

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ORTOGRAFÍA

PLAYFUL STRATEGIES FOR STRENGTHENING SPELLING

Joselyn Stephania Jacome Yumbo^{1*}

¹Estudiante de la carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura, Universidad Técnica de Cotopaxi Extensión Pujilí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-5738-539X>. Correo: joselyn.jacome6892@utc.edu.ec

Gloria Patricia Pila Gavilanes²

²Estudiante de la carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura, Universidad Técnica de Cotopaxi Extensión Pujilí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-6782-1968>. Correo: gloria.pila3556@utc.edu.ec

Raúl Bolívar Cárdenas Quintana³

³Docente Investigador de la Universidad Técnica de Cotopaxi Extensión Pujilí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4336-7908>. Correo: raul.cardenas@utc.edu.ec

* Autor para correspondencia: joselyn.jacome6892@utc.edu.ec

Resumen

Este estudio analiza el impacto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la ortografía en estudiantes de Lengua y Literatura. A través de una encuesta de diez preguntas, se evaluó la percepción de los alumnos sobre el uso de juegos, herramientas digitales y dinámicas competitivas. Los resultados revelan un apoyo abrumador a estas metodologías: el 82.60% de los participantes considera que los juegos hacen el aprendizaje más entretenido y un 86.95% percibe una disminución significativa en sus errores ortográficos. Además, la investigación destaca que la gamificación no solo mejora la motivación, sino que también fortalece la confianza del estudiante al redactar textos formales y facilita la memorización de reglas complejas. No obstante, se identificó un punto de mejora en la enseñanza de la acentuación, donde la mayoría de los encuestados mantuvo una postura neutral, sugiriendo que ciertos temas aún requieren refuerzo tradicional. En conclusión, el aprendizaje significativo mediado por el juego se posiciona como el motor principal para corregir faltas habituales y enriquecer el vocabulario, demostrando que la efectividad docente depende tanto del contenido como de los medios didácticos empleados.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com



Palabras clave: estrategias lúdicas; fortalecimiento; ortografía

Abstract

This study analyzes the impact of gamified strategies on spelling learning in Language and Literature students. A ten-question survey assessed students' perceptions of the use of games, digital tools, and competitive activities. The results reveal overwhelming support for these methodologies: 82.60% of participants believe that games make learning more engaging, and 86.95% perceive a significant decrease in their spelling errors. Furthermore, the research highlights that gamification not only improves motivation but also strengthens students' confidence in writing formal texts and facilitates the memorization of complex rules. However, an area for improvement was identified in the teaching of accentuation, where the majority of respondents maintained a neutral stance, suggesting that certain topics still require traditional reinforcement. In conclusion, meaningful learning mediated by games emerges as the primary driver for correcting common errors and enriching vocabulary, demonstrating that teaching effectiveness depends on both the content and the teaching methods employed.

Keywords: play-based strategies; reinforcement; spelling

Fecha de recibido: 16/11/2025

Fecha de aceptado: 23/01/2026

Fecha de publicado: 09/02/2026

Introducción

Las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la ortografía en los estudiantes de bachillerato son muy importantes ya que visibiliza el juego y la creatividad al mismo tiempo mejoran y fortalecen el aprendizaje con respecto al lenguaje escrito. Esta investigación contribuye en gran medida a la educación actual al probar que las actividades lúdicas son herramientas fundamentales en el proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que aumentan su interés y participación dentro y fuera de las aulas, en el uso correcto del lenguaje. Los beneficiarios directos son los estudiantes de bachillerato y a los maestros de la comunidad educativa, a través de metodologías didácticas e innovadoras, mejoran sus habilidades de comunicación y obtienen conocimientos más sólidos de las reglas ortográficas.

A través del juego prender y cambiar la enseñanza tradicional de la ortografía, promoviendo un aprendizaje más dinámico y motivacional, aunque sus resultados cuantitativos pueden variar según el contexto, las percepciones cuantitativas indican una mejora significativa en la práctica de la ortografía. Lo cual justifica seguir buscando a partir de esta línea metodológica. Este trabajo ofrece un enfoque actual e innovador para mejorar y fortalecer el uso correcto de la ortografía. Esta investigación es de gran utilidad a la vez que fomenta el uso de herramientas didácticas que agrupen los juegos claves para fortalecer las habilidades ortográficas en el aula.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

Desde una perspectiva macro, el problema se origina por la necesidad de transformar los métodos educativos en herramientas innovadoras para el fortalecimiento de la ortografía, en un mundo cada vez más dependiente con respecto a la tecnología. A nivel meso, se analiza las distintas estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la ortografía en el sistema educativo ecuatoriano, evaluando como las estrategias lúdicas mejoran el lenguaje escrito adaptándose a nuevos desafíos en la educación para el mejoramiento de la formación académica de los estudiantes cómo la inclusión de nuevos retos currículo puede mejorar la formación académica de los estudiantes de los estudiantes. En el nivel micro, evalúa a un grupo de estudiantes de bachillerato, identificando su punto de vista sobre las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la ortografía y su efecto en el aprendizaje, sobresaliendo en la necesidad de aplicar metodologías dinámicas e innovadoras fomentando el uso correcto del lenguaje.

Se asume como problema: ¿Cómo influye las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la ortografía en los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa particular San José “La Salle” en el periodo académico septiembre 2024 – julio 2025? Para resolverlo se plantea como objetivo general: Fortalecer la ortografía a través de estrategias lúdicas en los estudiantes de bachillerato de la unidad educativa particular San José “La Salle” en el periodo académico septiembre 2024 – julio 202 y específicos:

- Fundamentar teóricamente las variables, estrategias lúdicas y el fortalecimiento de la ortografía
- Identificar las debilidades ortográficas en los estudiantes de la Unidad educativa Particular San José “la Salle”
- Presentar recomendaciones.

Fundamentación teórica

En el ámbito específico del aula, se ha incrementado la importancia de las estrategias lúdicas como herramientas eficaces para mejorar la ortografía. García y Sánchez (2015) señalan que los juegos educativos aumentan la motivación y ayudan a recordar las reglas ortográficas. Asimismo, Usandizaga (2023) menciona que la práctica de la ortografía debe combinar actividades lúdicas con un análisis crítico de los errores. Para registrar el proceso, las grabaciones de audio o video funcionan como "datos primarios que permiten un análisis naturalista de la interacción en el aula" (Taylor y Bogdan, 1987, p. 45). Estas grabaciones posibilitan observar debates, errores comunes, procesos de autocorrección y dinámicas colaborativas, proporcionando evidencia cualitativa sólida. Flick (2012) afirma que las grabaciones permiten un análisis más profundo ya que capturan detalles que no se pueden apreciar con la observación directa, enriqueciendo así la investigación sobre la efectividad de las estrategias lúdicas en la enseñanza de la ortografía.

El desarrollo de la enseñanza de la ortografía en América Latina y en Ecuador muestra un cambio hacia métodos más dinámicos, significativos y enfocados en la reflexión, donde las estrategias lúdicas y el uso de grabaciones refuerzan tanto la motivación como el análisis cuidadoso del aprendizaje. A nivel macro, el avance en la enseñanza ortográfica en la comunidad hispanohablante ha pasado de un enfoque normativo y memorístico a métodos comunicativos que incorporan la ortografía en actividades reales de lectura y escritura. Según Cassany (1999), "la ortografía no se aprende de forma aislada, sino en el marco de procesos de escritura reales", lo que demuestra un cambio hacia un enfoque funcional. Además, los estudios de Ferreiro y Teberosky (1979), desde la psicogénesis de la lengua escrita, mostraron que los alumnos



formulan hipótesis sobre el sistema gráfico, lo que llevó a revisar la enseñanza ortográfica convencional que se basaba en la repetición. En el ámbito hispanoamericano, López García (2005) señala que la ortografía ha pasado de ser un “signo de prestigio cultural” a ser una herramienta efectiva para la comunicación escrita.

A nivel meso, las naciones latinoamericanas han modificado sus programas educativos para incorporar la ortografía en procesos más amplios de alfabetización. En México, Jiménez (2024) ilustra cómo la enseñanza de la ortografía en los libros de texto ha cambiado de la memorización a explicaciones contextualizadas. En Chile, Rojas (2010) ha documentado los cambios históricos en las normas ortográficas y sus impactos en la educación. En Ecuador, el Ministerio de Educación (2016) determina que la ortografía debe enseñarse a través de “procesos de escritura significativa”, promoviendo la reflexión metalingüística y la revisión. Esto se alinea con la idea de Tolchinsky (2006), quien sostiene que la ortografía mejora cuando se relaciona con prácticas auténticas de producción textual.

A nivel micro, en el aula, las estrategias lúdicas han adquirido importancia como herramientas efectivas para mejorar la ortografía. García y Sánchez (2015) afirman que los juegos educativos aumentan la motivación y ayudan a recordar las reglas ortográficas. Asimismo, Usandizaga (2023) menciona que la práctica ortográfica debería combinar actividades lúdicas con un análisis reflexivo sobre los errores. Para registrar este proceso, las grabaciones de audio o video actúan como “datos primarios que permiten analizar de manera naturalista la interacción en el aula” (Taylor Bogdan, 1987, p. 45). Estas grabaciones permiten examinar discursos, errores habituales, procesos de autocorrección y dinámicas colaborativas, proporcionando evidencia cualitativa sólida. Flick (2012) sostiene que las grabaciones facilitan un análisis profundo, ya que capturan detalles que no son visibles en la observación directa, lo que enriquece la investigación sobre la efectividad de las estrategias lúdicas en la enseñanza de la ortografía.

El desarrollo de la enseñanza de la ortografía en América Latina y Ecuador muestra un cambio hacia métodos más dinámicos, significativos y enfocados en la reflexión, donde las estrategias lúdicas y el uso de grabaciones refuerzan tanto la motivación como el análisis cuidadoso del aprendizaje. En varios países, se han podido identificar las distintas dificultades ortográficas que han existido durante muchos años. Sin embargo, se ha notado que la educación en el pasado era muy compleja; los alumnos no tenían libertad para expresarse ni para participar en clases en las que los maestros eran considerados correctos por ser profesionales, aunque no sabían corregir ni enseñar a través de actividades motivacionales para los estudiantes.

Según Sánchez & Ramírez (2020), “el uso de teléfonos móviles y aplicaciones de mensajería instantánea ha tenido un efecto perjudicial en las habilidades ortográficas, ya que, en esta nueva era, la escritura se ha convertido en el principal medio de comunicación” (p. 2). Con lo mencionado, estoy de acuerdo en que los aparatos electrónicos hacen que las personas tengan menos interés en aprender mejor su ortografía, ya sea en la escritura o en la lectura, por lo que la tecnología cada vez va avanzando y, por ello, las personas ya no pueden desarrollar bien sus habilidades.

Ahora la educación ha evolucionado bastante, en la cual ahora los docentes buscan la manera en que los estudiantes puedan ser participativos en cualquier actividad, y también buscan la manera en que los estudiantes puedan mejorar su ortografía, ya que es preocupante que cuando nos dirigamos a un público o



cuando tratemos de escribir un poema o una novela, los lectores no puedan comprender lo que trata de transmitir la obra por las faltas de interacción y de la incorrecta escritura.

Por su parte, Jumbo (2018) menciona que las estrategias lúdicas, como parte fundamental de la dimensión humana, se convierten en fragmento esencial dentro del proceso que viven los niños en su camino hacia la construcción del conocimiento. (p. 6) Se considera que las estrategias lúdicas pueden ser útiles para fortalecer la ortografía, ya que mediante ellas podemos hacer que los estudiantes sean más participativos e interactúen más.

Por las diferentes observaciones que se han realizado a lo largo de la historia educativa, se ha notado que los estudiantes tienen todavía dificultades ortográficas, que buscamos ahora materiales didácticos o estrategias lúdicas para poder ayudar a los estudiantes en el entendimiento ortográfico, para que mediante juegos de palabras ellos puedan entender las diversas reglas de la ortografía, para que así no se les haga tan difícil entenderlas y aplicarlas en la escritura.

En este sentido, Piaget (1975) considera que “el juego representa la asimilación provechosa del contexto como periodo paulatino de la persona y por ende es esencial en el intelecto del niño” (p. 3). Desde mi punto de vista, el autor nos hace reflexionar que sí se necesita la elaboración de las diferentes estrategias para mejorar el desarrollo de las habilidades de cada estudiante en el fortalecimiento de la ortografía. Por ende, el papel que cumple la lúdica como estrategia pedagógica, como lo señala Jiménez (2008), “debe significarse como un componente indispensable dentro del quehacer educativo, pues, según el autor, a través del juego se pueden incluir nuevos principios que aseguren mejores procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula”. (p.5)

En base a todo lo investigado se llega a la conclusión y de acuerdo con las palabras que nos da cada autor, nos a entender que mientras usemos estrategias lúdicas motivadoras e innovadoras podemos impulsar a los estudiantes a conocer a profundidad las reglas ortográficas, que le beneficiara para fortalecer una de las habilidades deseadas de las personas que es tener una buena ortografía para que las personas que van a leer nuestro contenido puedan entender clara mente lo que trata de transmitir con la información, así que innovamos que deben realizar las estrategias lúdicas como parte fundamental para nuestros conocimientos.

Metodología

Según el Diccionario de la Real Academia Española (2022) define a la metodología como “la ciencia del método o conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal” (párr. 1). Aguilera (2013) señala que la metodología desde su ámbito más esencial consiste en que el “logos orienta al estudio lógico de los métodos, lo cual implica el análisis de la lógica que los sustenta, sentido de su efectividad, la cobertura de su eficacia, la fortaleza de sus planteamientos y la coherencia para producir conocimiento relevante”. (p. 89). La metodología proporciona un camino seguro y organizado asegurando resultados positivos a lo largo del proceso educativo.

Para Fortea (2019) una metodología didáctica desde el punto de vista de desarrollo de competencias señala que son las “estrategias de enseñanza con base científica que el docente propone en su aula para que los estudiantes adquieran determinados aprendizajes” (p. 9). Las metodologías permiten el desarrollo de las



capacidades de los estudiantes, hace que el aprendizaje sea significativo tanto en la vida estudiantil como en lo laboral posteriormente.

Según Mario de Miguel et al. (2006) citado por Fortea (2019) señala que las metodologías de mayor uso en las universidades para el desarrollo de las competencias son “la lección magistral, resolución de ejercicios y problemas, aprendizaje basado en problemas, estudio de casos, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, contrato didáctico o de aprendizaje, seminario clásico y aprendizaje a través del aula virtual” (p.15). Señala que las diferentes metodologías ayudan de manera considerable a los estudiantes, ya que no todos aprenden de una misma manera.

Estrategias lúdicas

Según (EUROINNOVA, 2020), en su publicación manifiesta que “las estrategias didácticas son procedimientos formales estructurados armónicos que tiene una organización en búsqueda del desarrollo de uno o varios procesos de aprendizajes en las escuelas; es decir presentar al alumno de manera motivadora alternativas de resolución de las actividades propuestas en donde el de manera ordenada procesa y conserva la información.” Las estrategias didácticas son actividades organizadas, diseñadas para que el estudiante aprenda jugando.

De acuerdo con (Posada, 2016) en su tesis, se refiere a “las necesidades humanas, de comunicarse, de sentir, de expresarse y de producir en el ser humano una serie de emociones hacia el entretenimiento, la diversión, la relajación, haciéndolos disfrutar, reír, gritar e incluso llorar en una verdadera fuente de emoción.” Las estrategias lúdicas ayudan a enseñar y aprender de manera motivadora creando un ambiente de confianza armónica entre estudiantes y maestros.

Alcívar & Moya (2020) sostienen en su artículo que “los sistemas educativos a nivel mundial han resaltado que desde los primeros años de escolaridad se deben de implementar estrategias didácticas lúdicas por cuanto activan al cerebro en la adquisición de los aprendizajes y motivar a los alumnos en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el desarrollo de las habilidades y destrezas para solucionar las problemáticas que se le presenten en la vida” La implementación de las estrategias lúdicas desde temprana edad forma estudiantes más seguros frente a la resolución de problemas cotidianos.

La ortografía

Según el Diccionario de la Real Academia Española la ortografía proviene Del lat. *orthographia*, y este del gr. ὀρθογραφία *orthographía*. f. Conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua. La ortografía es un conjunto de reglas que regulan la escritura, entonces es la manera de escribir espatanando las reglas, las mismas que nos ayudan a cómo escribir de manera correcta.

Para Arteaga et al. (2021) la palabra ortografía proviene del vocablo griego “ὀρθο” y significa correcto, derecho y va junto al término también griego “γραφία” que se traduce como escritura, lo que da como resultado una escritura correcta. La ortografía guía el proceso de la escritura de manera correcta permitiendo al alumno obtener una correcta escritura la misma que facilitara el proceso enseñanza aprendizaje.

La gamificación



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

Rodríguez et al. (2019) precisa que la gamificación educativa se puede implementar en las aulas de inclusión educativa, pretendiendo formar personas más independientes que se sientan integradas en su entorno social, lograr un mejor acceso a la información, estimular el esfuerzo, facilitar las relaciones con su entorno y mejorar la calidad de vida tanto a nivel académico como personal, permitiendo la personalización de los procesos cognitivos, dando cabida a la diversos ritmos y formas de aprendizaje y comunicación. La gamificación ayuda en este contexto a que los estudiantes aprendan de manera colaborativa permitiendo aprender de mejor manera e integrar esos nuevos conocimientos a la vida social.

Para Pascuas-Rengifo et al. (2017) determinan que los elementos de la gamificación implican participar en actividades mentales o físicas placenteras para la satisfacción emocional, en la cual Carrillo-Lopez (2015) determina tres propiedades: la primera es la mecánica orientada a los objetivos, retos, reglas y limitaciones durante el juego; la segunda dinámica describe cómo los jugadores interactúan con las reglas sugeridas y finalmente las emociones se basa en las reacciones y estados mentales que posee el jugador al participar. Para que la gamificación se implemente en las aulas debe estar bien organizada y adaptada a las necesidades de os estudiantes para que este aprendizaje sea significativo.

Para Ríos (2012) el docente debe desarrollar actividades lúdicas fomentando en los estudiantes nuevos vocablos y la utilización correcta del diccionario. Gil (2014) señala que “aprender a escribir correctamente sin faltas de ortografía, es una de las principales prioridades de la enseñanza curricular en la Educación Primaria”, además en el currículo 2016 dentro de los objetivos del área de lengua y literatura para el subnivel medio, aclara que se debe aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición (p.688). Los docentes son la base de la formación de los estudiantes, es la guía y las pautas para que el conocimiento sea aplicado mas no olvidado.

Materiales y métodos

Enfoque cuantitativo. Se utiliza para la identificación del problema y el direccionamiento de la investigación con un enfoque cuantitativo, a fin de guiar hacia la resolución de la problemática relacionada con el fortalecimiento de la ortografía, de estudiantes de bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura mediante el trabajo colaborativo. Encuesta este instrumento creado a través de un cuestionario estructurado con preguntas cerradas dirigido a una muestra de estudiantes y docentes de Lengua y Literatura de bachillerato en la Unidad Educativa Particular San José “La Salle”.

Método descriptivo. El método descriptivo resulta adecuado, ya que permite observar y analizar las estrategias lúdicas ya que no pretende manipular variables. De acuerdo con Hernández-Sampieri (2014), *"los métodos de recolección de datos son procedimientos utilizados para obtener información precisa y relevante en una investigación, y pueden incluir herramientas como encuestas, entrevistas, observaciones y análisis documental, según el enfoque y contexto del estudio"* (p. 153).

Técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información.

Técnica. La observación permite analizar cómo los estudiantes interactúan con las actividades lúdicas aplicadas dentro del aula.



Instrumento. El instrumento más adecuado es una encuesta, para recolectar información mediante preguntas cerradas que van dirigidas a los docentes y estudiantes, para conocer sus experiencias, las percepciones y conocimientos previos.

Población y muestra

Este estudio se enfocará en estudiantes de Bachillerato General Unificado (BGU) de la Unidad Educativa Particular San José “La Salle”, en los cuales se han implementado estrategias lúdicas como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía dentro de la asignatura de Lengua y Literatura. En total, la sociedad estudiantil asciende a 190 estudiantes, de los cuales se selecciona una muestra de 23 estudiantes distribuidos.

Resultados y discusión

Resultados de la encuesta

Pregunta 1 El uso de juegos (crucigramas, sopas de letras o bingos ortográficos) hace que el aprendizaje de la ortografía sea más entretenido.

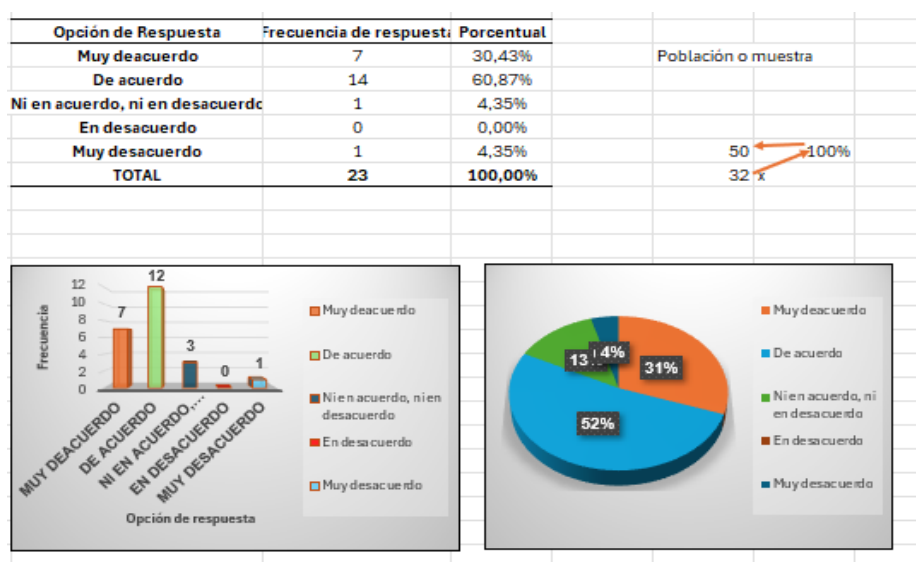


Figura 1. Resultados de la pregunta 1 de la encuesta.

El análisis de la Pregunta 1, referente al uso de juegos (crucigramas, sopas de letras o bingos ortográficos) hace que el aprendizaje de la ortografía sea más entretenido. Muestra que existe un acuerdo abrumador respecto a que los juegos hacen el aprendizaje de la ortografía más entretenido, 19 encuestados están Muy de acuerdo (7 personas, 30.43%) o De acuerdo (12 personas, 52.17%). Esto representa el 82.60% de los participantes. Solo 2 personas (8.70%) se mantuvieron neutrales (Ni en acuerdo, ni en desacuerdo).

Pregunta 2 Prefiero las actividades con dinámicas lúdicas y retos que las clases teóricas tradicionales para aprender ortografía.



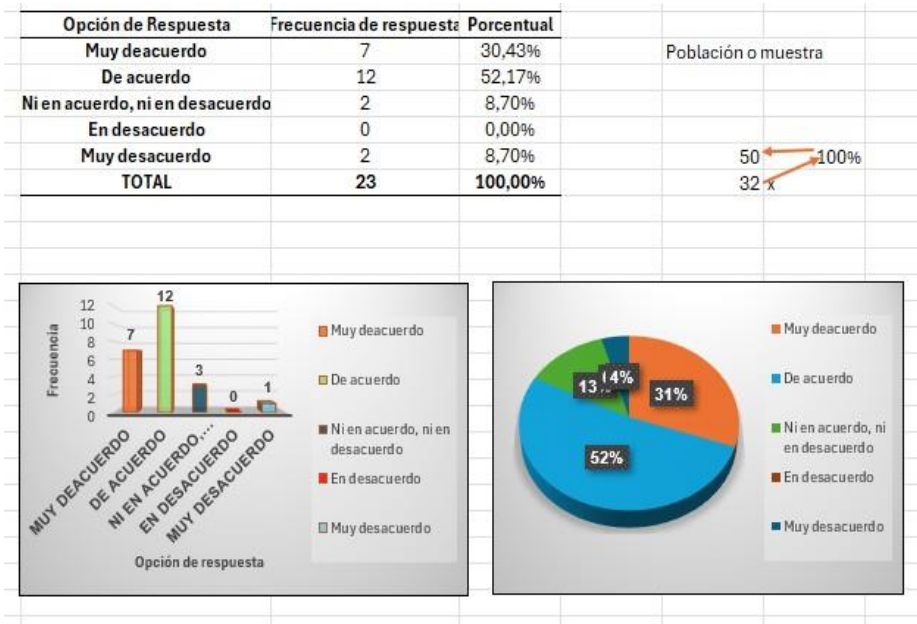


Figura 2. Resultados de la pregunta 2 de la encuesta.

La pregunta 2, referente a: Prefiero las actividades con dinámicas lúdicas y retos que las clases teóricas tradicionales para aprender ortografía. Los estudiantes en su mayoría prefieren las actividades lúdicas sobre las clases teóricas tradicionales 16 encuestados están Muy de acuerdo (4 personas, 17.39%) o De acuerdo (12 personas, 52.17%) con esta preferencia En total, el 69.56% de los encuestados manifestó esta preferencia, Una parte notable de los encuestados, 6 personas (26.09%), optó por la posición Ni en acuerdo, ni en desacuerdo).

Pregunta 3 Siento más motivación para participar en la clase de Lengua cuando las actividades se presentan como un juego o una competencia.

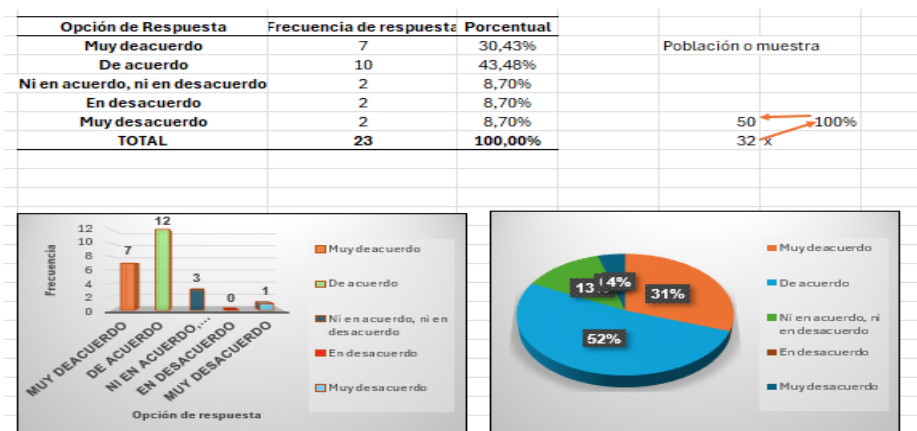


Figura 3. Resultados de la pregunta 3 de la encuesta.

La pregunta 3, referente a: Siento más motivación para participar en la clase de Lengua cuando las actividades se presentan como un juego o una competencia. Encontramos que hay una alta correlación entre la motivación y la presentación de actividades como juegos o competencias, 17 encuestados (7 Muy de acuerdo, 10 De acuerdo) expresaron sentirse más motivados con este tipo de actividades. Esto suma el 73.91% de las respuestas 4 encuestados (8.70% En desacuerdo y 8.70% Muy en desacuerdo) no están de acuerdo con que estas dinámicas incrementen su motivación.

Pregunta 4 Las herramientas digitales interactivas (apps, quizzes en línea) son una forma efectiva y lúdica de mejorar mi ortografía.

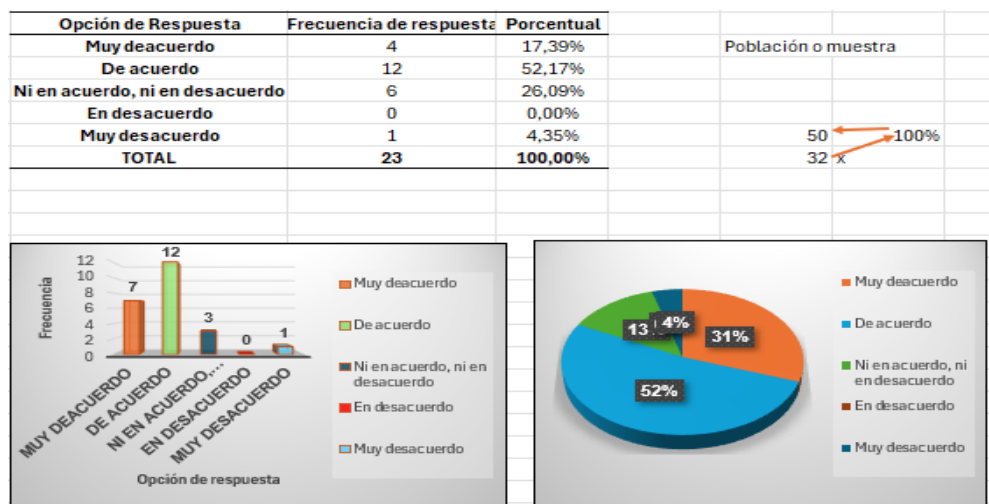


Figura 4. Resultados de la pregunta 4 de la encuesta.

La pregunta 4 referente a las herramientas digitales interactivas (apps, quizzes en línea) son una forma efectiva y lúdica de mejorar mi ortografía. Según la población encuestada. La mayoría considera que las herramientas digitales son una forma efectiva para mejorar la ortografía, facilitando un aprendizaje dinámico y entretenido con 16 encuestados (4 Muy de acuerdo, 12 De acuerdo) apoyaron esta afirmación. El porcentaje combinado de acuerdo y muy de acuerdo es del 69.56%, Aunque la mayoría está de acuerdo, 3 personas (13.04%) están Muy en desacuerdo con esta afirmación.

Pregunta 5 Las estrategias lúdicas facilitan la memorización de reglas ortográficas complejas (ej. el uso de la B y la V).

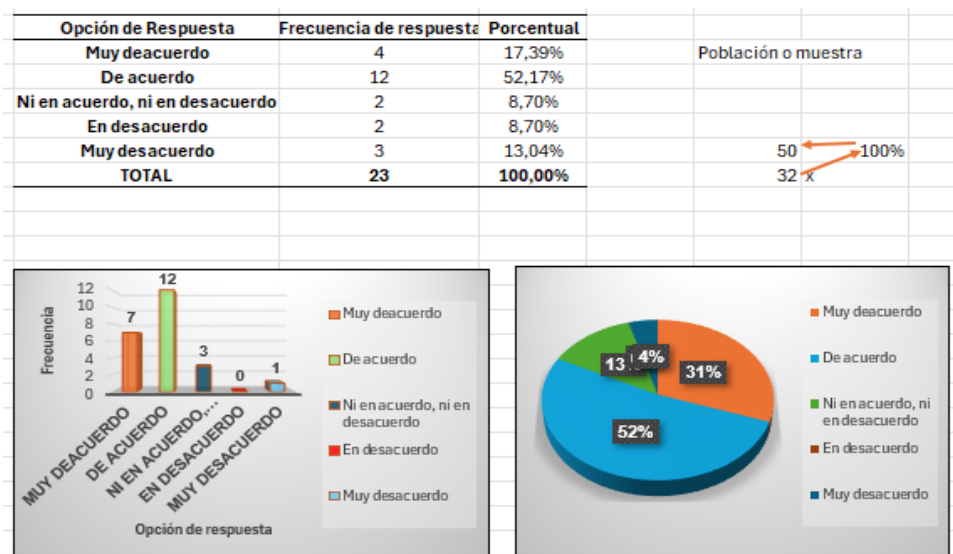


Figura 5. Resultados de la pregunta 5 de la encuesta.

Pregunta 5, referente a, las estrategias lúdicas facilitan la memorización de reglas ortográficas complejas (ej. el uso de la B y la V). Se observa que las estrategias lúdicas son eficientes y eficaces, y contribuye a la formación de los estudiantes en gran medida ya que los porcentajes muestran que 17 encuestados están Muy de acuerdo (7 personas, 30.43%) o De acuerdo (10 personas, 43.48%). Esto representa el 73.91% de los encuestados, 3 encuestados (13.04%) se encuentran Ni en acuerdo, ni en desacuerdo.

Pregunta 6 Mi nivel de errores ortográficos ha disminuido significativamente desde que usamos actividades lúdicas en clase.

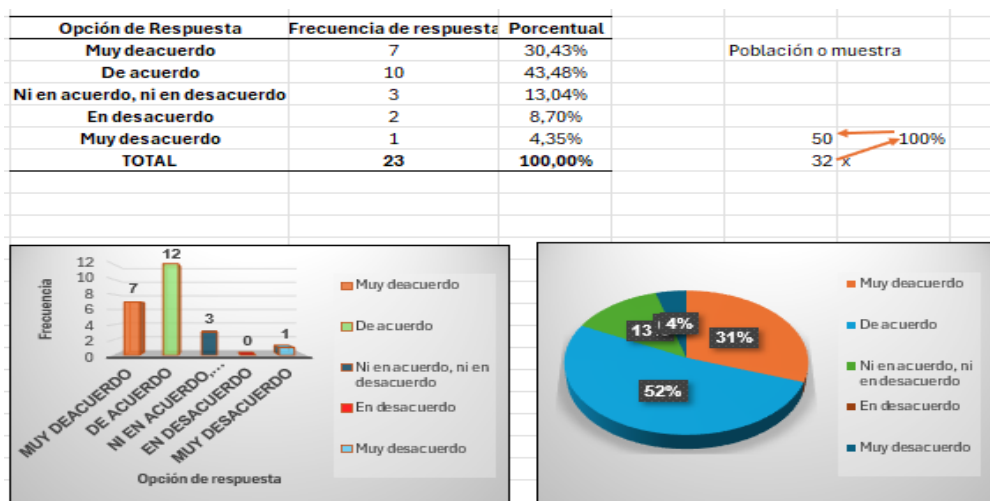


Figura 6. Resultados de la pregunta 6 de la encuesta.

La pregunta 6 referente a: mi nivel de errores ortográficos ha disminuido significativamente desde que usamos actividades lúdicas en clase. Luego de la aplicación de las estrategias lúdicas en lengua y literatura se puede observar que el uso de estrategias lúdicas generan niveles de aprendizaje mayores con el siguiente porcentaje, ya que la pregunta registra uno de los niveles de acuerdo más altos, indicando una fuerte percepción de efectividad, 20 encuestados están Muy de acuerdo (7 personas, 30.43%) o De acuerdo (13 personas, 56.52%), El 86.95% de los participantes percibe una disminución significativa en sus errores ortográficos debido a las actividades lúdicas, Solo una persona está Ni en acuerdo, ni en desacuerdo (4.35%) y una persona está En desacuerdo (4.35%).

Pregunta 7 Las actividades lúdicas me ayudan a recordar y aplicar las reglas de acentuación de manera más consistente en mis escritos.

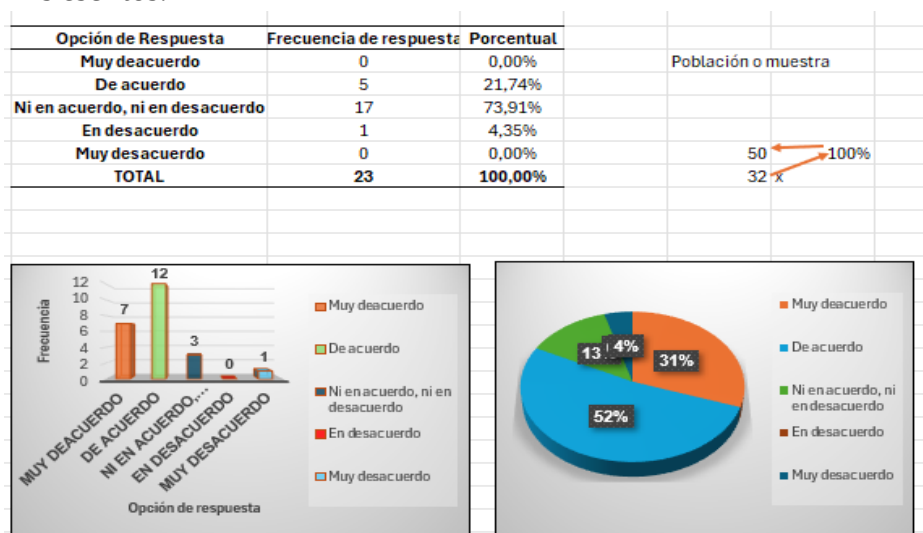


Figura 7. Resultados de la pregunta 7 de la encuesta.

La pregunta 7 referente a: las actividades lúdicas me ayudan a recordar y aplicar las reglas de acentuación de manera más consistente en mis escritos. En este contexto, los resultados de esta pregunta son atípicos en comparación con las demás, ya que la mayoría de los encuestados se muestra neutral, 17 encuestados (73.91%) respondieron Ni en acuerdo, ni en desacuerdo, Solo 5 encuestados (21.74%) están De acuerdo, y ningún encuestado (0.00%) está Muy de acuerdo. Esto sugiere que la conexión entre las actividades lúdicas y la mejora consistente en la aplicación de las reglas de acentuación no es tan clara o efectiva para la mayoría de los participantes como lo es para otros aspectos de la ortografía, y se sigue necesitando de una memorización tradicional.

Pregunta 8 Después de participar en juegos de ortografía, me siento más seguro/a al redactar textos largos y formales.

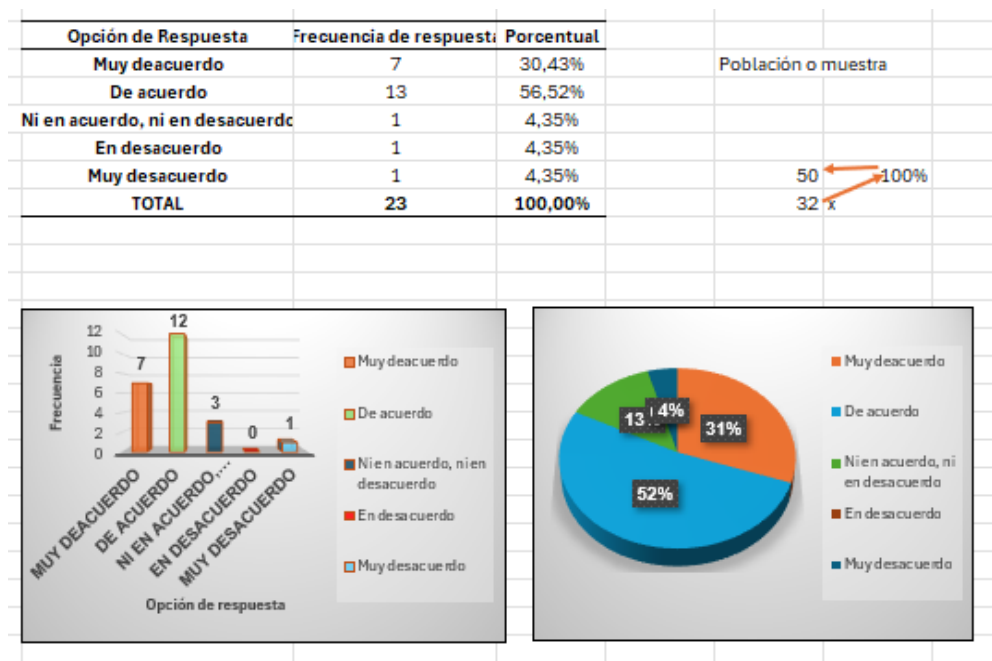


Figura 8. Resultados de la pregunta 8 de la encuesta.

La pregunta 8, referente a: después de participar en juegos de ortografía, me siento más seguro/a al redactar textos largos y formales. Los resultados muestran un alto impacto de los juegos en la confianza al escribir textos formales, 0 encuestados (7 Muy de acuerdo, 13 De acuerdo) indicaron sentirse más seguros, Esto representa el 86.95% de los participantes, empatando con la Pregunta 6 como el nivel de acuerdo más alto de la encuesta, Solo 2 encuestados (8.70%) se mantuvieron neutrales

Pregunta 9 Gracias a los juegos y dinámicas ortográficas, he enriquecido mi vocabulario y conozco la escritura de más palabras.

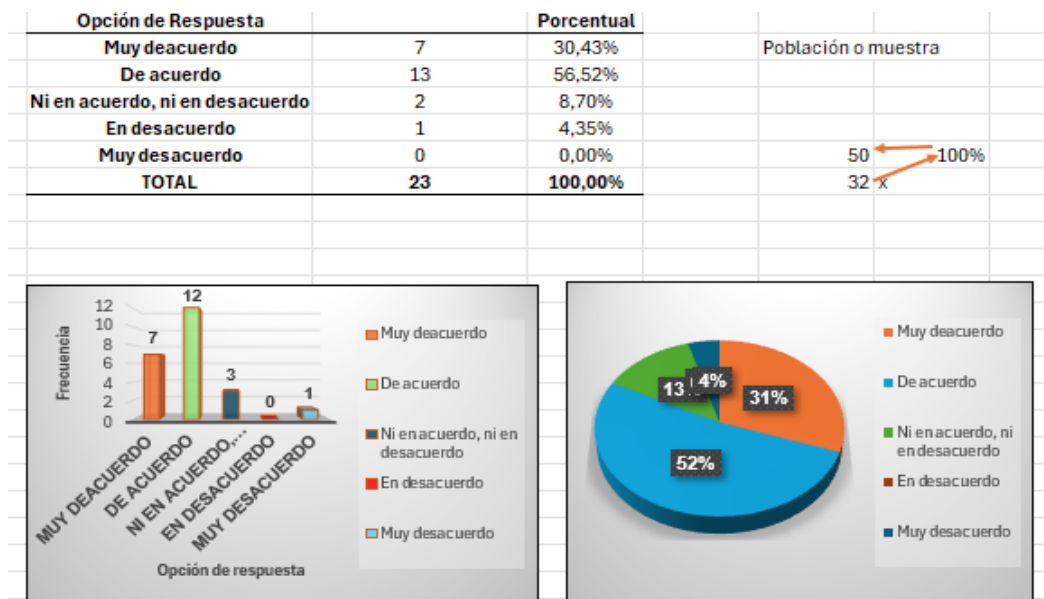


Figura 9. Resultados de la pregunta 9 de la encuesta.

La pregunta 9 referente a: Gracias a los juegos y dinámicas ortográficas, he enriquecido mi vocabulario y conozco la escritura de más palabras. se observa que existe un alto grado de reconocimiento sobre el impacto positivo de las dinámicas en el vocabulario, 19 encuestados (7 Muy de acuerdo, 12 De acuerdo) reportaron haber enriquecido su vocabulario, El acuerdo total asciende al 82.60%, 3 personas (13.04%) están Ni en acuerdo, ni en desacuerdo.

Pregunta 10 Considero que las estrategias lúdicas son el principal factor que me ha permitido corregir mis faltas de ortografía habituales.

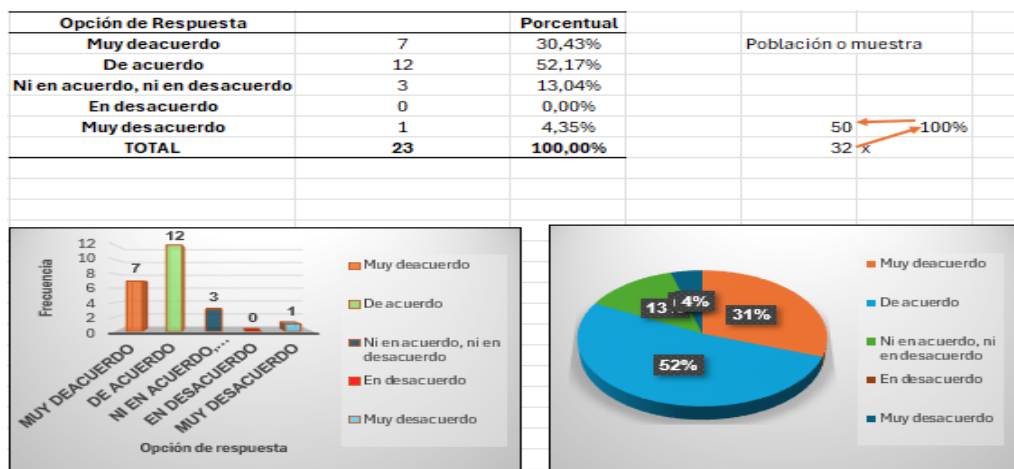


Figura 10. Resultados de la pregunta 10 de la encuesta.

La pregunta 10 referente a: Considero que las estrategias lúdicas son el principal factor que me ha permitido corregir mis faltas de ortografía habituales. La mayoría considera que las estrategias lúdicas son el principal motor de la corrección de errores habituales, 19 encuestados (7 Muy de acuerdo, 12 De acuerdo) están de acuerdo con que las estrategias lúdicas son el factor principal en la corrección de sus faltas. El 82.60% de los participantes manifestó esta opinión, Solo 1 persona (4.35%) está Muy en desacuerdo.

Discusión

Los resultados obtenidos evidencian que las estrategias lúdicas, mejoren significativamente el aprendizaje de los jóvenes, ya que hace de las clases sean más entretenidas y motivadoras. Como lo manifiesta (Arcos, 2015). El aprendizaje significativo ayuda a la ortografía, mostrando entornos reales de comunicación para que cada persona utilice lo que está aprendiendo de manera efectiva a la hora de comunicarse con sus compañeros.

Según (Alcívar & Moya, 2020), en su artículo “Los sistemas educativos a nivel mundial han resaltado que desde los primeros años de escolaridad se deben de implementar estrategias didácticas lúdicas por cuanto activan al cerebro en la adquisición de los aprendizajes y motivar a los alumnos en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el desarrollo de las habilidades y destrezas para solucionar las problemáticas que se le presenten en la vida” sugiere que en los primeros años de la escolaridad se debe iniciar con la aplicación de estrategias lúdicas no solo en lengua y literatura sino en todas las materias pues implica, aprender de manera entretenida, sin dejar de lado lo memorización pues, es un factor fundamental.

En términos generales, la encuesta revela un apoyo muy fuerte (consistentemente por encima del 69% y a menudo superando el 80%) a la idea de que las estrategias lúdicas, los juegos y las dinámicas interactivas: Hacen el aprendizaje más entretenido y motivador, facilitan la memorización de reglas complejas y contribuyen al enriquecimiento del vocabulario, han resultado en una disminución significativa de errores y un aumento de la confianza al redactar textos formales. Según el porcentaje obtenido en cada una de las preguntas podemos decir que la estrategia lúdica para el fortalecimiento de la ortografía son herramientas necesarias para que el estudiante aprenda más y mejor, ya que no solo depende de lo que el docente enseña sino también como lo enseña y que medios utilice para llegar a esa comprensión y retención del aprendizaje significativo útil dentro y fuera de las aulas.

Conclusiones

Existe un consenso mayoritario (82.60%) en que el aprendizaje lúdico mediante juegos como crucigramas o bingos ortográficos transforma la materia en una experiencia más entretenida. Esto se traduce en una alta correlación entre la gamificación y la motivación de los estudiantes para participar activamente en clase.

La percepción de mejora es tangible, ya que el 86.95% de los encuestados afirma haber disminuido significativamente sus errores ortográficos. Además, esta metodología ha fortalecido la autoconfianza de los alumnos al redactar textos formales y extensos, alcanzando uno de los niveles de aceptación más altos de la encuesta.

Las herramientas interactivas y en línea son validadas por casi el 70% de la población como medios efectivos para un aprendizaje dinámico. Esto confirma que la integración de la tecnología facilita la retención de conocimientos ortográficos complejos.



Se identificó un punto atípico en la enseñanza de las reglas de acentuación, donde el 73.91% de los estudiantes se mantuvo neutral. Esto sugiere que, para temas de acentuación, las dinámicas lúdicas actuales no son tan claras y el estudiante aún percibe la necesidad de métodos de memorización tradicionales.

Recomendaciones

Dado que los resultados en reglas de acentuación fueron neutrales, se recomienda diseñar dinámicas lúdicas más específicas o híbridas para este tema, que combinen el juego con el refuerzo pedagógico tradicional para clarificar su aplicación.

Basado en el alto impacto positivo (superior al 80% en varios indicadores), se sugiere que las estrategias lúdicas no sean actividades aisladas, sino que se integren formalmente en la planificación curricular de Lengua y Literatura como el "principal motor" de corrección.

Aunque hay gran aceptación de las herramientas digitales, existe un pequeño margen de estudiantes que no las consideran efectivas o están en desacuerdo. Se recomienda capacitar a los estudiantes en el uso de estas plataformas para asegurar que la tecnología sea un facilitador y no una barrera.

Siguiendo la teoría de que las estrategias didácticas lúdicas activan el cerebro y mejoran la resolución de problemas, se recomienda extender este enfoque a otras materias del currículo para fomentar un aprendizaje significativo integral.

Mantener y potenciar los retos y competencias, ya que el 82.60% de los alumnos reconoce que estas actividades han enriquecido su léxico y conocimiento de nuevas palabras.

Referencias

- Aguilera, R. (2013). *Identidad y metodología*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Alcívar, C., & Moya, M. E. (2020). Estrategias didácticas lúdicas en el aprendizaje de la ortografía. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*.
- Arteaga, J., et al. (2021). La ortografía y su importancia en la comunicación escrita. *Revista Académica*.
- Arcos, G. (2015). El aprendizaje significativo y su apoyo a la ortografía en entornos reales de comunicación.
- Cassany, D. (1999). *Construir la escritura*. Paidós.
- Corredor, J. A., Bravo, C., & López, J. M. (2020). Enseñanza de la ortografía: de camino agreste a experiencia investigativa y psicosociolingüística. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 16(1), 81–96. https://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-053X2020000100081
- Espinosa Rodríguez, R. (2021). Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico. *Revista de Investigación Educativa de la Escuela Normal Superior de Jalisco*, 7(1), 41–59. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-78902021000100041
- Euroinnova. (2020). Estrategias didácticas en el aula.



- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1979). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. Siglo XXI Editores.
- Flick, U. (2012). Introducción a la investigación cualitativa. Morata.
- Fortea, M. A. (2019). Metodologías didácticas para el desarrollo de competencias. Universitat Jaume I.
- García, A., & Sánchez, R. (2015). El juego como estrategia para la enseñanza de la ortografía en educación primaria. Revista de Educación.
- Hernández-Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación (6.ª ed.). McGraw-Hill.
- Jiménez, C. A. (2008). La lúdica como experiencia cultural. Magisterio.
- Jiménez, M. (2024). La enseñanza de la ortografía en el contexto escolar mexicano. Editorial Educativa.
- Jumbo, M. (2018). Las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo. (Tesis de grado).
- López García, Á. (2005). Gramática del español. Ariel.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria: Lengua y Literatura.
- Montesdeoca, D., Vaca, L., & López, C. (2021). Análisis de las habilidades ortográficas en español del estudiantado universitario en Ecuador. Revista Electrónica Educare, 25(1), 230–247.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032021000100230
- Pascuas-Rengifo, Y., et al. (2017). Gamificación en procesos de enseñanza-aprendizaje. Revista Politécnica.
- Piaget, J. (1975). La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica.
- Posada, R. (2016). La lúdica como estrategia de aprendizaje. (Tesis doctoral).
- Real Academia Española. (2022). Diccionario de la lengua española (23.ª ed., versión 23.6 en línea).
[\[https://dle.rae.es\]](https://dle.rae.es)
- Ríos, P. (2012). La ortografía y el uso del diccionario en el aula. Santillana.
- Rodríguez, F., et al. (2019). Gamificación educativa: Una revisión de literatura. Revista Educación.
- Rojas, D. (2010). Historia de las normas ortográficas en Chile. Universidad de Chile.
- Sánchez, L., & Ramírez, M. (2020). Impacto de las TIC en la ortografía de los adolescentes. Revista de Tecnología Educativa.
- Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1987). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Paidós.
- Tolchinsky, L. (2006). La escritura desde la alfabetización inicial. Anthropos.
- Usandizaga, M. (2023). Innovación docente: Ortografía y reflexión crítica. Alianza Editorial.

