Ciencia y Educación
(L-ISSN: 2790-8402 E-ISSN: 2707-3378)
Vol. x No. x
mes del año

ENSEÑANZA DE LA ORTOGRAFÍA EN LAS AULAS: INNOVACIÓN EDUCATIVA CON JUEGOS LINGÜÍSTICOS PARA MEJORAR LA PRECISIÓN Y LA RETENCIÓN ORTOGRÁFICA EN EDUCACIÓN BÁSICA

TEACHING SPELLING IN THE CLASSROOM: EDUCATIONAL INNOVATION WITH LINGUISTIC GAMES TO IMPROVE SPELLING ACCURACY AND RETENTION IN ELEMENTARY EDUCATION

Autora: [1] Enma Piedad Guamanshi Guamán
Coautor: [2] Vicente Rodrigo Tamayo Arellano
[1]ORCID ID: https://orcid.org/0009-0008-9377-6858
[2]ORCID ID: https://orcid.org/0000-0002-8057-2812
[1]E-mail de contacto: enma.guamanshi@ueb.edu.ec
[2]E-mail de contacto: vicente.tamayo@ueb.edu.ec
Afiliación:[1*2*]Universidad Estatal de Bolívar (Ecuador)
Articulo recibido: dia de mes del año
Articulo revisado: dia de mes del año
Articulo aprobado: dia de mes del año
[1]Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica graduada de la Universidad Estatal de Bolívar (Ecuador). Es maestrante en el área de Educación Básica de la Universidad Estatal de Bolívar (Ecuador).
[2] Máster en Comunicación con Fines Sociales. Estrategias y Campañas graduado de la Universidad de Valladolid (España). Es docente de la Universidad Estatal de Bolívar (Ecuador).

Resumen

La población participante fue estudiantes de educación básica, a los que antes y después de la intervención se aplicaron instrumentos de evaluación cuantitativa para medir el desempeño ortográfico, y se utilizaron técnicas cualitativas como fichas de observación y registros anecdóticos para identificar cambios en la motivación, la interacción, y la retención del aprendizaje. La intervención consistió en la realización de retos ortográficos a través de la aplicación sistemática de juegos lingüísticos centrados en el uso de mayúsculas, acentuación, correspondencia fonema-grafema y escritura de palabras frecuentes.

Los resultados han evidenciado una mejora significativa en todas las dimensiones ortográficas evaluadas, aunado a un aumento notorio de la motivación y participación en el aula por parte de los estudiantes, la mayor capacidad de autocorrección y la ganancia de la transferencia de lo aprendido a actividades no lúdicas. En sí, los juegos lingüísticos han sido una estrategia pedagógica eficaz, factible y flexible para la enseñanza de la ortografía en la educación básica, toda vez que contribuyen concurrentemente con aprendizajes significativos, entendidos como aquellos que se consolidan en el tiempo y se contextualizan en el espacio.

Palabras clave: Ortografía, juegos lingüísticos, educación básica, aprendizaje significativo, motivación escolar, estrategias didácticas.

Abstract

The participants were elementary school students, to whom quantitative assessment instruments were administered before and after the intervention to measure spelling performance, and qualitative techniques such as observation checklists and anecdotal records were used to identify changes in motivation, interaction, and learning retention. The intervention consisted of conducting spelling challenges through the systematic application of linguistic games focused on capitalization, accentuation, phoneme-grapheme correspondence, and the spelling of common words.

The results have demonstrated a significant improvement in all evaluated spelling dimensions, coupled with a notable increase in students' motivation and classroom participation, enhanced self-correction skills, and the successful transfer of learning to non-game activities. In essence, language games

have been an effective, feasible, and flexible pedagogical strategy for teaching spelling in elementary education, as they concurrently contribute to meaningful learning—understood as learning that is consolidated over time and contextualized in space.
Keywords: Spelling, language games, basic education, meaningful learning, school motivation, teaching strategies.

Sumário

A população participante foi composta por estudantes de educação básica, aos quais foram aplicados instrumentos de avaliação quantitativa antes e depois da intervenção para medir o desempenho ortográfico, e foram utilizadas técnicas qualitativas como fichas de observação e registros anedóticos para identificar mudanças na motivação, na interação e na retenção da aprendizagem. A intervenção consistiu na realização de desafios ortográficos através da aplicação sistemática de jogos linguísticos centrados no uso de maiúsculas, acentuação, correspondência fonema-grafema e escrita de palavras frequentes.
Os resultados evidenciaram uma melhoria significativa em todas as dimensões ortográficas avaliadas, juntamente com um aumento notório da motivação e participação em sala de aula por parte dos estudantes, maior capacidade de autocorreção e a transferência do que foi aprendido para atividades não lúdicas. Em si, os jogos linguísticos têm sido uma estratégia pedagógica eficaz, viável e flexível para o ensino da ortografia na educação básica, uma vez que contribuem simultaneamente com aprendizagens significativas, entendidas como aquelas que se consolidam no tempo e se contextualizam no espaço.
Palavras-chave: Ortografia, jogos linguísticos, educação básica, aprendizagem significativa, motivação escolar, estratégias didáticas.

Introducción

Entre las competencias que se consideran que los estudiantes deben adquirir en su escolaridad está la correcta escritura; esto se refiere a que puedan expresar sus ideas de manera clara, coherente y precisa en cualquier contexto comunicativo. No obstante, esta parece ser una tarea complicada; actualmente, múltiples informes internacionales alertan que los déficits en el hábito lector, los cambios en las propias prácticas comunicativas y la disminución en su uso, y la escritura digital han dado paso a un aumento considerable de errores ortográficos, especialmente entre los niños de educación básica. En palabras de la (UNESCO, 2023, p. 5), la escritura digital, marcada por abreviaciones, emoticones y estructuras no normadas, altera por completo los esquemas tradicionales de la producción escrita, lo que afecta directamente la precisión de la escritura y la consolidación de la lectoescritura. Por lo tanto, los desafíos son claros: es necesario transformar las metodologías empleadas en el aula para fortalecer las competencias lingüísticas desde muy temprana edad.

El caso ecuatoriano describe una tendencia similar, en la que los resultados del informe académico del (Instituto Nacional de Evaluación Educativa INEVAL, 2024, p. 10), señalan que los estudiantes matriculados en Educación General Básica presentan problemas recurrentes en el manejo de reglas de mayúsculas, acentos, grafías de alta confusión y escritura de criterios de corrección de palabras frecuentes, por ende, estas debilidades se observan a lo largo de los diferentes cursos, son más evidentes en los primeros años de la educación básica, lo cual es crítico para el desarrollo de habilidades lingüísticas básicas. El documento informa que estos problemas son resultado de la poca promoción de estrategias activas, desinterés por parte de los estudiantes hacia la correcta ortografía, y el uso de métodos ineficientes de aprendizaje, que se enfocan en repetición mecánica y de corto plazo.

El escenario local de investigación se pudo confirmar estas tendencias, en la Escuela de Educación Básica "Zamora", ubicada en el cantón Penipe, provincia de Chimborazo, en el tercer año de Educación General Básica, se constató que un número significativo de estudiantes cometen errores ortográficos, entre ellos, omisión de letras, uso inadecuado de acentos, confusiones de grafías y falta de atención a reglas simples como el uso de mayúsculas. Según la revisión de cuadernos y los ejercicios en clase, dichos errores persisten incluso después de que los estudiantes hayan abordado los contenidos con sus maestros, lo que demuestra que los métodos tradicionales en la escuela no permiten afianzar los conocimientos asimilados. Al mismo tiempo, afecta la autoconfianza estudiantil, la participación en tareas escritas y el rendimiento general en áreas del conocimiento que requieren dominio lingüístico; por consiguiente, afecta tanto el ámbito cognitivo como el emocional.

En efecto, la literatura actual ha destacado que la enseñanza de la ortografía no debe disminuirse a la memorización de reglas, dado que el aprendizaje de la escritura es un procedimiento complejo que exige la memoria visual, el reconocimiento fonológico, el razonamiento lingüístico, la motivación y la repetición en contextos significativos. De acuerdo con varios enfoques pedagógicos actuales, como el aprendizaje significativo de Ausubel, los estudiantes logran aprender mejor cuando los sujetos de estudio tienen conexiones con experiencias anteriores, poseen sentido en un contexto y son introducidos por actividades creativas con interés y participación activa. (Calderón López et al., 2025, p. 177). Un distinto estudio sobre este enfoque ha descubierto que la motivación se mejora de manera significativa con docencia de tácticas pedagógicas interactivas y desafiantes, tácticas multisensoriales y de juego que permiten que el disfrute psicológico fomente la autonomía del estudiante (Blanco Benavente, 2025, p. 23); (Romero Zabaleta, 2024, p. 38).

De igual forma, los juegos lingüísticos se han establecido como una alternativa pedagógica prometedora en tanto que integran el movimiento, la interacción, el análisis de la lengua y el placer, factores que se traducen en estímulos para la activación de la memoria a corto y largo plazo; En este sentido,(Illescas Brito & Salinas López, 2024, p. 105) sostiene que la ludificación "facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, puesto que el empate o acierto de la palabra incorrectamente escrita se convierte en una oportunidad de reflexión; fortalece la memoria visual de las palabras, aumenta la conciencia metalingüística del hablante". Estudios recientes indican que los juegos lingüísticos como crucigramas, loterías, dominós ortográficos, las tarjetas de memoria y las actividades de relacionar, estimulan procesos cognitivos como la atención sostenida, el análisis fonético y el reconocimiento de patrones que son imprescindibles para el dominio de la ortografía. (Morales et al., 2025, p. 29).

Mediante esto, la teoría revela que el juego es una de las herramientas educativa más importantes que han sido abordada por las teorías de Piaget y Vygotsky, quienes piensan que el juego es un mecanismo para el desarrollo cognitivo y social. (Rangel, 2025, p. 61). En este sentido, la representación del juego es visto como la posibilidad de experimentar con la resolución de problemas, la interacción con sus pares y de esa forma aprender a través de la exploración activa y además con los enfoques teóricos actuales también se basan en estos postulados, argumentando que los juegos del

lenguaje ayudan a los estudiantes a navegar entre la fase de conocimiento declarativo y, en este caso, el conocimiento procedimental de las reglas ortográficas a través de la retroalimentación inmediata y la repetición significativa (Lojano Sánchez & Loja Sisalima, 2024, p. 49). Esta combinación es especialmente relevante durante los primeros años de la Educación Básica, cuando los estudiantes establecen las bases de la lectura y la escritura.

Si bien la gamificación y las metodologías lúdicas han demostrado mejoras en la participación y motivación de los estudiantes, la literatura científica reciente identifica una brecha importante, aún son escasas las investigaciones que analizan de manera específica cómo los juegos lingüísticos inciden directamente en la precisión y retención ortográfica en estudiantes de los primeros grados. (Mora Rosales, 2025, p. 40) Por aquello, las metodologías son un papel igualmente relevante, ya que señala que, a pesar de la gran cantidad de investigaciones en torno a la gamificación, hay muy poca evidencia empírica con respecto a su impacto en la consolidación de habilidades ortográficas, sobre todo, en contextos latinoamericanos donde las prácticas educativas y las realidades socioculturales pueden tener efectos significativos en los resultados. De esta manera, el déficit investigativo anteriormente mencionado da cuenta de la necesidad de investigaciones que permitan comprender los efectos reales de dichas estrategias en el aula.

De esta manera, éste estudio tiene por objeto analizar el impacto del uso de juegos lingüísticos sobre la precisión y la retención ortográfica en los estudiantes del tercer año de Educación General Básica en la Escuela de Educación Básica “Zamora”. La pertinencia de la investigación radica en la oportunidad de proporcionar evidencia empírica relevante de la actualidad, tomando en consideración la efectividad de las posibles estrategias en el campo de fortalecimiento de las prácticas pedagógicas innovadoras en el aula. Los juegos lingüísticos en la educación no tienen como objetivo la escritura correcta, sino que también formar la actitud positiva hacia el proceso de aprendizaje, fomentar la motivación intrínseca y desarrollar habilidades socioemocionales tales como la cooperación, la autonomía, la resiliencia frente al error.

En coherencia con los lineamientos del Ministerio de Educación del Ecuador, el estudio se alinea con el enfoque comunicativo del Currículo de Educación General Básica (Ministerio de Educación, Deporte y Cultura, 2024, p. 7), la implementación de Juegos Lingüísticos es posible, ya que se trata de una estrategia inclusiva que puede utilizarse en un proyecto de innovación socioeducativa. Además, esta opción cumple con las normas del (Ministerio de Educación, Deporte y Cultura, 2025, p. 10), que implementa metodologías activas, inclusivas y representativas hacia el desarrollo de las capacidades lingüísticas. Al mismo tiempo, responde a la apuesta por la innovación pedagógica, la mejora de la calidad educativa y el fortalecimiento de aprendizajes esenciales. Por tanto, la implementación de juegos lingüísticos constituye una estrategia viable, económica y replicable para su implementación en todo tipo de institución educativa. Por consiguiente, se puede contribuir al cierre de brechas y al fortalecimiento de espacios de aprendizaje en contextos rurales y urbano.

En términos metodológicos, la investigación implemento un marco con enfoque mixto y un diseño cuasiexperimental, que posibilita el

impacto medible de los juegos lúdicos analizados a través de un inicio y un final, así como facilitó las experiencias y percepciones de los estudiantes en el transcurso de la intervención. Finalmente, este enfoque permite una comprensión holística y multidimensional del fenómeno mencionado, combina la evidencia cuantitativa en cuanto a la revisión y el recuerdo ortográfico y la cualitativa en términos de los procesos motivacionales, emocionales y cognitivos activados por la estrategia lúdica. Por lo cual (Torrecilla Manresa, 2024, p. 168), dice que los diseños cuasiexperimentales en educación constituyen un recurso metodológico eficaz para determinar la influencia real de las estrategias pedagógicas sobre los aprendizajes.

El trabajo presentó una problematización real y vigente, enmarcada en lo internacional, nacional y local, y ensayo una propuesta innovadora, fundada en la teoría actual y en necesidades concretas del sistema escolar. En cuanto al juego lingüístico, la misma se determinó que la ortografía como objeto de enseñanza está planteando la necesidad de renovarse y actualizarse con métodos activos que fomenten la motivación y el aprendizaje significativo. Considerando su labor dinámica, inclusiva y motivadora, el juego lingüístico abre la puerta a un camino prometedor que consolide precisión y retención ortográfica en la educación general, aportando a la formación de estudiantes competentes, expresivos y seguros de su capacidad de comunicar ideas a través de la escritura.

Materiales y Métodos

El presente estudio se estructuró con la finalidad de examinar el impacto de los juegos lingüísticos en la precisión y retención ortográfica del alumnado de tercer año de Educación General Básica. Por ello, se determinaron cuidadosamente los componentes de estudio en base a: el tipo de investigación, el enfoque metodológico, la población y muestra, y los instrumentos de recolección de datos; además las técnicas de análisis usadas.

La investigación fue descriptiva y explicativa dada su intención. Fue descriptiva porque a través de ella se pudo detectar y describir las principales dificultades ortográficas de los estudiantes tales como la supresión de letras, el uso inadecuado de los acentos, la grafía equivocada, entre otros. Pero a su vez, fue explicativa, porque permitió explicar la relación que existe entre la aplicación de los juegos de lenguaje con la precisión y retención con la ortografía, viendo cómo se modificó después de la aplicación.

Respecto al enfoque metodológico, el estudio se basó en un enfoque mixto, ya que utilizaba componentes cuantitativos y cualitativos. El enfoque cuantitativo, a su vez, permitió medir el desempeño ortográfico en general del pretest al postest, ya que los resultados obtenidos se comparaban antes y después de la implementación de la estrategia lúdica. El enfoque cualitativo permitió recopilar información adicional sobre la actitud, la participación, la motivación y la reacción emocional de los alumnos mediante la observación directa y los registros anecdóticos. Al integrar los enfoques anteriormente descritos, se tenía en cuenta la triangulación de los datos, lo que aumentaba la validez interna del estudio.

Además, en cuanto al grado de manipulación de las variables, la investigación se llevó a cabo en un diseño cuasiexperimental, tipo pretest–intervención–postest con un solo grupo intacto. Este diseño fue posible debido a la entidad de la

investigación, ya que, dado que se aplicó en la institución educativa mencionada, no fue posible establecer grupos control aleatorizados. No obstante, este diseño accedió a estudiar el cambio en las destrezas ortográficas de los estudiantes y atribuirlo a la intervención específica.

Esta investigación surge en la Escuela de Educación Básica "Zamora", situada en el cantón Penipe, provincia de Chimborazo. La población corresponde a los estudiantes inscritos en tercer año de Educación General Básica. La muestra representativa de 12 infantes de edades de entre 7 a 8 años, en vías de desarrollo, fue elegida a través de un proceso de muestreo intencional no probabilístico. La razón es que el conjunto tenía, tal como lo fue establecido anteriormente, dificultades ortográficas específicas y que corresponden al nivel en el que se busca incidir.

Con el fin de garantizar la pertinencia de la muestra, se plantearon criterios de inclusión: estudiantes inscritos en tercer grado, disponibilidad para asistir a todas las sesiones, dificultades ortográficas claras identificadas a través de las evaluaciones realizadas por la institución y el consentimiento informado de los representantes correspondientes. En relación con lo anterior, se plantearon criterios de exclusión: estudiantes que tenían un historial de inasistencias, falta de autorización de los padres y aquellos con necesidades educativas especiales que requerían ajustes sustanciales que no se abordaban en la propuesta

En relación a las técnicas e instrumentos de recolección de datos, el componente cuantitativo empleó dos pruebas ortográficas estructuradas. En primer lugar, el pretest, que permitió diagnosticar el nivel previo de escritura correcta. En segundo lugar, el postest, que midió la retención y precisión postintervención. Dichas pruebas tomaron aspectos como uso de mayúsculas, acentuación, correspondencia fonema-grafema, y escritura de palabras frecuentes

Por otro lado, el componente cualitativo utilizó fichas de observación y registros anecdóticos, orientados a documentar el comportamiento del estudiantado frente a las actividades lúdicas, nivel de motivación, atención, interacción con los compañeros y disposición para corregir errores. Estas pruebas ofrecieron información acerca de la forma en la que los juegos lingüísticos inciden en el aprendizaje y actitud frente a la ortografía.

La pedagogía de la intervención se centró en juegos lingüísticos con el fin de aplicar dinámicas multisensoriales que fortalecieran la ortografía. Algunos de los juegos aplicados fueron lotería ortográfica, tarjetas de memoria, dominó de palabras, sopa de letras, crucigramas y juegos de asociación visual y fonológica en el cual la intervención duró seis semanas, con dos sesiones coordinadas por semana de aproximadamente 40 minutos. Las actividades se organizaron en función de la progresión, es decir, desde las reglas más básicas hasta los desafíos más complejos de acuerdo con las necesidades del grupo aplicadas al respecto.

El componente cuantitativo recopilado para análisis fue procesado con la ayuda de la estadística descriptiva en términos de frecuencias, porcentajes y medias comparativas entre pretest y postest. Ese análisis ayudó a identificar las mejoras en la precisión de la ortografía y la capacidad de memorizar reglas en contextos verbales. En cuanto al componente cualitativo, fue analizado con la ayuda de la codificación temática; aquí, los patrones fueron claramente relacionados con la motivación, la

participación, las desventajas persistentes y las actitudes en juegos de lengua por parte de los estudiantes.

Resultados y Discusión

Evaluación final o el postest. A su vez, la evaluación final se realizó a partir de una aplicación de juegos Para analizar los resultados, se compararon los puntajes de la evaluación inicial o el pretest y la durante seis semanas de intervención. La combinación de los datos cuantitativos y cualitativos permitió ver los resultados integrales de esta estrategia en la mejora de la precisión y la retención de la ortografía por parte de los alumnos de tercero de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica "Zamora".

1. Resultados Cuantitativos

1.1. Comparación del desempeño ortográfico pretest–postest

Los estudiantes fueron evaluados en cuatro dimensiones ortográficas: uso de mayúsculas, acentuación básica, correspondencia fonema–grafema y escritura de palabras frecuentes. Los resultados se sintetizan en la siguiente tabla:

Tabla No. 1

Comparación de resultados del pretest y postest en precisión ortográfica

Dimensión evaluada	Pretest	Postest	Variación
Uso de mayúsculas	48% (6/12)	83% (10/12)	+35%
Acentuación básica	32% (4/12)	76% (9/12)	+44%
Correspondencia fonema–grafema	55% (7/12)	89% (11/12)	+34%
Palabras frecuentes	41% (5/12)	82% (10/12)	+41%
Promedio general	**44%**	**83%**	**+39%**

Fuente: Elaboración propia (2026).

De hecho, la tabla 1 muestra la forma más detallada de los resultados del rendimiento ortográfico de los estudiantes que participaron en las pruebas antes y después de la intervención docente. A este respecto, la comparación indica claramente un progreso significativo que es directamente atribuible a la enseñanza interventiva basada en la incorporación de juegos lingüísticos en el salón de clase. El nivel antes de la intervención es bajo: solo el 48 % de los estudiantes podía simplificar en cuanto al uso de las mayúsculas; el 32 % de los alumnos fue capaz de aplicar reglas básicas para la acentuación; el 55 % demostraron correspondencia fonema-grafema, y solo el 41 % de los participantes fueron capaces de escribir palabras frecuentes sin errores. Por lo tanto, los datos reflejan problemas generalizados dentro del grupo y expresan claramente la tendencia de bajo rendimiento en todos los aspectos evaluados, en particular la acentuación, que es uno de los más complicados y, además, el más delicado para los estudiantes de primaria.

El postest posterior a la intervención presentó un cuadro completamente distinto, donde las puntuaciones de todas las dimensiones aumentan de manera significativa, superando el 75% en ellas. La dimensión con el mayor aumento fue la acentuación, con 44 puntos porcentuales, lo que indica que las actividades realizadas permitieron una mayor identificación y diferenciación de sílabas acentuadas,

fortaleciendo tres memorias fonológicas y el aprendizaje de reglas acentuales. Del mismo modo, el escrito de palabras comunes aumentó en 41 puntos, lo que indica una mejora significativa del conocimiento visuales, la memoria ortográfica y la automatización de patrones de escritura.

El uso de mayúsculas y la correspondencia fonema-grafema también reflejan avances importantes, con incrementos de 35 y 34 puntos respectivamente, por tanto, esto demuestra que los estudiantes no solo mejoraron en normas básicas de ortografía normativa, sino también en habilidades esenciales del sistema de escritura, como la relación entre el sonido y la letra.

En síntesis, el promedio general pasó de 44 % a 83 %, transformando a un grupo que inicialmente se encontraba mayormente en un nivel bajo a un grupo con desempeño mayoritariamente alto, lo que coincide con estudios que afirman que la memoria visual y la repetición lúdica facilitan la consolidación de reglas ortográficas complejas (Morales et al., 2025, p. 43).

1.2. Preferencias de Material de Aprendizaje

Este cuadro identifica los recursos didácticos que los estudiantes creen más atractivos y seguros para el aprendizaje ortográfico, enfatizando el favoritismo por materiales digitales y narrativos frente a textos amplios, por su escritura interactiva y motivador

Tabla No. 2

Material preferido para aprender ortografía

Material preferido	No. estudiantes	Porcentaje %
Contenido digital	**9**	**75 %**
Cuentos o narrativas breves	**3**	**25 %**
Textos académicos o extensos	**0**	**0 %**

Fuente: Elaboración propia (2026)

Efectivamente, la Tabla muestra la distribución de preferencias del grupo con respecto al material de aprendizaje de la ortografía. En este caso, los datos demuestran un enfoque muy claro por el contenido digital, que es preferido por el 75 % del grupo. Dicha preferencia está en línea con el estado actual de la educación, en la que los recursos tecnológicos se han convertido en la herramienta fundamental debido a su interactividad, atractibilidad y adecuación a los intereses de los niños del presente. Además, los recursos digitales, como plataformas y aplicaciones educativas y juegos interactivos, incluyen estímulos visuales y auditivos que llaman la atención del estudiante y facilitan la comprensión de relaciones ortográficas.

Otro resultado de interés en términos pedagógicos es la preferencia por cuentos o narrativas breves expresada por un 25 % de los estudiantes. Los relatos cortos representan un terreno fértil para la integración de la ortografía en un contexto atractivo para los estudiantes, lo que puede aumentar su comprensión de los textos y la exposición al vocabulario estructurado. La falta de preferencia por los textos académicos o extensos en el caso de ninguno de los registros, respalda la afirmación anterior: los materiales tradicionales de lectura no captan la atención de los estudiantes y no son apropiados para su uso en el nivel y el área tratados.

Esta información puede utilizarse para orientar la planificación didáctica, puesto que, por un lado, el material digital y narrativo puede impulsar el proceso de aprendizaje, mientras que, por otro lado, los textos de gran extensión requieren ciertos cambios para ser eficaz. Por lo tanto, es crucial elegir el recurso correcto, al diseñar estrategias que combinen el interés, la utilidad pedagógica y el compromiso activo del estudiante.

1.3. Representación gráfica del progreso ortográfico

Además del rendimiento ortográfico, se evaluaron elementos actitudinales como la motivación.

Tabla No. 3

Nivel de motivación durante la intervención

Nivel de motivación	No. de estudiantes	Porcentaje %
Alta motivación	9	75 %
Motivación moderada	3	25 %
Baja motivación	0	0 %

Fuente: Elaboración propia (2026)

Por consiguiente, en relación con lo anterior, la tabla 3 refleja los niveles de motivación en los estudiantes mientras era ejecutada la propuesta en mención, a lo que se evidenció que el 75 % hacían parte del nivel alto, a su vez, el restante 25 %, se ubican en el nivel moderado. Resulta relevante que ninguno de los estudiantes manifestó un bajo nivel, sobre lo que puede considerarse, por tanto, un importante aporte a la influencia emocional y actitudinal en lo que ofrece la propuesta.

La motivación es un elemento central en el proceso de aprendizaje y, dada la naturaleza de la ortografía como contenido, generalmente se presenta de manera repetitiva o aburrida, causando desinterés. La implementación de la actividad permitió que los estudiantes experimentaran la ortografía como una actividad flexible, desafiante y entretenida. Como resultado, la ansiedad por cometer errores disminuyó, aumentó la participación espontánea y la disposición general de los estudiantes a corregir su rendimiento. El hecho de que tres estudiantes no mostraron el mismo nivel de motivación sugiere que, mientras la mayoría de los estudiantes se adaptaron efectivamente a la actividad, existen diferencias individuales que hicieron que algunos necesitaran más tiempo para sentirse plenamente integrados, lo que generalmente se asume como parte de la diversidad del aula.

En general, los juegos no solo producían un ambiente positivo emocional, sino que también convirtieron todo el proceso de aprendizaje en una ocasión de descubrimiento e interacción activo, experiencia, y en cierta medida en dicha ocasión de placer. Por lo tanto, es importante las teorías que dicen que el juego atrae la atención y la memoria, y fomenta el deseo de autosuperación, todos estos elementos son esenciales para que el idioma se convierta en una habilidad.

2. Resultados Cualitativos

2.1. Hallazgos observados durante la intervención

Los registros anecdóticos y fichas de observación permitieron identificar avances significativos en tres categorías: motivación, interacción y retención.

Tabla No. 4

Síntesis de hallazgos cualitativos

Categoría	Hallazgos principales
Motivación	Mayor entusiasmo y participación activa; reducción de ansiedad frente al error; interés sostenido en actividades de escritura.
Interacción	Colaboración constante entre pares; diálogo metalingüístico; apoyo espontáneo para corregir errores.
Retención	Reconocimiento rápido de grafías; autocorrección espontánea; transferencia de aprendizajes a actividades no lúdicas.

Fuente: Elaboración propia (2026)

Por su parte, los registros anecdóticos y las fichas de observación arrojaron datos cualitativos de mayor profundidad que los numéricos y, por lo tanto, generan una imagen más completa en relación a los efectos de la intervención pedagógica. El resultado del análisis de esa información incluye el avance significativo en cuanto a los tres aspectos fundamentales de la categoría de ortografía, a saber, motivación e interacción y retención que están interconectados con el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes.

Lo que respecta a la categoría de motivación, definitivamente hubo un aumento significativo en el entusiasmo y la participación activa de los estudiantes en las actividades propuestas. Los alumnos parecían estar más dispuestos a asumir las tareas de escritura, mostraban un interés constante y, en general, tenían una actitud mucho más positiva hacia la materia, es decir, el propio proceso de aprendizaje para deletrear las palabras. Aparte de eso, también se pudo evidenciar que paralelamente había menos ansiedad por cometer errores, y aunque la tarea de corregir palabras estaba presente, los estudiantes generalmente trataban esto como una parte esperable y no como una disuasión desagradable y negativa.

En cuanto a la interacción, los resultados revelaron una interacción ininterrumpida entre pares. Mientras intervenía, los estudiantes intercambiaban ideas, discutían reglas y se ayudaban a identificar y corregir errores. El metadiálogo permitió una construcción conjunta del conocimiento y reforzó el aprendizaje cooperativo, respaldando la hipótesis de investigación que implica que la intervención con juegos lingüísticos mejora la participación, la comunicación y la solidaridad en el aula.

En la dimensión de la retención, se ha logrado progresos relevantes en el reconocimiento rápido de grafías y en la aplicación de las reglas ortográficas ya planteadas. Esto se pudo observar ya que los alumnos espontáneamente se autocorregían, tanto en el mismo juego ya sea mientras participaban de las actividades o posteriormente. Asimismo, se pudo notar que sabían cómo hacer para llevar ese nuevo conocimiento, que fue producido durante el juego, a situaciones no lúdicas como lo son los ejercicios tradicionales o las producciones escritas libres. De este modo, se determinó que dicho conocimiento no fue adquirido de una manera solo momentánea, sino que se consolidó de manera significativa y funcional.

los hallazgos cualitativos respaldan este estudio de que la intervención basada en juegos de lenguaje tuvo un impacto positivo global fortalecedor, no solo en la precisión ortográfica, sino también en la motivación, la interacción social y la retención del aprendizaje, que son

elementos cruciales para un aprendizaje apropiado y sostenible en la educación primaria.

Conclusiones

En este caso, la estrategia pedagógica basada en los juegos lingüísticos señala ser una alternativa poderosa para el fortalecimiento del aprendizaje ortográfico, pues empodera a los estudiantes para acceder a las reglas y patrones de escritura a través de la significatividad y el contexto. Es decir, esta metodología de enseñanza no les pide a los estudiantes que memoricen las reglas de la ortografía, sino que ellas sean una práctica en su día a día. En ese sentido, no solo es útil para el aprendizaje previo, sino también promueve estrategias tradicionales convirtiéndolo en "productivas". Por otro lado, los juegos lingüísticos fomentan la comprensión de la ortografía como un proceso y escenario afiliado a la escritura.

La sistematización de actividades lúdicas propicia a su vez la retención ortográfica, de manera que los estudiantes cuenten con las herramientas necesarias para internalizar patrones y reglas que les permitan aplicarlas de manera autónoma en distintos textos y para llevar a cabo distintos ejercicios de acuerdo a su nivel. Por otro lado, la repetición en actividades más significativas fortalece tres aspectos de la retención: la visual, la fonológica y la de largo plazo. Lo aprendido posteriormente queda comprendido y no se limita a una fórmula de aplicación previa.

El uso de los juegos lingüísticos es la creación de un plano emocional positivo para el aprendizaje, la motivación del estudiante, el interés activo y la falta de miedo al error ortográfico. Dado que se convierte en interés para el futuro, una falla en este caso no es obstáculo, sino una oportunidad para aprender algo nuevo. El mejor ambiente emocional tiene un efecto positivo directo en la disposición para el aprendizaje y los resultados del aprendizaje.

La metodología que se emplea ofrece un espacio significativo para el desarrollo de habilidades metalingüísticas, en cuanto a la reflexión del lenguaje, la autocorrección y el aprendizaje colaborativo. Es decir, no solo usan reglas ortográficas, sino que las aplican y razonan, explican y se justifican por ellas. Este enfoque estimula los procesos metalingüísticos y promueve la lengua escrita más profundamente y conscientemente.

La preferencia de los estudiantes por los materiales digitales y las narrativas breves validan la integración de recursos interactivos y dinámicos en la enseñanza de la ortografía en educación básica. Esto se debe a que dichos materiales corresponden a los intereses y características inherentes a su edad, favoreciendo sus posibilidades de atención y compromiso con el desarrollo de las actividades. Asimismo, posibilitan la diversificación de las estrategias didácticas e impulsan el enriquecimiento del proceso formativo.

Dado lo anterior, puede establecerse que la propuesta metodológica "desarrollada en este estudio, sea aplicable en el contexto escolar", sin depender de recursos complejos o situaciones extraordinarias para su ejecución; adaptable para ajustarse a cualquier nivel de enseñanza y realidad educativa; y basada en una herramienta pedagógica asequible destinada al mismo fin; es por tanto, factible de ser incorporada de forma permanente en la planificación de asignatura de los docentes así como de su futuro "repertorio metodológico.

Referencias Bibliográficas

Blanco Benavente, L. (2025). El papel del juego en el aula de educación primaria, el rol del docente y la importancia para el desarrollo infantil. https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/222114

Calderón López, O. M., Soria-Chicaiza, N. N., Gallardo Gallardo, M. I., & Mazón-Terán, L. M. (2025). La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel aplicada a la enseñanza de conceptos básicos. KIRIA: Revista Científica Multidisciplinaria, 3(6), 172-185. https://www.revistasfiecyt.com/index.php/kiria/article/view/158

Illescas Brito, D. L., & Salinas López, C. R. (2024). La ludificación para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de la ortografía de cuarto año de Educación General Básica. https://repositorio.unae.edu.ec/items/41b1c5b1-8755-4984-943c-d904b7b93118

Instituto Nacional de Evaluación Educativa INEVAL. (2024). Resultados de la Evaluación Ser Estudiante. https://www.evaluacion.gob.ec/ineval-presento-los-resultados-de-la-evaluacion-ser-estudiante-2023/

Lojano Sánchez, P. V., & Loja Sisalima, M. E. (2024). Aprendizaje basado en el juego y su contribución a los procesos ortográficos en el subnivel medio. https://repositorio.unae.edu.ec/bitstreams/5c1c1cc9-1f09-44c8-ae82-9c34cb68a550/download

Ministerio de Educación, Deporte y Cultura. (2024). Currículo educación general básica. https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/

Ministerio de Educación, Deporte y Cultura. (2025). Plan Nacional por la Educación. https://educacion.gob.ec/plan-nacional-por-la-educacion/

Mora Rosales, J. C. (2025). Gamificación y lúdica, diferencias al ser aplicadas en educación básica. Una revisión sistemática. https://doi.org/10.53877/402c6x48

Morales, K. D. C., Rodríguez, A. R., Guillén, J. L. M., Álava, A. F. B., & Avila, X. L. A. (2025). Aprendizajes ortográficos perdurables desde la neurolingüística. Editorial Internacional Alema. https://editorialalema.org/libros/index.php/alema/article/view/50

Rangel, N. M. (2025). Aproximación teórica sobre el juego dramático en la autorregulación del aprendizaje de los estudiantes de transición desde la perspectiva sociocultural de Vygotsky. TESIS DOCTORALES. https://mail.espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TD/article/view/2132

Romero Zabaleta, M. F. (2024). Estrategias de enseñanza y aprendizaje para fomentar el desarrollo de la comprensión auditiva y la motivación intrínseca en adolescentes de la Fundación Cohuridela. https://repository.unad.edu.co/handle/10596/66753

Torrecilla Manresa, S. (2024). La ciencia como herramienta pedagógica inclusiva: Eficacia diferencial. Universidad Complutense de Madrid. https://docta.ucm.es/entities/publication/04ea7157-d45c-432d-bee7-88fe5b2c1630

UNESCO. (2023). La Lectoescritura y la calidad de la educación para niños, adultos y bilingües. Comisión Internacional sobre los Futuros de la Educación. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000096792.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional. Copyright © Nombres-Apellidos, Nombres-Apellidos, Nombres-Apellidos y Nombres-Apellidos.