uso adecuado de los signos de puntuación para estructurar palabras, frases y oraciones. Literal: referente al correcto uso de las letras que componen las palabras. Estas prácticas permiten a los

estudiantes comprender y asimilar de manera más efectiva el aprendizaje de las normas ortográficas.

El currículo ecuatoriano establece que las destrezas con criterio de desempeño relacionadas con la conciencia ortográfica en la acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas buscan fortalecer la capacidad de los estudiantes para reconocer y aplicar las reglas ortográficas en diferentes contextos de escritura. LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde. Esta destreza incluye identificar correctamente la clasificación de las palabras según la ubicación de la sílaba tónica, determinar cuándo es necesario utilizar el acento gráfico y emplearlo de manera adecuada en producciones escritas. Además, el currículo promueve el desarrollo de estas habilidades como parte integral de la competencia comunicativa, destacando su importancia no solo en la asignatura de Lengua y Literatura, sino también en áreas transversales, con el fin de garantizar una escritura precisa y coherente en todas las actividades académicas (MINEDUC, 2016).

El énfasis en competencias comunicacionales, según el currículo priorizado, incluye habilidades de comprensión y producción de textos en diversos contextos, promoviendo la reflexión crítica y el uso efectivo de la lengua. Asimismo, se destaca el papel fundamental de la lectura como herramienta para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo, incentivando a los estudiantes a usar bibliotecas y TIC para enriquecer sus habilidades lingüísticas. El currículo subraya también la importancia de las estrategias metodológicas activas, que ubicar al estudiante en el centro del aprendizaje y fomentar una participación en su proceso formativo, promoviendo la autonomía, el trabajo colaborativo y la aplicación práctica de sus conocimientos lingüísticos en sí.

En la presente investigación se aplicaron pruebas diagnósticas a estudiantes como encuestas a docentes para recolectar datos cualitativos sobre la percepción de la estrategia lúdica y su efectividad, permitieron obtener opiniones y experiencias subjetivas las mismas que proporcionaron información más amplia para interpretar los resultados cuantitativos.

Prueba de diagnóstico a los estudiantes

- Tipo de instrumento: cuestionario estructurado.
- Formato: preguntas cerradas (tipo Likert)
- Propósito: evaluar el nivel de conocimiento en la acentuación de palabras, agudas, graves y esdrújulas.
- Diseño: elaborado en un lenguaje accesible y adaptado al nivel de los estudiantes, asegurando la claridad y pertinencia de las preguntas.
- Aplicación: dirigido a los estudiantes de sexto año de Educación Básica media de la Escuela de Educación Básica “San Vicente”. El instrumento se aplicó de manera individual, asegurando un ambiente cómodo para la respuesta honesta y reflexiva.

Encuesta a los docentes

- Tipo de instrumento: encuesta estructurada.
- Formato: guía de preguntas diseñadas para evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes de sexto grado sobre las reglas ortográficas, así como la implementación de la estrategia lúdica, los desafíos enfrentados y la percepción del impacto en el aprendizaje.
- Propósito: obtener información cualitativa basada en la experiencia directa de los docentes, incluyendo sus reflexiones sobre la planificación, ejecución y resultados de la estrategia.
- Diseño: las preguntas se elaboran en función de los objetivos de la investigación.
- Aplicación: dirigida a los docentes de la Escuela de Educación Básica “San Vicente”

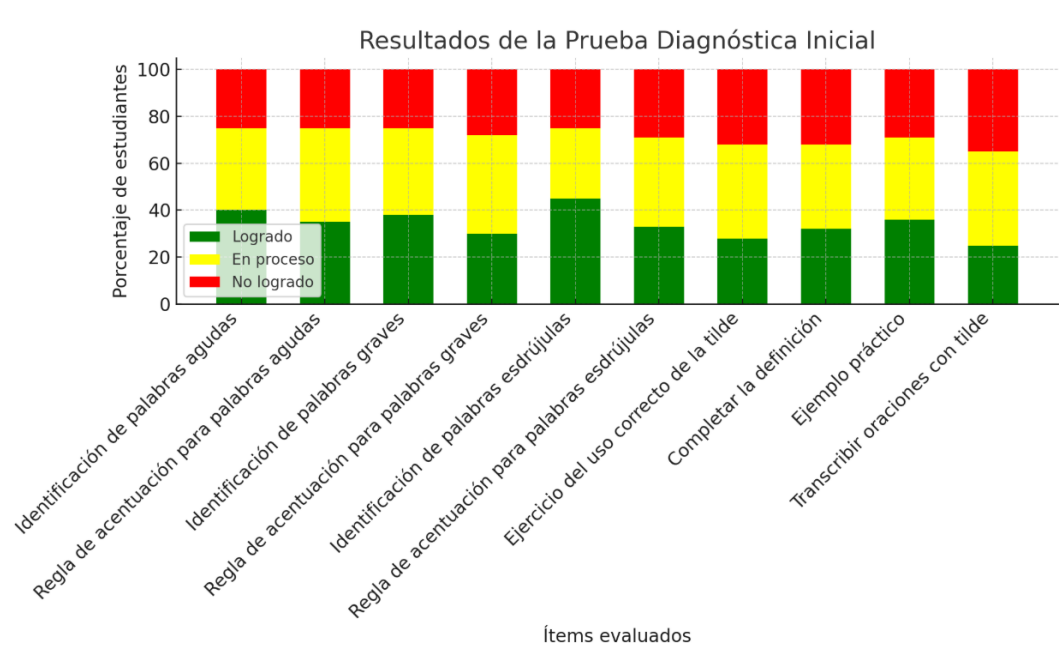
Se realizó un muestreo probabilístico, donde la población se compone de 20 estudiantes y 3 docentes, mientras que la muestra se conforma por 10 estudiantes de sexto año de Educación Básica media y 3 docentes que imparten clases en la Escuela de Educación Básica “San Vicente”, dado el tamaño reducido de la población y la intención de incluir a todos los participantes directamente involucrados en la implementación y evaluación de la estrategia lúdica.

Resultados

Para comprender el estado actual de la conciencia ortográfica en los estudiantes, se aplicaron pruebas de diagnóstico a estudiantes de sexto año y encuesta dirigida a los docentes. Estas herramientas permitieron obtener un panorama detallado sobre el nivel de conocimiento de los estudiantes en la acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas, así como la percepción de los docentes sobre las estrategias utilizadas para su enseñanza. A continuación, se presentan los resultados obtenidos, los cuales servirán de base para la identificación de dificultades y logros, así como el planteamiento de estrategias de mejora en el desarrollo de la conciencia ortográfica.

Resultado Inicial:

Figura 1. Resultados prueba de diagnóstico a estudiantes.



El diagnóstico inicial aplicado a los estudiantes antes de la implementación de una estrategia pedagógica en la enseñanza de la acentuación ortográfica evidencia dificultades significativas en la identificación y aplicación de las reglas de acentuación. Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes presentaban deficiencias en el reconocimiento de los tipos de palabras

según la ubicación de la sílaba tónica, así como en el uso adecuado de las reglas ortográficas, lo que afecta directamente su desempeño en la escritura.

Uno de los aspectos más relevantes se centró en un bajo porcentaje de estudiantes que logró identificar correctamente las palabras agudas, graves y esdrújulas, así como aplicar sus reglas de acentuación. En la prueba de identificación de palabras agudas, apenas el 40% de los estudiantes logró un desempeño satisfactorio, mientras que el 35% se encontraba en proceso y un 25% no logró completar la tarea adecuadamente. Resultados similares se observaron en la identificación de palabras graves y esdrújulas, con porcentajes de logro no mayores al 45%, lo que sugiere una comprensión deficiente de estos conceptos básicos.

En cuanto al conocimiento de las reglas de acentuación, la tendencia se mantiene. Solo el 35% de los estudiantes pudo responder correctamente la regla de acentuación para palabras agudas, mientras que el 30% lo hizo en la regla de acentuación para palabras graves y el 33% en la regla de acentuación para palabras esdrújulas. Estos datos reflejan que, aunque los estudiantes pueden haber memorizado algunas reglas, no logran aplicarlas correctamente al momento de escribir.

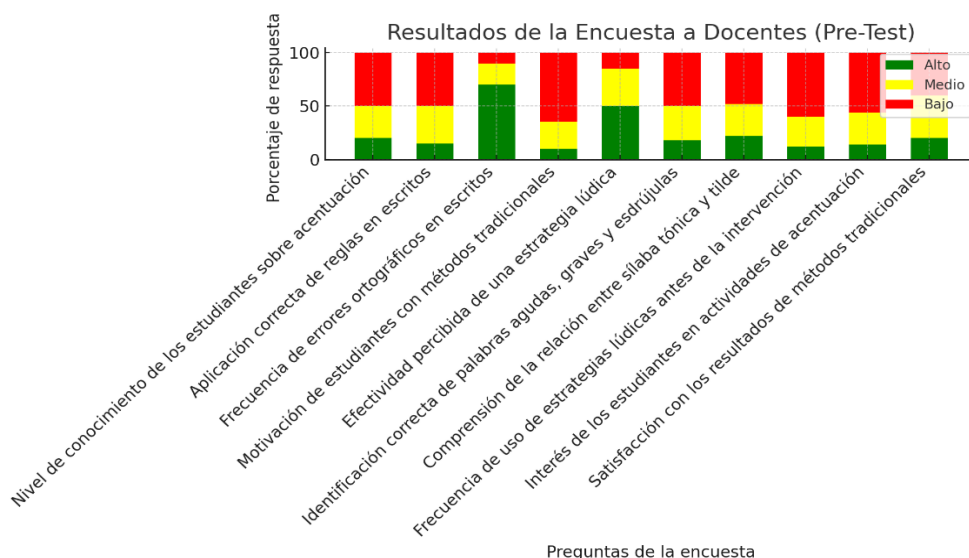
Otro resultado significativo es la dificultad de los estudiantes para ubicar correctamente la tilde en ciertas palabras. En el ejercicio sobre el uso adecuado de la tilde, solo el 28% logró colocarla correctamente, mientras que un 40% mostró avances, pero aún estaba en proceso, y el 32% presentó dificultades notorias. Además, al completar la definición de palabras agudas, solo el 32% respondió correctamente, lo que revela lagunas en la comprensión de este concepto.

La falta de precisión en la escritura también quedó reflejada en la actividad de transcripción de oraciones con tildes, en la que apenas el 25% de los estudiantes logró escribirlas correctamente, mientras que el 40% estuvo en proceso y un alarmante 35% no logró completar la actividad de manera satisfactoria. Este resultado sugiere que los errores ortográficos persisten en las producciones escritas, lo que puede afectar la calidad y claridad de los textos de los estudiantes.

En conclusión, los resultados de la prueba de diagnóstico inicial evidencian que los estudiantes enfrentan dificultades significativas en la identificación y aplicación de las reglas de acentuación

ortográfica. La mayoría aún está en proceso de aprendizaje o no logra realizar correctamente las actividades propuestas, lo que resalta la necesidad de implementar una estrategia lúdica e innovadora que fortalezca su conciencia ortográfica. La falta de metodologías activas en la enseñanza de la acentuación podría estar incidiendo en estos resultados, por lo que es fundamental diseñar estrategias que les permitan comprender y aplicar las reglas ortográficas de manera más significativa en sus producciones escritas.

Figura 2. Resultados encuesta Docentes (Pre-Test)



Los resultados de la encuesta aplicada a los docentes antes de la implementación de la estrategia lúdica revelan que los estudiantes presentaban importantes dificultades en la aplicación de las reglas de acentuación ortográfica, lo que afectaba su desempeño en la escritura. La percepción de los docentes indica que los métodos tradicionales utilizados en el aula no estaban generando un aprendizaje efectivo, lo que justificaba la necesidad de una intervención con la implementación de una estrategia lúdica.

Uno de los resultados más relevantes es que el 50% de los estudiantes tenía un conocimiento limitado sobre la acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas, mientras que solo el 20% de los docentes percibía que sus alumnos dominaban este tema. De manera similar, la correcta aplicación de las reglas de acentuación en la escritura también obtuvo una valoración baja en el

50% de los casos, lo que evidencia las dificultades de los estudiantes para llevar a la práctica lo aprendido en teoría.

En cuanto a la frecuencia de errores ortográficos en los escritos de los estudiantes, el 70% de los docentes reportó que estos eran muy frecuentes, lo que pone en evidencia la falta de consolidación de las normas de acentuación en la producción escrita. Este resultado se relaciona directamente con la percepción sobre la motivación de los estudiantes al aprender ortografía con métodos tradicionales, donde el 65% de los docentes calificó el nivel de motivación como bajo, lo que sugiere que los métodos expositivos y de memorización no estaban logrando captar el interés del estudiantado.

A pesar de estas dificultades, un dato alentador es que el 50% de los docentes consideraba que el uso de una estrategia lúdica podría ser efectivo para mejorar el aprendizaje de la acentuación, aunque un 35% aún tenía dudas sobre su impacto. Sin embargo, la percepción sobre la enseñanza previa refuerza la necesidad de un cambio metodológico, ya que el uso de una estrategia lúdica antes de la intervención era limitado en el 60% de los casos, lo que sugiere que los docentes dependían mayormente de métodos tradicionales.

Otro aspecto relevante es la capacidad de los estudiantes para identificar correctamente palabras agudas, graves y esdrújulas, la cual fue calificada como baja en el 50% de los casos. Además, la comprensión de la relación entre la sílaba tónica y la tilde también fue considerada baja por el 48% de los docentes, lo que sugiere que los estudiantes tenían dificultades para reconocer los patrones que rigen la acentuación ortográfica.

Por otro lado, el interés de los estudiantes en actividades relacionadas con la acentuación ortográfica fue calificado como bajo por el 56% de los docentes, lo que indica que la falta de estrategias lúdicas en la enseñanza de la ortografía estaba generando desmotivación. Finalmente, el grado de satisfacción con los resultados obtenidos mediante los métodos tradicionales también recibió una evaluación deficiente en el 40% de los casos, lo que confirma que los docentes percibían la necesidad de cambiar la forma en que se enseñaba la acentuación.

Estrategia Lúdica: “Kahoot Ortográfico: ¡Acentúa y Gana!”

Objetivo general de la estrategia:

Desarrollar la conciencia ortográfica en los estudiantes de sexto año de Educación Básica media de la escuela de Educación Básica “San Vicente”, específicamente en la correcta identificación y acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas, mediante el uso de la plataforma interactiva Kahoot, para fomentar un aprendizaje dinámico, colaborativo y motivador, donde el juego sea el motor del conocimiento.

Fase 1: Exploración y Descubrimiento

Objetivo de la fase:

Introducir los conceptos básicos de acentuación de manera motivadora e interactiva, despertando la curiosidad de los estudiantes mediante una dinámica lúdica.

Actividades:

1. Kahoot divertido:

Juego breve en Kahoot (5 preguntas) temas básicos:

Link de juego: https://kahoot.it/challenge/01791688?challenge-id=dca1cfb8-a56b-4d8f-ad1c-cd292e24eb44_1742918796058

¿Qué es el acento ortográfico?

Una marca que se coloca en todas las palabras.

Un signo gráfico (´) que indica la sílaba tónica en ciertas palabras.

La manera en que pronunciamos una palabra con más fuerza.

Una regla que solo aplica a nombres propios.

¿Qué es la sílaba tónica?

La sílaba que se pronuncia con mayor intensidad, en una palabra.

La primera sílaba de cualquier palabra.

La sílaba que tiene tilde en todas las palabras.

La última sílaba de una palabra.

¿Cómo identificamos las palabras agudas?

Son las palabras que tienen la mayor fuerza de voz en la primera sílaba.

Son las palabras que llevan tilde siempre.

Son las palabras cuya sílaba tónica es la última y llevan tilde si terminan en n, s o vocal.

Son las palabras que no llevan tilde nunca.

¿Cuál es la regla correcta para identificar palabras graves?

Las palabras graves llevan tilde cuando terminan en n, s o vocal.

Las palabras graves llevan tilde en la penúltima sílaba y no terminan n, s o vocal en vocal.

Las palabras graves siempre llevan tilde sin importar su terminación.

Las palabras graves nunca llevan tilde.

¿Las palabras esdrújulas llevan el acento en la?

Última sílaba

Penúltima sílaba

Antepenúltima sílaba

Primera sílaba

En ese juego los estudiantes obtienen puntos por responder de forma correcta y rápida.

2. “Kahoot de palabras agudas graves y esdrújulas”:

Link de juego: https://kahoot.it/challenge/0347063?challenge-id=0136edff-068f-409f-9749-e49e6d067003_1742918797839

Identifica que tipo de palabra es: Árbol - corazón – compás – café – máquina – fósforo – cráter - lápiz – teléfono

- Aguda
- Grave
- Esdrújula

Recursos:

Dispositivos electrónicos (celulares, tablets o computadoras), plataforma Kahoot.

Intención pedagógica: que los estudiantes comiencen a relacionar los conceptos con ejemplos contextualizados, y que se involucren emocionalmente mediante el juego.

Fase 2: Aplicación y práctica

Objetivo de la fase:

Reforzar el aprendizaje de las reglas de acentuación de manera guiada, promoviendo la práctica constante a través de actividades lúdicas y colaborativas.

Actividades:

1. Kahoot de identificación:

Link de juego: https://kahoot.it/challenge/07154457?challenge-id=0136edff-068f-409f-9749-e49e6d067003_1742926165930

Clasificar las palabras según su sílaba tónica:

Agudas: sofá, azúcar, médico

Agudas: número, césped, jardín

Agudas: oxígeno, pantalón, condor

Graves: plátano, sábana, azúcar

Graves: papel, limón, fréjol

Graves: lápiz, pared, número

Esdrújulas: cámara, camisa, sofá

Esdrújulas: motor, teléfono, colibri

Esdrújulas: conejo, árbol, murciélago

Los estudiantes deben identificar del grupo de palabras cuales es la palabra aguda, grave o esdrújula.

2. Cazadores de tildes:

Link de juego: https://kahoot.it/challenge/09323176?challenge-id=dca1cfb8-a56b-4d8f-ad1c-cd292e24eb44_1742924710564

Reconocer en cada grupo de oraciones la utilización correcta de la tilde en sus palabras:

El pajaró volo sobre el arbol.

El pajaró volo sobre el árbol.

El pájaro vólo sobre el arbol.

El pájaro voló sobre el árbol.



Recepción:06/12/2024 / Revisión:04/01/2025 / Aprobación:07/02/2025 / Publicación: 27/03/2025

Mañana miércoles tomare café.

Mañana miércoles tomaré café.

Mañana miercoles tomare cafe.

Máñana miércóles tomaré cafe.

Yo jugare fútbol con Monica.

Yo jugare futbol con Monica.

Yo jugaré fútbol con Mónica.

Yo jugáre fútbol con Monicá.

Tomas cortó un platano.

Tomás cortó un plátano.

Tomas corto un plátano.

Tómas cóрто un platáno.

María mira el océano.

Maria míra el oceano.

María mira el oceáno.

Mária mira el oceanó.

Los estudiantes deben marcar la oración que esté correctamente escrita, es decir bien ubicada la tilde en las palabras

Recursos:

Dispositivos electrónicos, plataforma Kahoot, listas de palabras y oraciones correctas y con errores, cuadernos de trabajo.

Intención pedagógica:

Fomentar la reflexión activa, el análisis de errores comunes y el uso del conocimiento ortográfico en contextos reales.

Fase 3: Desafío y competencia

Objetivo de la fase:

Consolidar el aprendizaje adquirido y fomentar la competencia sana a través de retos dinámicos que involucren rapidez mental y precisión.

Actividades:

1. Kahoot de Velocidad:

Link de juego: https://kahoot.it/challenge/04355845?challenge-id=0136edff-068f-409f-9749-e49e6d067003_1742932019185

Juego con palabras más complejas y menos comunes:

Seleccionar las palabras agudas:

sillón, zapato, menú, papel

Papel, zapato, sillón menú

Camisa, silla, túnel, ciudad

Seleccionar las palabras esdrújulas

Ejército, helicóptero, payaso, estómago

Se ajusta el tiempo de respuesta a 20 segundos por pregunta, promoviendo la rapidez y la atención. Los estudiantes compiten individualmente.

2. El Reto Final:

Link de juego: https://kahoot.it/challenge/08079685?challenge-id=dca1cfb8-a56b-4d8f-ad1c-cd292e24eb44_1742933939202

Se realiza una competencia de verdadero o falso y selección múltiple donde demuestren su conocimiento al reconocer las palabras agudas, graves y esdrújulas.

Las palabras agudas llevan tilde cuando terminan en n, s o vocal.

Verdadero falso

Las palabras graves siempre llevan tilde sin importar su terminación.

Verdadero falso

Las palabras esdrújulas siempre llevan tilde sin importar su terminación.

Verdadero falso

La palabra “camión” es aguda y lleva tilde porque termina en **n**.

Recepción:06/12/2024 / Revisión:04/01/2025 / Aprobación:07/02/2025 / Publicación: 27/03/2025

Verdadero falso

La sílaba tónica de una palabra es la que se pronuncia con más fuerza.

Verdadero falso

La palabra “música” es esdrújula porque la fuerza está en la antepenúltima sílaba.

Verdadero falso

La palabra “lápiz” es grave y lleva tilde porque termina en consonante diferente de n o s.

Verdadero falso

¿En cuál de las siguientes opciones hay un error en la acentuación de una palabra aguda?

- A) Canción, café, sofá.
- B) Menú, avión, lápiz.
- C) Ratón, camión, jamás.
- D) Mamá, compás, reloj.

¿Cuál de las siguientes palabras graves está escrita incorrectamente con tilde?

- A) Árbol
- B) Lápiz
- C) Fácil
- D) Jóven

¿En cuál de las siguientes opciones hay un error en la acentuación de una palabra esdrújula?

- A) Matemáticas, música, teléfono.
- B) Página, brújula, análisis.
- C) Lámpara, océano, rápido.
- D) Dócil, brújula, película.

Al final se entregará a cada estudiante un certificado impreso de haber aprobado todas las fases de esta estrategia lúdica

Recursos:

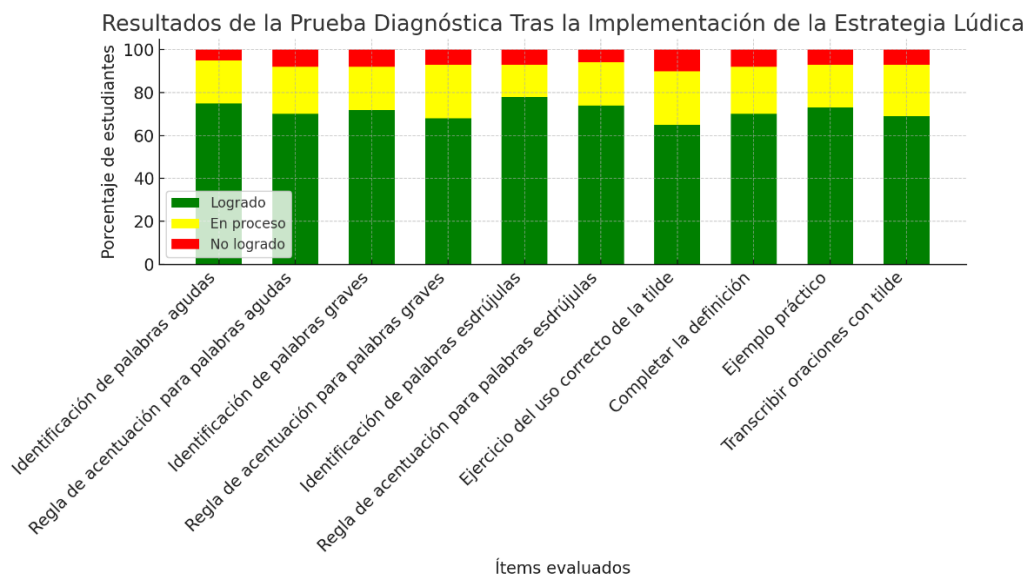
Dispositivos electrónicos, plataforma Kahoot, proyector o pantalla para visualizar el ranking en tiempo real.

Intención pedagógica:

Crear un ambiente estimulante donde los estudiantes sientan orgullo de sus logros, fortalezcan la confianza en sus conocimientos y participen activamente en una competencia formativa.

Resultado final:

Figura 3. Resultados de prueba a estudiantes (post-test)



Luego de la aplicación de la estrategia lúdica en la enseñanza de la acentuación ortográfica, los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica evidencian una mejora significativa en el desempeño de los estudiantes. Se observa un incremento notable en la cantidad de respuestas correctas, reflejado en un mayor porcentaje de estudiantes que lograron los objetivos de cada ítem evaluado. De igual manera, se aprecia una reducción considerable en el porcentaje de respuestas "No logrado", lo que indica que la estrategia aplicada ha sido efectiva para mejorar la comprensión y aplicación de las reglas ortográficas.

Uno de los avances más destacados se presenta en la identificación de palabras agudas, graves y esdrújulas, donde el porcentaje de estudiantes que lograron responder correctamente aumentó de un 40%-45% en la prueba inicial a un 75%-78% en esta evaluación. Esto demuestra que la estrategia lúdica permitió una mejor asimilación de los conceptos fundamentales sobre acentuación de:

Palabras agudas: la sílaba tónica es la última, llevan tilde (acento ortográfico) cuando terminan en vocal (a, e, i, o, u), o en las consonantes "n" o "s". Ejemplos: camión, café, Perú.

Palabras graves (o llanas): la sílaba tónica es la penúltima, llevan tilde cuando no terminan en vocal, ni en las consonantes "n" o "s". Ejemplos: árbol, lápiz, carácter.

Palabras esdrújulas: la sílaba tónica es la antepenúltima, siempre llevan tilde. Ejemplos: música, pájaro, esdrújula.

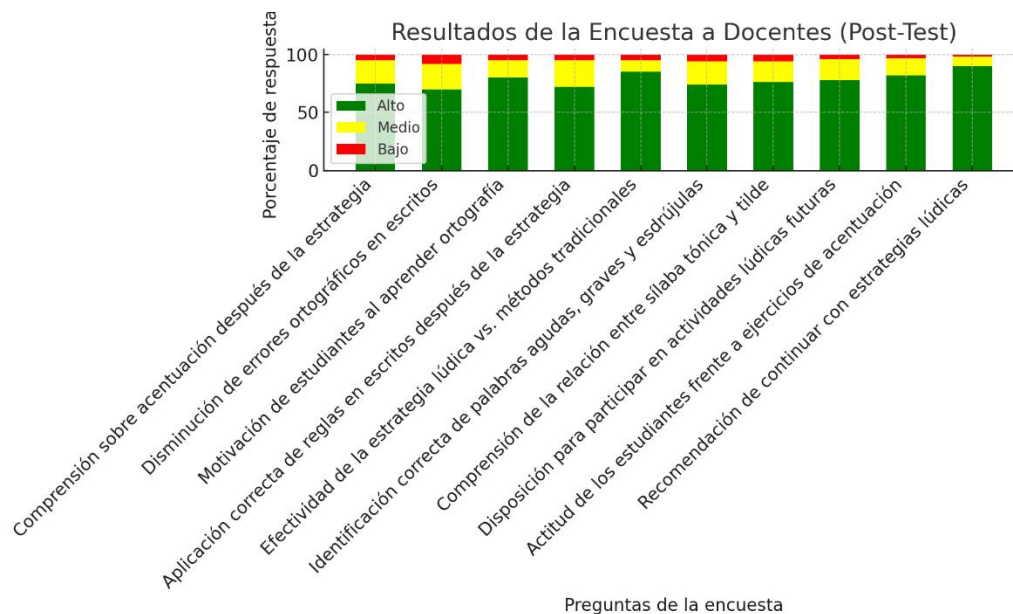
En cuanto al conocimiento y aplicación de las reglas ortográficas, los resultados muestran un progreso significativo. Mientras que en la prueba inicial solo entre el 30% y 35% de los estudiantes lograba aplicar correctamente las reglas de acentuación para palabras agudas, graves y esdrújulas, tras la implementación de la estrategia lúdica, este porcentaje aumentó a un 68%-74%. Además, se redujo considerablemente el número de estudiantes que aún estaban en proceso o no lograban completar la tarea. Este avance sugiere que el uso de actividades didácticas no solo facilitó la comprensión de las normas ortográficas, sino que también favoreció su aplicación práctica de manera más efectiva.

Asimismo, el ejercicio del uso correcto de la tilde mostró un progreso significativo. En la evaluación inicial, solo el 28% de los estudiantes pudo colocar correctamente las tildes en palabras específicas, mientras que en la evaluación posterior este porcentaje subió al 65%, reduciendo el grupo de "No logrado" de un 32% a solo un 10%. Esto indica que la metodología implementada permitió a los estudiantes desarrollar una mayor conciencia ortográfica y mejorar su precisión al escribir.

Otro aspecto importante es la mejora en la transcripción de oraciones con tildes, una de las actividades en las que inicialmente los estudiantes presentaron más dificultades. En la primera prueba, apenas el 25% pudo escribir correctamente las oraciones con la acentuación adecuada, mientras que en la evaluación posterior este porcentaje se elevó al 69%, lo que sugiere que los estudiantes adquirieron mayor seguridad en la aplicación de las reglas de acentuación en contextos reales de escritura.

En cuanto a la completación de definiciones y ejemplos prácticos, los resultados también muestran una tendencia positiva. En la prueba inicial, un 32% de los estudiantes completó correctamente la definición sobre palabras agudas, cifra que se incrementó a un 70% tras la implementación de la estrategia lúdica. Del mismo modo, la actividad de selección de la palabra correctamente acentuada pasó de un 36% de respuestas correctas a un 73%, evidenciando una mejora en la identificación visual y conceptual de palabras con tilde.

Figura 4. Resultados encuesta Docentes (Post-Test)



Los resultados obtenidos en la encuesta aplicada a los docentes después de la implementación de la estrategia lúdica reflejan una mejora significativa en el aprendizaje de la acentuación de palabras agudas, graves y esdrújulas en los estudiantes de sexto año de Educación Básica media de la Escuela de Educación Básica “San Vicente”. En comparación con la evaluación inicial, se

observa un incremento notable en el porcentaje de respuestas en la categoría "Alto", lo que indica una percepción positiva sobre la efectividad de la estrategia lúdica.

Uno de los hallazgos más importantes es el nivel de comprensión sobre la acentuación después de la estrategia, donde el 75% de los docentes considera que los estudiantes lograron un alto grado de comprensión, mientras que solo un 5% percibe que aún presentan dificultades. Este resultado contrasta con la evaluación inicial, en la que la mayoría de los docentes calificaba el conocimiento de los estudiantes como bajo.

En cuanto a la disminución de errores ortográficos en los escritos de los estudiantes, el 70% de los docentes reportó que hubo una reducción significativa de errores, mientras que solo un 8% considera que la disminución fue mínima. Esto indica que la estrategia lúdica permitió a los estudiantes mejorar la precisión en la aplicación de las reglas de acentuación.

Otro aspecto clave es la motivación de los estudiantes al aprender ortografía después de la estrategia lúdica, donde el 80% de los docentes afirmó que los estudiantes mostraron un alto nivel de interés y participación en las actividades. En la evaluación inicial, la motivación era calificada como baja en el 65% de los casos, lo que evidencia un cambio significativo en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje de la ortografía.

El nivel de aplicación correcta de las reglas de acentuación en los escritos después de la estrategia también mostró un incremento positivo, con un 72% de los docentes calificando este aspecto como alto. Esto confirma que la estrategia implementada no solo incrementó la comprensión teórica, sino que también favoreció la transferencia del conocimiento a la escritura.

Otro dato relevante es la percepción de la efectividad de la estrategia lúdica en comparación con los métodos tradicionales, donde el 85% de los docentes la considera altamente efectiva, mientras que solo un 5% expresó dudas sobre su impacto. Esto demuestra que la estrategia lúdica aplicada a mejorado significativamente el aprendizaje de la ortografía de palabras agudas, graves y esdrújulas.

En relación con la identificación correcta de palabras agudas, graves y esdrújulas, el 74% de los docentes calificó este aspecto como alto, lo que muestra que los estudiantes mejoraron notablemente en el reconocimiento de los tipos de palabras y sus reglas de acentuación. Además, la comprensión de la relación entre la sílaba tónica y la tilde fue valorada como alta por el 76% de los encuestados, lo que indica que los estudiantes lograron consolidar este concepto fundamental.

Un aspecto destacado es el nivel de disposición de los estudiantes para participar en futuras actividades lúdicas relacionadas con la ortografía, donde el 78% de los docentes observó una actitud positiva. Este resultado sugiere que el aprendizaje basado en el juego y la interacción logró captar el interés de los estudiantes, haciendo que el proceso de enseñanza fuera más dinámico y atractivo.

Asimismo, la actitud de los estudiantes frente a los ejercicios de acentuación después de la estrategia lúdica fue calificada como alta por el 82% de los docentes, reflejando un cambio en la percepción de la ortografía como una materia difícil o aburrida. Finalmente, el 90% de los docentes recomienda continuar aplicando estrategias lúdicas para la enseñanza de la ortografía, lo que confirma la efectividad de la intervención y la necesidad de seguir implementando este tipo de metodologías en el aula.

Discusión

Los resultados obtenidos tras la aplicación de la estrategia lúdica “Kahoot Ortográfico: ¡Acentúa y Gana!” evidencian avances significativos en el desarrollo de la conciencia ortográfica de los estudiantes. Antes de la intervención, los estudiantes presentaban deficiencias notorias en la identificación y aplicación de las reglas de acentuación, lo que afectaba su producción escrita y su desempeño académico general. Esta situación coincide con lo señalado por Ferreira y Blanco (2023), quienes identifican que los errores ortográficos en la acentuación son frecuentes cuando el enfoque pedagógico es tradicional y se limita a la memorización.

La estrategia lúdica implementada logró captar la atención de los estudiantes, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia significativa y participativa. La mejora observada en los

resultados del post-test, con incrementos de hasta 40 puntos porcentuales en varios indicadores, demuestra que los estudiantes no solo comprendieron las reglas de acentuación, sino que lograron aplicarlas de forma práctica y contextualizada. Esto valida lo propuesto por Cahahuamán et al. (2021), en cuanto a que el aprendizaje basado en el juego estimula la motivación, la atención y la retención del conocimiento.

Además, la percepción de los docentes sobre el uso de la estrategia lúdica experimentó un cambio significativo. Al principio, mostraron una postura crítica hacia los métodos tradicionales, pero con el tiempo comenzaron a valorar de manera más positiva la metodología activa y lúdica, reconociendo su impacto en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

La mayoría coincidió en que los estudiantes demostraron mayor motivación, mejor comprensión de las reglas ortográficas y una actitud más proactiva frente a la escritura. Este cambio de paradigma metodológico es coherente con lo señalado por el currículo nacional ecuatoriano (MINEDUC, 2016), que promueve estrategias centradas en el estudiante, activas, colaborativas y contextualizadas.

La discusión también debe considerar que el diseño permitió evaluar de forma clara la relación causa-efecto entre la estrategia lúdica implementada y los avances en el aprendizaje. Al trabajar con una población reducida, directamente involucrada en el proceso, se aseguró un seguimiento detallado del progreso de cada estudiante. Esto coincide con las recomendaciones metodológicas de Bagur et al. (2020), quienes argumentan que el enfoque mixto y el diseño brindan una visión integral de los fenómenos educativos complejos.

Finalmente, es necesario señalar que el desarrollo de la conciencia ortográfica va más allá del cumplimiento de reglas. Implica un proceso cognitivo profundo que articula conocimiento, comprensión, análisis y reflexión sobre el lenguaje. El éxito de la estrategia lúdica se debe, en gran medida, a que permitió que los estudiantes exploraran, aplicaran y consolidaran saberes a través del juego, respetando sus ritmos de aprendizaje y promoviendo el trabajo colaborativo. En este sentido, el enfoque metodológico de la estrategia lúdica está alineado con las actuales tendencias pedagógicas que desarrollan el aprendizaje activo y significativo.

Conclusiones

La estrategia lúdica “Kahoot Ortográfico: ¡Acentúa y Gana!” resultó ser una herramienta pedagógica efectiva para mejorar la conciencia ortográfica en los estudiantes de sexto año de Educación Básica media, de la Escuela de Educación Básica “San Vicente”, especialmente en la identificación y aplicación de las reglas ortográficas de acentuación de las palabras agudas, graves y esdrújulas. Los resultados posteriores a la intervención evidencian avances significativos en todos los indicadores evaluados.

La aplicación de la estrategia lúdica fortaleció el desarrollo de la conciencia ortográfica mejorando la motivación, participación y comprensión de los estudiantes, permitiendo la apropiación de los contenidos ortográficos de manera activa, reflexiva y colaborativa.

La percepción docente posterior a la aplicación fue mayoritariamente favorable, recomendando la continuidad de esta estrategia lúdica en el aula, promoviendo un cambio metodológico positivo entre los docentes, quienes reconocieron la necesidad de dejar atrás las prácticas tradicionales centradas en la memorización y adoptar estrategias innovadoras que respondan a los intereses y necesidades del estudiantado.

El uso de la plataforma Kahoot potenció la interacción digital y el desarrollo de competencias TIC en los estudiantes, al mismo tiempo que sirvió como una herramienta de evaluación formativa, permitiendo retroalimentación inmediata y reforzamiento del aprendizaje en tiempo real. La conciencia ortográfica implica un proceso cognitivo profundo que puede desarrollarse efectivamente mediante la aplicación de una estrategia lúdica. Esto requiere un enfoque integral que combine teoría, práctica, creatividad y tecnología.

Referencias

- Apaza, E., & Carzola, S. (2022). *La Correlación de Pearson o de Spearman en caracteres físicos y textiles de la fibra de alpacas*. Obtenido de Revista de Investigaciones Veterinarias del Perú: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1609-91172022000300009
- Bagur, S., Roselló, M., Paz, B., & Verger, S. (2020). *El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa*. Obtenido de Relieve: <https://www.redalyc.org/journal/916/91668059003/html/>
- Beaton, M. (2020). *Interpretación de los acentos ortográficos como indicadores de hiato*. Obtenido de Cuadernos de Lingüística Hispánica: http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0121-053X2020000200235&script=sci_abstract&tlng=es
- Cajahuaman, G., Lindo, R., & Franco, Y. (2021). *Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: una revisión sistemática*. Obtenido de Igobernanza: <https://igobernanza.org/index.php/IGOB/article/view/126>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior*. Obtenido de Rehuso: <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v5n3/2550-6587-rehuso-5-03-00090.pdf>
- Chacchi, L. (2022). *Conciencia ortográfica en el aprendizaje en estudiantes del segundo grado de la educación secundaria*. Obtenido de Revista Dilemas Contemporáneos: <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3083>
- Charcape-Echeverría, J., Terrones-Marreros, M., & Durán-LLaro, K. (2023). *Impacto de las estrategias lúdicas para mejorar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria*. Obtenido de Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA: <https://ve.scielo.org/pdf/raiko/v8s2/2542-3088-raiko-8-s2-36.pdf>

- Corredor, J., & Romero, C. (2020). *Enseñanza de la ortografía: de camino agreste a experiencia investigativa y psicosociolingüística**. Obtenido de Cuadernos de Lingüística Hispánica: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-053X2020000100081
- Cuasapud, J., & Manguashca, M. (2023). *Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica*. Obtenido de Revista Científica UISRAEL: http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862023000100151
- Díez, A., & Güemes, L. (2017). *Normas y usos ortográficos: hacia el desarrollo de la "conciencia ortográfica"*. Obtenido de Universidad de Alicante: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/64783/1/Aprendizajes-plurilingues-y-literarios_52.pdf
- Ferreira, A., & Blanco, L. (2023). *Dificultades en la precisión ortográfica de palabras agudas en la escritura académica de estudiantes del sistema educacional chileno*. Obtenido de Sophia Austral: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-56052023000100103
- García, D., & Navarrete, Y. (2022). *Estrategia lúdica para el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de preparatoria*. Obtenido de Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322022000300005
- García, J., & Sánchez, P. (2020). *Diseño teórico de la investigación: instrucciones*. Obtenido de Información Tecnológica: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/infotec/v31n6/0718-0764-infotec-31-06-159.pdf>
- Hernández, E. (2023). *Caracterización de análisis descriptivos en prácticas retroalimentadas de revisión y edición textual en bachillerato*. Obtenido de Folios: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-48702023000100083#:~:text=El%20an%C3%A1lisis%20descriptivo%20es%20un,puede%20centrar%20en%20determinados%20aspectos.

- Herrero, L. (2022). *Modelo predictivo para la selección de técnica de medición de la opinión pública*. Obtenido de The Anáhuac journal: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2683-26902021000200050
- MINEDUC. (2016). *Curriculo lengua y literatura*. Obtenido de Ministerio de educación : chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Media.pdf
- Morla, A., & Herrera, R. (2023). *Metodología para el desarrollo de la competencia ortográfica con enfoque lúdico*. Obtenido de Mendive. Revista de Educación: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962023000300005
- Pastora, B., Fuentes, A., & Rivero, Y. (2020). *Importancia de la asignatura metodología de la investigación para la formación investigativa del estudiante universitario*. Obtenido de Conrado: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000200295
- Ranyere, J., & Fernandes, N. (2023). *La Relación con el Saber en las Actividades Lúdicas Escolares*. Obtenido de Psicología: Ciência e Profissão: <https://www.scielo.br/j/pcp/a/bFV4Q6cZKzTJLhhmyBP3PYp/abstract/?format=html&lang=es>
- Retegui, L. (2020). *La observación participante en una redacción. Un caso de estudio*. Obtenido de La trama de la comunicación: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-56282020000200006
- Torres, V., & Sáenz, K. (2022). *Conciencia prosódica acentual y comprensión lectora en niñas(os) con TDL en etapa de alfabetización inicial*. Obtenido de Revista mexicana de investigación educativa: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662022000300723