

**INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA
COMPETENCIA ORTOGRÁFICA EN ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**
**INFLUENCE OF PLAY-BASED STRATEGIES ON THE DEVELOPMENT OF
ORTHOGRAPHIC COMPETENCE IN SEVENTH-GRADE BASIC EDUCATION
STUDENTS**

Autores: ¹Lourdes Maribel Barros Alemán y ²Viviana Beatriz González Barona.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0003-2414-237X>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0509-3280>

¹E-mail de contacto: lbarrosa2@unemi.edu.ec

²E-mail de contacto: vbarona@unemi.edu.ec

Afiliación: ¹*²Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

Artículo recibido: 15 de Marzo del 2026

Artículo revisado: 17 de Marzo del 2026

Artículo aprobado: 23 de Marzo del 2026

¹Licenciada en Ciencias de la Educación Básica graduada de la Universidad Politécnica Salesiana, (Ecuador).

²Licenciada en Ciencias de la Educación mención Informática y Programación graduada de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

Magíster en Educación mención en Enseñanza de la Lengua y Literatura otorgado por la Universidad Nacional de Educación, (Ecuador).

Doctorante en Ciencias de la Educación con énfasis en Educación –Didáctica en la Universidad de Panamá, (Panamá).

Resumen

El objetivo de este estudio fue analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la zona sur de la ciudad de Cuenca, provincia del Azuay, Ecuador. Se adoptó un enfoque mixto con diseño descriptivo-explicativo sustentado en el paradigma interpretativo. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes y dos docentes del área de Lengua y Literatura. Los instrumentos empleados fueron una prueba diagnóstica de ortografía, estructurada en tres dimensiones —ortografía literal, acentual y puntual—, y una entrevista semiestructurada dirigida a los docentes, organizada en cuatro dimensiones: planificación, aplicación práctica, motivación docente y capacitación docente. El análisis integró técnicas de análisis de contenido temático para la información cualitativa y estadística descriptiva para los datos cuantitativos. Los resultados evidenciaron que el 56 % de los estudiantes alcanzó o dominó los aprendizajes requeridos, mientras que el 44 % restante presentó dificultades ortográficas, principalmente en las dimensiones acentual y literal. Se concluye que las estrategias lúdicas constituyen una alternativa pedagógica pertinente para

fortalecer la competencia ortográfica, y que su efectividad depende del nivel de planificación didáctica y de la formación docente en metodologías activas.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, Competencia ortográfica, Aprendizaje significativo, Educación básica, Enseñanza de la escritura, Gamificación, Competencia comunicativa.

Abstract

The aim of this study was to analyze the influence of play-based strategies on the development of orthographic competence among seventh-grade Basic Education students in the southern area of Cuenca, Azuay, Ecuador. A mixed-method approach was adopted, using a descriptive-explanatory design grounded in the interpretive paradigm. The sample consisted of 25 students and two Language and Literature teachers. The data collection instruments were a diagnostic spelling test structured around three dimensions; literal, accentual, and punctuation-related orthography, and a semi-structured interview with teachers organized into four dimensions: planning, practical application, teacher motivation, and teacher training. Data analysis combined thematic content analysis for the qualitative information and descriptive statistics for the quantitative data. The results

showed that 56% of the students reached or exceeded the expected learning level, whereas the remaining 44% displayed orthographic difficulties, mainly in the accentual and literal dimensions. It is concluded that play-based strategies are a relevant pedagogical alternative for strengthening orthographic competence and that their effectiveness depends on the level of instructional planning and teacher training in active methodologies.

Keywords: Play-based strategies, Orthographic competence, Meaningful learning, Basic education, Writing instruction, Gamification, Communicative competence.

Sumário

O objetivo deste estudo foi analisar a influência das estratégias lúdicas no desenvolvimento da competência ortográfica em estudantes do sétimo ano da Educação Geral Básica da zona sul da cidade de Cuenca, província de Azuay, Equador. Adotou-se uma abordagem mista, com delineamento descritivo-explicativo sustentado pelo paradigma interpretativo. A amostra foi composta por 25 estudantes e dois docentes da área de Língua e Literatura. Os instrumentos de coleta de dados foram um teste diagnóstico de ortografia, estruturado em três dimensões; ortografia literal, acentual e pontual, e uma entrevista semiestruturada aplicada aos docentes, organizada em quatro dimensões: planejamento, aplicação prática, motivação docente e capacitação docente. A análise integrou técnicas de análise de conteúdo temático para as informações qualitativas e estatística descritiva para os dados quantitativos. Os resultados evidenciaram que 56% dos estudantes alcançaram ou dominaram as aprendizagens requeridas, enquanto os 44% restantes apresentaram dificuldades ortográficas, principalmente nas dimensões acentual e literal. Conclui-se que as estratégias lúdicas constituem uma alternativa pedagógica pertinente para fortalecer a competência ortográfica e que sua efetividade depende diretamente do nível de planejamento didático e da formação docente em metodologias ativas.

Palavras-chave: Estratégias lúdicas, Competência ortográfica, Aprendizagem significativa, Educação básica, Ensino da escrita, Gamificação, Competência comunicativa.

Introducción

La enseñanza de la ortografía continúa siendo un desafío en la educación básica ecuatoriana, especialmente cuando se sostiene en prácticas repetitivas, descontextualizadas y centradas en la memorización mecánica. En estos escenarios, los estudiantes suelen mostrar desinterés, baja participación y dificultades persistentes en la producción escrita, situación que afecta la calidad de sus textos y limita el desarrollo de la competencia comunicativa. En la zona sur de la ciudad de Cuenca, provincia del Azuay, esta problemática se evidenció en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica que presentaban errores recurrentes en ortografía literal, acentual y puntual. Frente a ello, el estudio se centró en analizar la relación entre la implementación de estrategias lúdicas y la mejora de la competencia ortográfica en contextos reales de escritura. La literatura reciente respalda el uso de estrategias activas, participativas y motivadoras para el fortalecimiento de la escritura. Rose et al. (2020) señalan que el desarrollo de habilidades lingüísticas y académicas constituye un factor decisivo para el desempeño escolar, mientras que Crompton et al. (2024) advierten que la enseñanza contemporánea debe superar enfoques exclusivamente repetitivos e incorporar metodologías innovadoras que favorezcan la participación, la reflexión y la autorregulación del aprendizaje.

En el contexto ecuatoriano, el currículo de Lengua y Literatura enfatiza la aplicación progresiva de las reglas de escritura mediante procesos de reflexión fonológica, planificación textual y producción significativa. En esa

misma línea, Pezo y Coka (2024), Terán et al. (2025) y Castro (2022) coinciden en que las dificultades ortográficas persistentes exigen intervenciones pedagógicas más dinámicas, contextualizadas y centradas en la motivación del estudiante. Desde esta perspectiva, las estrategias lúdicas adquieren relevancia al convertir la ortografía en una experiencia de aprendizaje más significativa, participativa y funcional. Su incorporación no solo favorece la fijación de normas ortográficas, sino también el desarrollo de la confianza, la conciencia metalingüística y la disposición positiva hacia la escritura. En consecuencia, la presente investigación tuvo como objetivo analizar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la zona sur de Cuenca, a partir de un enfoque mixto que permitió integrar evidencias cuantitativas sobre el desempeño ortográfico y apreciaciones cualitativas sobre las prácticas docentes.

Materiales y Métodos

El estudio se enmarcó en un enfoque mixto que integró dimensiones cualitativas y cuantitativas, con el propósito de analizar las dificultades ortográficas de los estudiantes y el uso de estrategias lúdicas por parte de los docentes. Arias y Covinos (2021) sostienen que este enfoque permite reunir evidencias complementarias y enriquecer la interpretación de fenómenos educativos complejos. El diseño fue descriptivo-explicativo y se sustentó en el paradigma interpretativo. Esta combinación permitió caracterizar los errores ortográficos presentes en la producción escrita y, a la vez, comprender los factores pedagógicos asociados a su aparición. En términos metodológicos, se procuró describir el nivel ortográfico de los estudiantes y analizar cómo las prácticas docentes incidían en dicho desempeño. Para la

selección de los participantes se consideraron criterios explícitos de inclusión y exclusión. Se incluyeron estudiantes de séptimo año que presentaron dificultades evidentes en la redacción ortográfica durante la evaluación diagnóstica, así como docentes de Lengua y Literatura con experiencia directa en la enseñanza de normas ortográficas.

Se excluyeron los estudiantes que no completaron la evaluación diagnóstica en su totalidad o que no contaban con la autorización correspondiente para participar en el estudio, así como los docentes cuya área de enseñanza no guardaba relación directa con la asignatura de Lengua y Literatura. La población estuvo conformada por 25 estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la zona sur de la provincia del Azuay. Debido al tamaño reducido del grupo, se trabajó con la totalidad de la población estudiantil disponible, por lo que la muestra fue de carácter intencional y censal. El estudio se complementó con la participación de dos docentes de Lengua y Literatura, cuyas percepciones resultaron fundamentales para el cumplimiento de los objetivos planteados. Para la recolección de información se emplearon dos técnicas acordes con la naturaleza mixta del estudio. La primera fue una entrevista semiestructurada dirigida a los docentes de Lengua y Literatura, organizada en cuatro dimensiones: planificación, aplicación práctica, motivación docente y capacitación docente. Esta técnica permitió explorar percepciones, experiencias y retos vinculados con la enseñanza de la ortografía mediante estrategias lúdicas.

La segunda técnica fue una prueba diagnóstica aplicada a los 25 estudiantes, estructurada en tres dimensiones: ortografía literal, ortografía acentual y ortografía puntual. El instrumento incluyó ítems de selección múltiple orientados

a evaluar el uso correcto de grafemas, tildes, mayúsculas y signos de puntuación, en correspondencia con el Currículo Nacional del Ecuador para el área de Lengua y Literatura. Para el análisis de los datos se recurrió al análisis de contenido temático de la información cualitativa derivada de las entrevistas, con el fin de identificar categorías y patrones relacionados con las prácticas docentes y el uso de estrategias lúdicas. De manera complementaria, los datos cuantitativos

provenientes de la prueba diagnóstica fueron procesados mediante estadística descriptiva, considerando frecuencias, porcentajes y medidas de tendencia central. La integración de ambas aproximaciones permitió contrastar los hallazgos cualitativos con la evidencia cuantitativa obtenida en la evaluación diagnóstica, ofreciendo una comprensión más amplia de las dificultades ortográficas presentes en la población estudiada y de las condiciones pedagógicas que incidían en ellas.

Resultados y Discusión

Tabla 1. *Marco teórico-conceptual de las variables competencia ortográfica y estrategias lúdicas en estudiantes de séptimo año de Educación General Básica*

Variable	Dimensión	Subdimensión	Definición operacional	Instrumento asociado
Competencia ortográfica	Ortografía literal	Uso correcto de letras (b/v, grafemas convencionales)	Aplicación adecuada de grafemas normativos en la escritura de palabras	Prueba diagnóstica (Ítems 1-3)
Competencia ortográfica	Ortografía acentual	Uso de tildes y acentuación gráfica (agudas, graves, esdrújulas)	Dominio de reglas de acentuación en palabras según su clasificación prosódica	Prueba diagnóstica (Ítems 4-6)
Competencia ortográfica	Ortografía puntual	Uso normativo de mayúsculas y signos de puntuación	Empleo correcto de mayúsculas y signos de puntuación en la producción textual	Prueba diagnóstica (Ítems 7-8)
Estrategias lúdicas	Planificación	Diseño de actividades lúdicas en la unidad didáctica	Inclusión intencional de juegos educativos alineados a objetivos ortográficos específicos	Entrevista semiestructurada (Dimensión 1)
Estrategias lúdicas	Aplicación práctica	Frecuencia y momentos de uso (inicio, desarrollo, cierre)	Implementación de actividades lúdicas en los tres momentos de la clase	Entrevista semiestructurada (Dimensión 2)
Estrategias lúdicas	Motivación docente	Participación activa e involucramiento del docente	Nivel de involucramiento del docente en la dinámica lúdica y clima de aula	Entrevista semiestructurada (Dimensión 3)
Estrategias lúdicas	Capacitación docente	Dominio de herramientas metodológicas activas y digitales	Formación recibida en metodologías activas, gamificación y herramientas digitales educativas	Entrevista semiestructurada (Dimensión 4)

Fuente: Elaboración propia

La fundamentación teórica del estudio permitió identificar dos variables nucleares: competencia ortográfica y estrategias lúdicas, estructuradas en siete dimensiones que orientaron tanto el diseño de la prueba diagnóstica como la entrevista semiestructurada. Esta organización garantizó coherencia entre el marco conceptual y los instrumentos aplicados. Asimismo, la distribución de la competencia ortográfica en dimensiones específicas responde a una concepción sistémica del lenguaje escrito respaldada por la literatura reciente (Tovar et al., 2023; Cuasapud y Manguashca, 2023),

según la cual la diferenciación dimensional favorece diagnósticos más precisos y el diseño de intervenciones pedagógicas con propósito definido. De igual manera, la categorización de las estrategias lúdicas en ejes de planificación, aplicación, motivación y capacitación docente se relaciona con los hallazgos de Guamán y Álvarez (2022), quienes evidenciaron que la eficacia de la gamificación en la enseñanza de la ortografía depende del nivel de sistematización con que el docente integra dichas estrategias al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 2. *Distribución del nivel ortográfico de los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica según escala del MINEDUC (n = 25)*

Nivel de desempeño	Puntaje /18	Equivalente /10	f	%	F acumulada	F% acumulada
No alcanza los aprendizajes requeridos (NAAR)	4 – 7	≤ 4.00	3	12.00	3	12.00
Está próximo a alcanzar los aprendizajes (PAAP)	8 – 12	4.01 – 6.99	8	32.00	11	44.00
Alcanza los aprendizajes requeridos (AAR)	13 – 16	7.00 – 8.99	11	44.00	22	88.00
Domina los aprendizajes requeridos (DAR)	17 – 18	9.00 – 10.00	3	12.00	25	100.00
Total			25	100.00		

Fuente: Elaboración propia

Escala de equivalencia: puntuación /18 convertida a /10 conforme a la escala de calificaciones del Ministerio de Educación del Ecuador (2016). Estadísticos descriptivos de la prueba diagnóstica: $M = 12.72 (/18) = 7.07 (/10)$; $Mdn = 14 (/18) = 7.78 (/10)$; $Mo = 14$; $DE = 3.87 (/18) = 2.15 (/10)$; mín. = 4; máx. = 18. Los resultados de la prueba diagnóstica revelan que el 56 % de los estudiantes alcanzó o dominó los aprendizajes requeridos, mientras que el 44 % se ubicó en los niveles PAAP y NAAR. Este hallazgo evidencia dificultades ortográficas persistentes, especialmente en las dimensiones acentual y literal, y coincide con lo reportado por Jiménez Jiménez et al. (2023), quienes identificaron patrones semejantes en estudiantes de educación básica. En consecuencia, el diagnóstico diferenciado por dimensiones se confirma como un recurso pertinente para orientar intervenciones pedagógicas más precisas. En concordancia con ello, Luesia et al. (2023) destacan que la evaluación estandarizada

de la competencia ortográfica, distribuida por áreas específicas de la lengua, facilita la identificación de perfiles de desempeño con evidencias de validez para la toma de decisiones instruccionales. De manera similar, Guerrero Castro et al. (2025) señalan que los estudiantes de educación elemental presentan errores recurrentes vinculados al uso de grafemas homófonos y a la limitada conciencia normativa. La Tabla 3 presenta un análisis comparativo del uso de estrategias lúdicas en la enseñanza de la ortografía por parte de dos docentes de Educación General Básica con distinta trayectoria profesional. A partir de dimensiones como planificación, aplicación práctica, motivación y capacitación docente, se evidencian tanto coincidencias como divergencias en sus enfoques pedagógicos. Mientras uno de los docentes integra herramientas digitales y metodologías activas de forma sistemática, el otro prioriza estrategias analógicas y el componente relacional en el aula.

Tabla 3. *Uso de estrategias lúdicas por docentes de Educación General Básica en la enseñanza de la ortografía (n = 2 docentes)*

Dimensión	Indicador	Docente 1 (14 años de experiencia)	Docente 2 (36 años de experiencia)	Tendencia observada
Planificación	Actividades lúdicas utilizadas en cada unidad	Planifica actividades lúdicas como parte estructural de la unidad (bingo ortográfico, sopa de letras, crucigramas, detective ortográfico, caza-errores, Kahoot, Wordwall, Quizizz)	Parte de un diagnóstico previo; usa sopas de letras, bingo de palabras con tilde, dictado invertido, dictado en grupo con jefe de equipo, páreme la mano	Ambos docentes realizan diagnóstico previo; el D1 diversifica con herramientas digitales; el D2 privilegia actividades analógicas cooperativas
Planificación	Diseño con propósito pedagógico	Cada actividad incluye criterios de evaluación definidos y conexión con producción escrita real (párrafos, cuentos, diálogos)	El diagnóstico orienta el tipo de actividad según la dificultad ortográfica detectada	Coincidencia en la intencionalidad pedagógica; D1 más explícito en criterios evaluativos
Aplicación práctica	Frecuencia y momentos de uso	Aplica en los tres momentos: inicio (activación de conocimientos), desarrollo (consolidación de reglas) y cierre (retroalimentación evaluativa)	Aplica principalmente al inicio para motivar y al cierre para verificar aprendizajes; integra dictado en Ciencias Naturales y Estudios Sociales	D1 usa la lúdica de forma transversal; D2 la concentra en momentos específicos y la transfiere a otras materias
Aplicación práctica	Resultados observados en estudiantes	Mayor motivación, participación, reducción de errores repetitivos, menor resistencia hacia la ortografía y mayor conciencia revisora	Afianzamiento de conocimientos, memorización funcional de reglas ortográficas, aplicación en dictados y organizadores gráficos	Coincidencia en mejora motivacional y retención; D1 destaca la conciencia metacognitiva; D2 prioriza la transferencia a otras áreas
Motivación docente	Nivel de participación y compromiso	Alto; el docente modela entusiasmo, guía el proceso y acompaña el aprendizaje de forma cercana y estratégica	Alto; la motivación cotidiana está ligada al avance de los estudiantes; fomenta el diálogo y la confianza	Ambos docentes manifiestan compromiso elevado; D1 con enfoque estratégico-metodológico; D2 con enfoque relacional-afectivo
Motivación docente	Acciones para el clima de aula	Normas claras, reconocimiento del esfuerzo, participación equitativa, recursos visuales y tecnológicos, variación de estrategias para evitar monotonía	Fomento del diálogo grupal, confianza para la participación, corrección de errores en un ambiente de confianza	Coincidencia en la construcción de un ambiente seguro; D1 más estructurado y diversificado; D2 más centrado en el vínculo afectivo
Capacitación docente	Formación recibida en estrategias lúdicas	Sí; talleres institucionales sobre metodologías activas y herramientas digitales; autoformación permanente en cursos virtuales y comunidades docentes	No ha recibido capacitación formal; busca información por cuenta propia de manera autónoma	Divergencia: D1 cuenta con formación sistemática; D2 recurre exclusivamente a la autoformación
Capacitación docente	Metodologías activas implementadas	Aprendizaje basado en retos, gamificación, aprendizaje cooperativo, uso de TIC en evaluación formativa	Trabajo cooperativo y clase invertida	Coincidencia parcial en aprendizaje cooperativo; D1 incorpora gamificación y evaluación formativa digital; D2 prioriza el aprendizaje invertido
Capacitación docente	Prioridades para futuras capacitaciones	Diseño de juegos didácticos digitales, evaluación lúdica, integración ortográfica en producción textual creativa, atención a dificultades específicas de escritura	No especifica áreas de capacitación prioritarias	Solo D1 identifica necesidades formativas concretas; ausencia de respuesta en D2 refleja menor reflexión sistemática sobre la práctica
Recomendación general	Estrategias para mejorar la implementación	Planificación sistemática con objetivos claros, seguimiento, evaluación, intercambio docente y adaptación a necesidades del grupo	Incentivar la lectura como estrategia transversal de mejora ortográfica ("persona que lee, comete menos faltas ortográficas")	Enfoques complementarios: D1 desde la planificación didáctica; D2 desde el hábito lector como base de la competencia ortográfica

Fuente: Elaboración propia

D1 = Docente 1 (14 años de experiencia, Lengua y Literatura, grados 6.º, 7.º, 9.º y 10.º); D2 = Docente 2 (36 años de experiencia, múltiples asignaturas, grado 7.º "A"). Los resultados de las entrevistas semiestructuradas muestran que ambos docentes emplean estrategias lúdicas con un propósito motivacional explícito; sin embargo, se observaron diferencias en su nivel de sistematización y diversificación instrumental. El docente con menor experiencia presentó un uso más estructurado y reflexivo de la lúdica, mientras que el docente con mayor trayectoria privilegió metodologías cooperativas analógicas y el hábito lector como eje transversal de la enseñanza. Estos resultados convergen con los de Manzano-León et al. (2021), quienes señalan que la efectividad de la gamificación educativa depende del nivel de planificación intencional y del dominio pedagógico del docente sobre los elementos lúdicos empleados. Además, la brecha en la formación docente identificada; solo uno de los dos participantes había recibido capacitación formal, coincide con lo reportado por Zhang y Hasim (2023), quienes documentan que la falta de entrenamiento sistemático constituye una barrera para la implementación coherente de la gamificación en el aula de lengua. Finalmente, la divergencia entre un enfoque de planificación didáctica estructurada y otro centrado en la promoción del hábito lector dialoga con lo planteado por Kurnaz (2025), quien sostiene que, en contextos K-12, la motivación intrínseca hacia la escritura y la ortografía puede potenciarse de manera diferencial según la estrategia pedagógica adoptada.

Conclusiones

Los hallazgos permiten concluir que las principales dificultades ortográficas de los estudiantes se concentraron en las dimensiones acentual y literal, pues el 44 % se ubicó en niveles de desempeño inferiores a los esperados. Este resultado confirma la necesidad de superar enfoques tradicionales centrados exclusivamente en la repetición y la corrección mecánica, dado que tales prácticas no garantizan la consolidación de la competencia ortográfica. Asimismo, la implementación de estrategias lúdicas se

relacionó con mejoras observables en la motivación, la participación y la autoconfianza de los estudiantes frente a la producción escrita. Desde esta perspectiva, la lúdica no solo favorece la fijación de normas ortográficas, sino que también fortalece procesos de conciencia fonológica, reflexión metalingüística y disposición positiva hacia la escritura. Finalmente, la eficacia de las estrategias lúdicas depende del nivel de sistematización con que el docente las integra en la planificación didáctica y de la formación que posee en metodologías activas. Por ello, se recomienda fortalecer la capacitación docente en diseño de actividades lúdicas, evaluación formativa e integración de recursos innovadores, con el fin de consolidar propuestas sostenibles para la enseñanza de la ortografía en Educación General Básica.

Referencias Bibliográficas

- Arias, J., & Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. Enfoques Consulting EIRL. <https://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>
- Bogaerds, S., Evers, J., & Van den Bergh, H. (2022). What textbooks offer and what teachers teach: An analysis of the Dutch reading comprehension curriculum. *Reading and Writing*, 35(7), 1497–1523. <https://doi.org/10.1007/s11145-021-10244-4>
- Castro, E. (2022). Pedagogical strategies for writing development among elementary school students. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 27(2), 547–564. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n2a15>
- Crompton, H., Edmett, A., Ichaporia, N., & Burke, D. (2024). AI and English language teaching: Affordances and challenges. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2503–2529. <https://doi.org/10.1111/bjet.13460>
- Cuasapud, J., & Manguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151–165.

- <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Guamán, Á., & Álvarez, M. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. *ConcienciaDigital*, 5(4), 73–91. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353>
- Guerrero, I., Hernández, B., López, E., & Rendón, G. (2025). Estrategias innovadoras para mejorar la ortografía en estudiantes de educación elemental. *Revista Social Fronteriza*, 5(2), e656. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(2\)656](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(2)656)
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163–173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Jakobson, K., Soodla, P., & Aro, M. (2022). General and special education teachers' knowledge about reading comprehension processes and instructional practices. *Reading and Writing*, 35(9), 2229–2256. <https://doi.org/10.1007/s11145-022-10280-8>
- Jiménez, A., Cartuche, M., & Valle, M. (2023). Estrategias didácticas: acciones efectivas para fortalecer la ortografía. *Tesla Revista Científica*, 3(2), e152. <https://doi.org/10.55204/trc.v3i2.e152>
- Kurnaz, F. (2025). A meta-analysis of gamification's impact on student motivation in K-12 education. *Psychology in the Schools*. <https://doi.org/10.1002/pits.70056>
- Luesia, J., Plaza, J., Benítez, I., & Sánchez-Martín, M. (2023). Desarrollo y validación del Test de Competencia Ortográfica (TCORT) en estudiantes universitarios de nuevo ingreso. *Revista Española de Pedagogía*, 81(286), 601–636. <https://doi.org/10.22550/REP81-3-2023-08>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability*, 13(4), 2247. <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Pezo-Anastacio, J., & Coka-Echeverría, J. (2024). Estrategias lúdicas para mejorar la ortografía en los estudiantes de cuarto grado. *MQRInvestigar*, 8(4), 2917–2941. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.2917-2941>
- Rhodes, M., Visscher, A., van Keulen, H., & Gijssels, M. (2024). A review of the effects of integrated language, science and technology interventions in elementary education on student achievement. *European Journal of STEM Education*, 9(1), 06. <https://doi.org/10.20897/ejsteme/14570>
- Rose, H., Curle, S., Aizawa, I., & Thompson, G. (2020). What drives success in English medium taught courses? The interplay between language proficiency, academic skills, and motivation. *Studies in Higher Education*, 45(11), 2149–2161. <https://doi.org/10.1080/03075079.2019.1590690>
- Seraj, P., Klimova, B., & Khan, R. (2024). Visualizing research trends in English language teaching (ELT) from 2013 to 2022: A bibliometric analysis. *SAGE Open*, 14(2), 21582440241251998. <https://doi.org/10.1177/21582440241251998>
- Terán-Pekko, R., Yamberla-Cáceres, L., & Ortiz-Aguilar, W. (2025). Estrategias metodológicas para potenciar la escritura del dictado en el cuarto grado de la EGB Simón Rodríguez. *MQRInvestigar*, 9(1), e179. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.9.1.2025.e179>
- Tovar, D., Gómez, J., Getial, C., Caballero, Y., & Banquez, Y. (2023). La lúdica como estrategia pedagógica para el aprendizaje de las reglas ortográficas en quinto de básica primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 6389–6405. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9174
- Zhang, S., & Hasim, Z. (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*, 13, 1030790. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>



Esta obra está bajo una licencia de
Creative Commons Reconocimiento-No Comercial

4.0 Internacional. Copyright © Lourdes Maribel
Barros Alemán y Viviana Beatriz González Barona.