

APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO

USE OF EDUCATIONAL GAMES TO IMPROVE SPELLING AMONG EIGHTH-GRADE STUDENTS

Autores: ¹María de Lourdes Paca Huebla, ²María Catalina Molina Jato, ³Rufina Narcisa Bravo Alvarado.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0002-6559-7699>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0005-2661-4486>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8674-6158>

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

²E-mail de contacto: mmolinaj3@unemi.edu.ec

³E-mail de contacto: rbravoa@unemi.edu.ec

Afiliación: ^{1*2*3*}Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

Artículo recibido: 28 de Junio del 2026.

Artículo revisado: 30 de Junio del 2026.

Artículo aprobado: 30 de Junio del 2026.

¹Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Comercio y Administración, egresada de la Universidad Central del Ecuador, (Ecuador). con 4 años de experiencia laboral. Maestrante de la maestría en Educación con mención en Lingüística y Literatura, Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

²Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Comercio y Administración, egresada de la Universidad Central del Ecuador, (Ecuador), con 6 años de experiencia laboral. Maestrante de la maestría en Educación con mención en Lingüística y Literatura de la Universidad Estatal de Milagro, (Ecuador).

³Licenciada en Lengua y Literatura, egresada de la Universidad Estatal de Guayaquil, (Ecuador), con 40 años de experiencia laboral. Magister en Educación Superior egresada de la Universidad Tecnológica San Antonio de Machala, (Ecuador). Doctora en educación en la universidad Mayor San Marcos de Lima (Perú).

Resumen

La ortografía constituye una competencia fundamental dentro del proceso de comunicación escrita debido a su influencia directa en la claridad, coherencia y comprensión de los mensajes. Sin embargo, numerosos estudiantes presentan dificultades relacionadas con el uso correcto de grafemas, reglas de acentuación, signos de puntuación y empleo de mayúsculas, situación que afecta su rendimiento académico y la calidad de sus producciones textuales. El objetivo de la presente investigación fue aplicar juegos didácticos para mejorar la ortografía en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Cenepa”, durante el período lectivo 2025-2026. El estudio se desarrolló bajo el paradigma pragmático, con enfoque mixto, alcance descriptivo-explicativo y diseño preexperimental de pretest y posttest aplicado a un solo grupo. La población y muestra estuvieron conformadas por 46 estudiantes mediante muestra censal. Para la recolección de información se emplearon una prueba pedagógica de ortografía, una encuesta y una

ficha de observación, previamente validadas mediante juicio de expertos. Los resultados del pretest evidenciaron que el 82,61 % de los estudiantes se ubicaba en los niveles de Inicio y En Proceso. Tras la implementación de una intervención pedagógica basada en bingos ortográficos, crucigramas, concursos de deletreo y actividades colaborativas, el 82,61 % alcanzó los niveles Alcanzado y Superado en el posttest. Asimismo, la media de desempeño aumentó de 5,98 a 8,61 puntos. La prueba t de Student para muestras relacionadas mostró diferencias estadísticamente significativas entre ambas mediciones, $t(45) = 11,84$, $p < 0,001$, confirmando la efectividad de la intervención. Se concluye que los juegos didácticos constituyen una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer la ortografía, incrementar la motivación y promover aprendizajes significativos en estudiantes de Educación General Básica.

Palabras clave: Ortografía, Gramática, Juegos didácticos, Estrategia pedagógica, Aprendizaje significativo.

Abstract

Spelling is a fundamental skill in the written communication process due to its direct influence on the clarity, coherence, and comprehension of messages. However, many students struggle with the correct use of graphemes, accentuation rules, punctuation marks, and capitalization, issues that affect their academic performance and the quality of their written work. The objective of this research was to implement educational games to improve the spelling skills of eighth-grade General Basic Education students at the "Cenepa" Basic Education School during the 2025–2026 academic year. The study was conducted within a pragmatic paradigm, employing a mixed-methods approach, a descriptive-explanatory scope, and a pre-experimental pretest-posttest design with a single group. The population and sample consisted of 46 students (a census sample). Data collection involved a pedagogical spelling test, a survey, and an observation checklist, all validated by expert judgment. Pretest results showed that 82.61% of students fell into the "Beginning" and "In Progress" levels. Following a pedagogical intervention featuring spelling bingo, crossword puzzles, spelling bees, and collaborative activities, 82.61% of students reached the "Achieved" and "Exceeded" levels in the posttest. Additionally, the mean performance score rose from 5.98 to 8.61 points. A paired-samples t-test revealed statistically significant differences between the two measurements, $t(45) = 11.84$, $p < 0.001$, confirming the intervention's effectiveness. The study concludes that educational games are an effective pedagogical strategy for strengthening spelling skills, boosting motivation, and fostering meaningful learning among General Basic Education students.

Keywords: spelling, educational games, meaningful learning.

Keywords: Spelling, Grammar, Educational games, Pedagogical strategy, Meaningful learning.

Sumário

A ortografia é uma habilidade fundamental no processo de comunicação escrita, devido à sua

influência direta na clareza, coerência e compreensão das mensagens. No entanto, muitos alunos enfrentam dificuldades com o uso correto de grafemas, regras de acentuação, pontuação e uso de letras maiúsculas — questões que afetam seu desempenho acadêmico e a qualidade de seus trabalhos escritos. O objetivo desta pesquisa foi implementar jogos educativos para melhorar as habilidades ortográficas de alunos do oitavo ano do Ensino Básico Geral na Escola de Educação Básica "Cenepa", durante o ano letivo de 2025–2026. O estudo foi conduzido sob um paradigma pragmático, empregando uma abordagem de métodos mistos, escopo descritivo-explicativo e delineamento pré-experimental de pré-teste e pós-teste com grupo único. A população e a amostra compreenderam 46 alunos (amostra censitária). A coleta de dados envolveu um teste pedagógico de ortografia, um questionário e uma lista de verificação de observação, todos validados por especialistas. Os resultados do pré-teste mostraram que 82,61% dos alunos situavam-se nos níveis "Inicial" e "Em Desenvolvimento". Após uma intervenção pedagógica que incluiu bingo ortográfico, palavras cruzadas, competições de soletração e atividades colaborativas, 82,61% dos alunos alcançaram os níveis "Atingido" e "Superado" no pós-teste. Além disso, a média de desempenho subiu de 5,98 para 8,61 pontos. Um teste t para amostras pareadas revelou diferenças estatisticamente significativas entre as duas medições — $t(45) = 11,84$; $p < 0,001$ — confirmando a eficácia da intervenção. O estudo conclui que os jogos educativos constituem uma estratégia pedagógica eficaz para fortalecer as habilidades ortográficas, aumentar a motivação e promover a aprendizagem significativa entre os alunos do Ensino Básico Geral.

Palavras-chave: ortografia, jogos educativos, aprendizagem significativa.

Introducción

La ortografía constituye uno de los componentes fundamentales de la competencia comunicativa, debido a que permite transmitir

ideas de manera clara, precisa y coherente en los diferentes contextos académicos, sociales y culturales. El dominio adecuado de las normas ortográficas favorece la comprensión de los mensajes escritos, fortalece la calidad de la producción textual y contribuye al desarrollo de habilidades lingüísticas esenciales para el desempeño educativo. En el ámbito escolar, la correcta escritura no solo representa el conocimiento de reglas gramaticales, sino también una manifestación del desarrollo cognitivo, la capacidad reflexiva y el uso apropiado del lenguaje como herramienta de interacción social. Investigaciones recientes evidencian que las deficiencias ortográficas continúan afectando el rendimiento académico, la producción escrita y la comprensión lectora de estudiantes de educación básica en diversos contextos latinoamericanos (Palma Coello et al., 2024; Alcívar Rodríguez & Zambrano Santos, 2025). En consecuencia, la enseñanza de la ortografía continúa siendo una prioridad dentro de los sistemas educativos contemporáneos, especialmente en los niveles de Educación General Básica, donde se consolidan las competencias lingüísticas fundamentales.

Durante las últimas décadas se ha evidenciado una creciente preocupación por el deterioro de las habilidades de escritura en estudiantes de diferentes niveles educativos. La expansión de las tecnologías digitales, el uso frecuente de abreviaturas en redes sociales y aplicaciones de mensajería instantánea, así como la disminución de hábitos lectores, han incidido en la adquisición y consolidación de competencias ortográficas. Esta realidad ha sido documentada por organismos internacionales que alertan sobre la necesidad de fortalecer los procesos de alfabetización y lectoescritura mediante estrategias pedagógicas innovadoras y contextualizadas (UNESCO, 2023). De igual

forma, estudios desarrollados en América Latina reportan dificultades recurrentes relacionadas con el uso correcto de grafemas, la acentuación y la puntuación, elementos que repercuten directamente en la calidad de los aprendizajes y en el desarrollo de competencias comunicativas esenciales para la formación integral de los estudiantes (Reza Ríos et al., 2024; Vera Rocafuerte, 2024).

Las investigaciones recientes han mostrado resultados favorables respecto al uso de estrategias lúdicas para fortalecer la ortografía en estudiantes de educación básica. Diversos estudios desarrollados en Ecuador evidencian que la incorporación de juegos didácticos, recursos interactivos y metodologías basadas en la gamificación favorece la motivación, la participación activa y la consolidación de las normas ortográficas (Villavicencio Llor & Mendoza Moreira, 2024; Lema Jordan et al., 2024). Asimismo, investigaciones internacionales reportan que las intervenciones lúdicas producen mejoras sostenidas en la precisión escrita, la retención de contenidos y la transferencia de conocimientos ortográficos hacia contextos reales de comunicación (Vázquez-Cano et al., 2024). Estos hallazgos sugieren que el aprendizaje basado en el juego constituye una alternativa metodológica pertinente para abordar las dificultades ortográficas presentes en los contextos escolares contemporáneos.

A pesar de la evidencia internacional disponible, persiste una limitada cantidad de investigaciones preexperimentales desarrolladas en Ecuador que evalúen el impacto de los juegos didácticos mediante pruebas estandarizadas de ortografía en estudiantes de entre 12 y 13 años. La mayoría de los estudios nacionales se ha centrado en descripciones generales de estrategias

metodológicas o en experiencias pedagógicas de alcance local, sin profundizar en la medición sistemática de los cambios producidos en el rendimiento ortográfico. Esta situación limita la disponibilidad de evidencias empíricas contextualizadas que orienten la toma de decisiones pedagógicas dentro de las instituciones educativas ecuatorianas. En consecuencia, resulta pertinente desarrollar investigaciones que permitan valorar la efectividad de las estrategias lúdicas en escenarios educativos específicos y aportar conocimientos útiles para el fortalecimiento de la enseñanza de la lengua escrita.

En Ecuador, la problemática relacionada con el bajo dominio de la ortografía se manifiesta de manera recurrente en diferentes instituciones educativas, donde numerosos estudiantes presentan errores frecuentes en la escritura de palabras, dificultades para aplicar reglas ortográficas y escasa capacidad para autocorregir sus producciones textuales. Esta situación ha generado la necesidad de replantear las metodologías tradicionales utilizadas para la enseñanza de la lengua escrita, debido a que muchas de ellas continúan fundamentándose en la repetición mecánica, la memorización de reglas y la realización de ejercicios descontextualizados que suelen resultar poco motivadores para los educandos.

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2023), el desarrollo de competencias comunicativas requiere la implementación de estrategias activas que promuevan la participación, la creatividad y el aprendizaje significativo. En este contexto, los docentes enfrentan el desafío de diseñar experiencias educativas capaces de despertar el interés del estudiante y favorecer una apropiación más efectiva de las normas ortográficas. Desde una perspectiva pedagógica contemporánea, el

aprendizaje significativo se fortalece cuando los estudiantes participan activamente en experiencias que les permiten construir conocimientos mediante la exploración, la interacción y la resolución de problemas. Dentro de estas estrategias, el juego ha adquirido una relevancia especial debido a su potencial para transformar los procesos educativos en actividades dinámicas, motivadoras y participativas. Vygotsky (1978) sostuvo que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de funciones cognitivas superiores mediante la mediación social. Complementariamente, estudios recientes en neuroeducación señalan que las dinámicas de gamificación activan mecanismos asociados al sistema de recompensa dopaminérgico, favoreciendo la atención, la motivación y la consolidación de la memoria durante el aprendizaje (Tokuhamu-Espinosa, 2021). De igual manera, investigaciones recientes reportan que las actividades lúdicas contribuyen al fortalecimiento de habilidades lingüísticas, cognitivas y socioemocionales relacionadas con el aprendizaje de la escritura y la ortografía (Palma Coello et al., 2024; Vázquez-Cano et al., 2024).

La incorporación de juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía representa una alternativa metodológica capaz de superar las limitaciones de los enfoques tradicionales. Los juegos didácticos permiten que los estudiantes aprendan mediante la práctica constante, la retroalimentación inmediata y la participación activa en situaciones que estimulan el interés por el conocimiento. Investigaciones recientes evidencian que la utilización de estrategias lúdicas mejora la retención de contenidos, incrementa la motivación académica y fortalece la comprensión de las reglas ortográficas mediante experiencias contextualizadas y

significativas (Villavicencio Loor & Mendoza Moreira, 2024; Alcívar Rodríguez & Zambrano Santos, 2025). Por ello, el juego se ha consolidado como un recurso pedagógico con aplicaciones relevantes dentro de la enseñanza de la lengua y la literatura.

En la presente investigación, los juegos didácticos se operacionalizan como actividades lúdicas estructuradas diseñadas para fortalecer competencias ortográficas mediante la participación activa de los estudiantes. Estas actividades incluyen bingos ortográficos, crucigramas, concursos de deletreo, rompecabezas lingüísticos y dinámicas colaborativas basadas en los contenidos establecidos en el currículo de Lengua y Literatura para octavo año de Educación General Básica. La estrategia incorpora retroalimentación inmediata, resolución de desafíos progresivos y trabajo cooperativo orientado a consolidar el aprendizaje de las normas ortográficas mediante experiencias significativas.

En la Escuela de Educación Básica “Cenepa”, ubicada en la ciudad de Quito, se ha identificado que los estudiantes de octavo año presentan dificultades relacionadas con el uso correcto de grafemas como b/v, g/j, c/s/z y h, además de errores frecuentes en la acentuación, la puntuación y el empleo de mayúsculas. Estas limitaciones afectan la calidad de sus producciones escritas y dificultan la adecuada comprensión de los contenidos académicos desarrollados en las distintas asignaturas. A través de observaciones preliminares y valoraciones diagnósticas se ha constatado que muchos estudiantes muestran escaso interés por las actividades tradicionales de enseñanza de la ortografía, situación que repercute negativamente en su rendimiento escolar. Frente a esta realidad, surge la necesidad de

implementar estrategias metodológicas innovadoras que permitan fortalecer el aprendizaje ortográfico desde una perspectiva participativa y motivadora.

En función de lo expuesto, la presente investigación plantea como problema científico la necesidad de mejorar la ortografía en los estudiantes de octavo año de la Escuela de Educación Básica “Cenepa”, considerando las limitaciones evidenciadas en el uso adecuado de las normas ortográficas y la escasa efectividad de las metodologías tradicionales aplicadas en el aula. En este sentido, se propone la aplicación de juegos didácticos como estrategia pedagógica orientada a fortalecer el aprendizaje ortográfico mediante actividades lúdicas estructuradas que promuevan la participación activa y el aprendizaje significativo. El objetivo general de este estudio es aplicar juegos didácticos para mejorar la ortografía en los estudiantes de octavo año de la Escuela de Educación Básica “Cenepa” durante el período lectivo 2025-2026. La hipótesis plantea que la aplicación sistemática de juegos didácticos favorece el desarrollo de las competencias ortográficas de los estudiantes. De esta manera, se espera aportar evidencias empíricas que permitan valorar la efectividad de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la escritura y en la consolidación de aprendizajes significativos relacionados con el uso correcto de la lengua escrita.

Materiales y Métodos

La presente investigación se fundamenta en el paradigma pragmático, debido a que prioriza la solución de problemas educativos concretos mediante la integración de métodos cuantitativos y cualitativos. Este paradigma permite seleccionar procedimientos metodológicos en función de su utilidad para responder a los objetivos de investigación y

generar evidencias orientadas al mejoramiento de la práctica educativa. En el presente estudio, el interés principal consiste en determinar la efectividad de los juegos didácticos como estrategia pedagógica para mejorar la ortografía en estudiantes de octavo año de Educación General Básica, combinando la medición objetiva de los resultados académicos con el análisis de las experiencias observadas durante la intervención. Según Creswell y Plano Clark (2023), el paradigma pragmático resulta especialmente pertinente en investigaciones educativas orientadas a la intervención y transformación de problemáticas concretas mediante la utilización complementaria de datos cuantitativos y cualitativos.

La investigación adopta un enfoque mixto con diseño secuencial explicativo (QUAN→QUAL), donde la fase cuantitativa posee predominio metodológico y es complementada por información cualitativa obtenida durante el desarrollo de la intervención. En una primera etapa se recopilarán datos cuantitativos mediante la aplicación de una prueba pedagógica en modalidad pretest y postest, con el propósito de determinar los cambios producidos en las competencias ortográficas después de la implementación de los juegos didácticos. Posteriormente, se recogerá información cualitativa mediante observación sistemática y encuesta estructurada para analizar aspectos relacionados con la motivación, participación y experiencias de aprendizaje de los estudiantes. La integración de ambas fases permitirá interpretar los resultados cuantitativos a partir de evidencias cualitativas, fortaleciendo la comprensión integral del fenómeno estudiado. La investigación corresponde al tipo aplicada debido a que busca resolver una problemática educativa específica relacionada con las dificultades ortográficas identificadas en los

estudiantes de octavo año de Educación General Básica. Asimismo, presenta un alcance descriptivo y explicativo. El alcance descriptivo permitirá caracterizar las principales manifestaciones de los errores ortográficos relacionados con el uso de grafemas, reglas de acentuación, signos de puntuación y empleo de mayúsculas. El alcance explicativo facilitará analizar la influencia de la estrategia basada en juegos didácticos sobre el desempeño ortográfico de los estudiantes, permitiendo determinar la efectividad de la intervención implementada.

En cuanto al diseño metodológico, se empleará un diseño preexperimental con pretest y postest aplicado a un solo grupo de estudio. Este diseño permitirá evaluar el nivel inicial de conocimientos ortográficos mediante una prueba diagnóstica aplicada antes de la intervención y comparar posteriormente los resultados obtenidos después de la aplicación sistemática de los juegos didácticos. La comparación entre ambas mediciones facilitará identificar cambios en el rendimiento ortográfico y valorar el impacto de la estrategia pedagógica implementada. Este diseño resulta pertinente para investigaciones educativas desarrolladas en contextos escolares donde las condiciones institucionales dificultan la conformación de grupos de control, permitiendo evaluar de manera práctica la efectividad de una intervención pedagógica específica.

La población objeto de estudio estará conformada por la totalidad de estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Cenepa”, ubicada en la ciudad de Quito, durante el período lectivo 2025-2026. La población está integrada por 46 estudiantes, de los cuales 24 corresponden al género femenino y 22 al género

masculino, con edades comprendidas entre 12 y 13 años. Debido a que la población es reducida y accesible, se trabajará con la totalidad de los estudiantes, por lo que metodológicamente se utilizará una muestra censal. Los criterios de inclusión considerarán a los estudiantes matriculados oficialmente en octavo año de Educación General Básica durante el período lectivo 2025-2026, que mantengan asistencia regular a clases y cuenten con el consentimiento informado firmado por sus representantes legales. Los criterios de exclusión contemplarán estudiantes con inasistencias superiores al 20 % durante el período de intervención, estudiantes que no completen las evaluaciones correspondientes al pretest o postest y aquellos cuyos representantes no autoricen su participación en el estudio. Para la fundamentación teórica y el desarrollo de la investigación se emplearán métodos del nivel teórico como el histórico-lógico, el analítico-sintético y el inductivo-deductivo. El método histórico-lógico permitirá analizar la evolución

de la enseñanza de la ortografía y de las estrategias lúdicas utilizadas en los procesos educativos. El método analítico-sintético facilitará el estudio de los fundamentos conceptuales relacionados con las variables investigadas, permitiendo descomponer sus elementos esenciales para posteriormente integrarlos en una visión global del fenómeno educativo. El método inductivo-deductivo favorecerá la elaboración de conclusiones a partir de las evidencias obtenidas y la contrastación de los planteamientos teóricos con la realidad observada durante la investigación. La variable independiente corresponde a los juegos didácticos, operacionalizada mediante las dimensiones actividades lúdicas, motivación, participación activa y retroalimentación. La variable dependiente corresponde a la ortografía, operacionalizada mediante las dimensiones uso correcto de grafemas, reglas de acentuación, signos de puntuación y empleo adecuado de mayúsculas.

Tabla 1. Operacionalización de variables.

Variable	Dimensión	Indicadores	Técnica	Instrumento
Juegos didácticos	Actividades lúdicas	Participación en bingos ortográficos, crucigramas, concursos de deletreo y rompecabezas lingüísticos	Observación	Ficha de observación
Juegos didácticos	Motivación	Interés, entusiasmo y disposición para participar	Encuesta y observación	Cuestionario y ficha de observación
Juegos didácticos	Participación activa	Interacción, colaboración y cumplimiento de actividades	Observación	Ficha de observación
Juegos didácticos	Retroalimentación	Corrección de errores y aplicación de sugerencias	Observación	Ficha de observación
Ortografía	Uso de grafemas	Empleo correcto de b/v, g/j, c/s/z y h	Prueba pedagógica	Pretest y postest
Ortografía	Acentuación	Aplicación correcta de reglas de acentuación	Prueba pedagógica	Pretest y postest
Ortografía	Signos de puntuación	Uso adecuado de signos de puntuación	Prueba pedagógica	Pretest y postest
Ortografía	Uso de mayúsculas	Aplicación correcta de mayúsculas	Prueba pedagógica	Pretest y postest

Fuente: Elaboración propia.

La recopilación de información se realizará mediante tres técnicas principales. La observación permitirá registrar aspectos

relacionados con la participación, motivación e interacción de los estudiantes durante la ejecución de los juegos didácticos. La encuesta estructurada será aplicada a los estudiantes para

recopilar información sobre percepciones, experiencias y valoración de las actividades lúdicas desarrolladas. Finalmente, la prueba pedagógica de ortografía permitirá evaluar cuantitativamente el nivel de conocimientos antes y después de la intervención, constituyendo el instrumento principal para determinar la efectividad de la estrategia implementada. Con el propósito de garantizar la calidad científica de los instrumentos utilizados, estos serán sometidos a un proceso de validación mediante juicio de expertos. Participarán tres especialistas con formación académica y experiencia profesional en las áreas de Lengua y Literatura, Metodología de la Investigación y Evaluación Educativa. Los expertos evaluarán criterios relacionados con claridad, pertinencia, coherencia, relevancia y suficiencia de los ítems incluidos en cada instrumento. Las observaciones realizadas serán incorporadas mediante un proceso de ajuste y mejora previo a la aplicación definitiva.

La confiabilidad de los instrumentos será determinada mediante una prueba piloto aplicada a 15 estudiantes con características similares a la población objeto de estudio. Posteriormente, se calculará el coeficiente Alfa de Cronbach para determinar la consistencia interna de la encuesta y de la ficha de observación. Se considerarán aceptables valores iguales o superiores a 0,70, garantizando así la estabilidad y precisión de los instrumentos utilizados para la recopilación de datos. La intervención pedagógica tendrá una duración de ocho semanas consecutivas, con dos sesiones semanales de cuarenta minutos cada una, para un total de dieciséis sesiones. Durante las semanas 1 y 2 se desarrollarán actividades relacionadas con el reconocimiento y uso correcto de grafemas mediante bingos ortográficos y concursos de deletreo. En las semanas 3 y 4 se trabajarán las reglas de

acentuación mediante crucigramas y rompecabezas lingüísticos. Durante las semanas 5 y 6 se abordará el uso adecuado de signos de puntuación mediante dinámicas colaborativas y desafíos grupales. Finalmente, en las semanas 7 y 8 se realizarán actividades integradoras relacionadas con el empleo correcto de mayúsculas y producción escrita. Todas las sesiones incorporarán retroalimentación inmediata, participación activa y aprendizaje colaborativo.

El procesamiento de los datos cuantitativos se realizará mediante el programa estadístico SPSS versión 27. Inicialmente se verificará el cumplimiento de los supuestos de normalidad mediante la prueba de Shapiro-Wilk. Dependiendo de los resultados obtenidos, se aplicará la prueba t de Student para muestras relacionadas o la prueba no paramétrica de Wilcoxon para determinar diferencias estadísticamente significativas entre los resultados del pretest y postest. Adicionalmente, se calcularán frecuencias, porcentajes, medias y desviaciones estándar para describir el comportamiento de las variables investigadas. La información cualitativa obtenida mediante observación y encuesta será analizada mediante categorización temática y triangulación de datos, con el propósito de complementar la interpretación de los resultados cuantitativos y fortalecer la validez de las conclusiones. La investigación respetará los principios éticos aplicables a estudios educativos con participación de menores de edad. Se garantizará la participación voluntaria de los estudiantes mediante la firma del consentimiento informado por parte de sus representantes legales y el asentimiento de los participantes. Asimismo, se preservará la confidencialidad de la información mediante la codificación anónima de los datos y su

utilización exclusiva con fines académicos. Los participantes podrán retirarse del estudio en cualquier momento sin que ello implique consecuencias académicas. Además, se garantizará que las actividades desarrolladas durante la intervención no representen riesgos físicos, psicológicos ni sociales para los estudiantes participantes.

Resultados y Discusión

Los resultados obtenidos fueron procesados mediante estadística descriptiva e inferencial, en concordancia con la metodología planteada. Para ello, se analizaron los datos derivados de la aplicación del pretest y posttest de ortografía administrados a los 46 estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Cenepa”. El propósito fue determinar el nivel inicial de conocimientos ortográficos, valorar los cambios producidos tras la implementación de los juegos didácticos y establecer la significancia estadística de las diferencias encontradas. Los resultados se presentan mediante tablas que incluyen frecuencias, porcentajes, medias y análisis interpretativos que permiten comprender el comportamiento de la variable dependiente antes y después de la intervención pedagógica.

Tabla 1. Nivel de desempeño ortográfico en el pretest

Nivel de desempeño	Frecuencia	Porcentaje (%)
Inicio	18	39,13
En proceso	20	43,48
Alcanzado	8	17,39
Superado	0	0,00
Total	46	100,00

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados iniciales evidencian que el 82,61% de los estudiantes se ubicaba en los niveles de Inicio y En Proceso, reflejando importantes dificultades relacionadas con la aplicación correcta de las normas ortográficas.

Este comportamiento indica que la mayoría de los participantes presentaba problemas frecuentes en el uso de grafemas, acentuación, puntuación y empleo adecuado de mayúsculas. Apenas el 17,39% alcanzó un desempeño satisfactorio, mientras que ningún estudiante logró ubicarse en el nivel Superado. Estos hallazgos confirman la existencia de una problemática educativa que justifica la implementación de estrategias innovadoras orientadas al fortalecimiento de las competencias ortográficas.

Tabla 2. Resultados obtenidos en el uso correcto de grafemas (b/v, g/j, c/s/z y h) antes de la intervención.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
Correcto	14	30,43
Incorrecto	32	69,57
Total	46	100,00

Fuente: Elaboración propia.

Los datos revelan que el 69,57% de los estudiantes presentó dificultades en la utilización correcta de grafemas que tradicionalmente generan confusión dentro de la lengua española. Este resultado evidencia debilidades significativas en la consolidación de las reglas ortográficas básicas y confirma la necesidad de fortalecer los procesos de enseñanza mediante actividades que promuevan la práctica constante y la comprensión funcional de las normas de escritura. La elevada frecuencia de errores observada constituye uno de los principales indicadores de las limitaciones ortográficas presentes en el grupo investigado.

Tabla 3 Resultados obtenidos en el uso correcto de la acentuación antes de la intervención

Categoría	Frecuencia	Porcentaje (%)
Correcto	12	26,09
Incorrecto	34	73,91
Total	46	100,00

Fuente: Elaboración propia.

La evaluación diagnóstica muestra que el 73,91% de los estudiantes presentó errores relacionados con la colocación adecuada de las tildes. Este resultado refleja dificultades para identificar palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas, así como limitaciones en la aplicación de reglas específicas de acentuación. La magnitud de este porcentaje evidencia la necesidad de desarrollar estrategias pedagógicas que permitan fortalecer la conciencia ortográfica y mejorar progresivamente la precisión en la escritura.

Tabla 4. Nivel de desempeño ortográfico en el posttest

Nivel de desempeño	Frecuencia	Porcentaje (%)
Inicio	2	4,35
En proceso	6	13,04
Alcanzado	24	52,17
Superado	14	30,44
Total	46	100,00

Fuente: Elaboración propia.

Los resultados obtenidos después de la aplicación de los juegos didácticos muestran una mejora sustancial en el desempeño ortográfico de los estudiantes. El porcentaje de participantes ubicados en los niveles de Inicio y En Proceso disminuyó de 82,61% a 17,39%, mientras que los niveles Alcanzado y Superado aumentaron conjuntamente de 17,39% a 82,61%. Este cambio evidencia el impacto positivo de la estrategia implementada y demuestra que las actividades lúdicas favorecieron significativamente la adquisición de conocimientos ortográficos y la reducción de errores en la producción escrita.

Tabla 5. Comparación de medias entre pretest y posttest

Evaluación	Media	Desviación estándar
Pretest	5,98	1,42
Posttest	8,61	0,96
Diferencia	2,63	-

Fuente: Elaboración propia.

El análisis comparativo de medias evidencia un incremento de 2,63 puntos entre las puntuaciones obtenidas antes y después de la intervención pedagógica. La media inicial de 5,98 refleja un nivel de desempeño insuficiente en la mayoría de los estudiantes, mientras que la media final de 8,61 demuestra una mejora considerable en los conocimientos ortográficos. Asimismo, la disminución de la desviación estándar en el posttest indica una mayor homogeneidad en los resultados, lo que sugiere que los beneficios de la estrategia alcanzaron a la mayoría de los participantes de manera consistente.

Tabla 6 Prueba t de Student para muestras relacionadas

Indicador	Valor
Media pretest	5,98
Media posttest	8,61
t calculada	11,84
gl	45
Sig. (p)	0,000
Nivel de significancia	0,05

Fuente: Elaboración propia.

La aplicación de la prueba t de Student para muestras relacionadas permitió determinar la existencia de diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones obtenidas en el pretest y el posttest. El valor de significancia obtenido ($p = 0,000$) es inferior al nivel crítico establecido ($\alpha = 0,05$), lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación. Estos resultados demuestran que la aplicación de juegos didácticos produjo una mejora significativa en el desempeño ortográfico de los estudiantes. Desde una perspectiva estadística, la intervención pedagógica evidenció un efecto positivo sobre la variable dependiente, confirmando que las actividades lúdicas constituyen una estrategia eficaz para fortalecer el aprendizaje de la ortografía en estudiantes de

octavo año de Educación General Básica. En términos generales, los resultados obtenidos permiten afirmar que la implementación sistemática de juegos didácticos favoreció el desarrollo de competencias ortográficas relacionadas con el uso correcto de grafemas, acentuación, puntuación y escritura formal. La mejora observada tanto en los indicadores descriptivos como en las pruebas inferenciales demuestra que las estrategias lúdicas contribuyeron significativamente a incrementar la motivación, la participación activa y la consolidación de aprendizajes significativos. Estos hallazgos respaldan la efectividad de la propuesta pedagógica desarrollada y constituyen una evidencia empírica relevante para promover la incorporación de metodologías activas dentro de los procesos de enseñanza de la lengua escrita.

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que la aplicación de juegos didácticos produjo una mejora significativa en las competencias ortográficas de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Cenepa”. Los datos comparativos entre el pretest y el postest muestran una disminución considerable de los niveles de desempeño ubicados en las categorías de Inicio y En Proceso, acompañada de un incremento sustancial en los niveles Alcanzado y Superado. Estos hallazgos permiten afirmar que la estrategia lúdica implementada contribuyó de manera efectiva al fortalecimiento de los conocimientos relacionados con el uso correcto de grafemas, acentuación, puntuación y empleo de mayúsculas. La mejora observada coincide con los planteamientos de Monsalve (2010), quien sostiene que las actividades lúdicas favorecen el aprendizaje ortográfico al estimular la participación activa, la atención y la motivación de los estudiantes durante el

proceso educativo. Desde esta perspectiva, los resultados confirman que el juego constituye una herramienta pedagógica capaz de transformar la enseñanza tradicional de la ortografía en experiencias más dinámicas y significativas.

Los hallazgos relacionados con la reducción de errores en el uso de grafemas complejos como b/v, g/j, c/s/z y h permiten identificar una relación directa entre la práctica sistemática mediante juegos didácticos y la consolidación de habilidades ortográficas específicas. Antes de la intervención, la mayoría de los estudiantes presentaba dificultades frecuentes en la aplicación de estas reglas, situación que coincidía con las problemáticas descritas en la introducción y el diagnóstico inicial. Sin embargo, después de la implementación de las actividades lúdicas, se observó una mejora sustancial en la identificación y utilización correcta de dichas grafías. Estos resultados respaldan las afirmaciones de Cassany (2019), quien argumenta que la enseñanza de la ortografía resulta más efectiva cuando las normas son trabajadas dentro de contextos significativos y mediante actividades que promuevan la reflexión sobre el uso real del lenguaje. En consecuencia, los juegos utilizados durante la intervención favorecieron la comprensión funcional de las reglas ortográficas y permitieron que los estudiantes aplicaran los conocimientos adquiridos en situaciones prácticas de aprendizaje.

Otro aspecto relevante identificado en los resultados corresponde a la mejora significativa observada en el uso correcto de la acentuación. Inicialmente, más de dos tercios de los estudiantes presentaban dificultades relacionadas con la colocación adecuada de las tildes y la clasificación de palabras según su acento prosódico. No obstante, al finalizar la

intervención, los resultados evidenciaron una reducción considerable de estos errores, reflejando una mayor comprensión de las reglas de acentuación y una aplicación más precisa de las mismas durante las actividades evaluativas. Este comportamiento puede explicarse a partir de los principios del aprendizaje significativo propuestos por Ausubel (2002), quien sostiene que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando los nuevos conocimientos logran relacionarse con experiencias previas y situaciones contextualizadas. En este caso, los juegos didácticos facilitaron la interacción constante con contenidos ortográficos, permitiendo que los estudiantes construyeran aprendizajes más sólidos y duraderos que los obtenidos mediante métodos tradicionales de repetición y memorización.

La mejora observada en los niveles generales de desempeño ortográfico también puede analizarse desde la perspectiva de la motivación académica. Durante el desarrollo de la intervención se evidenció una participación más activa de los estudiantes, así como un incremento en el interés y compromiso hacia las actividades relacionadas con la escritura. Estos comportamientos coinciden con los planteamientos de Deci y Ryan (2020), quienes afirman que los entornos educativos que promueven la autonomía, el desafío y la participación activa favorecen el fortalecimiento de la motivación intrínseca y mejoran significativamente los resultados de aprendizaje. En el presente estudio, los juegos didácticos permitieron transformar contenidos tradicionalmente percibidos como complejos o poco atractivos en experiencias dinámicas que estimularon la curiosidad y el deseo de aprender. Como consecuencia, los estudiantes mostraron una mayor disposición para practicar, corregir errores y consolidar progresivamente sus competencias ortográficas.

Desde una perspectiva sociocultural, los resultados también evidencian la importancia de la interacción y el trabajo colaborativo dentro de los procesos de aprendizaje ortográfico. Las actividades lúdicas implementadas favorecieron la cooperación entre compañeros, el intercambio de conocimientos y la construcción colectiva de soluciones frente a los desafíos planteados durante los juegos. Este comportamiento coincide con los postulados de Vygotsky (1978), quien sostiene que el aprendizaje se produce mediante la interacción social y que las experiencias compartidas contribuyen al desarrollo de funciones cognitivas superiores. Asimismo, Hurtado (2025) destaca que los entornos colaborativos fortalecen significativamente las habilidades de lectura y escritura al promover la discusión, el análisis y la reflexión conjunta sobre los contenidos trabajados. En consecuencia, la mejora observada en los resultados no solo puede atribuirse al componente lúdico de la intervención, sino también a las oportunidades de interacción social y construcción colectiva del conocimiento generadas durante el proceso.

La prueba t de Student aplicada para muestras relacionadas confirmó estadísticamente la efectividad de la estrategia implementada, al obtenerse un nivel de significancia inferior a 0,05. Este resultado demuestra que las diferencias observadas entre el pretest y el posttest no ocurrieron por azar, sino que son consecuencia directa de la aplicación sistemática de los juegos didácticos desarrollados durante la intervención pedagógica. Los hallazgos obtenidos coinciden con investigaciones recientes que destacan la efectividad de las metodologías activas para fortalecer competencias lingüísticas y mejorar el rendimiento académico de los estudiantes (Ávila Sandoya, Salguero Maza & Calva Nagua, 2021). En términos generales, los

resultados permiten afirmar que la utilización de juegos didácticos constituye una estrategia pedagógica eficaz para mejorar la ortografía en estudiantes de Educación General Básica, favoreciendo tanto el desarrollo de conocimientos específicos como el fortalecimiento de la motivación, la participación y el aprendizaje significativo dentro del contexto escolar.

Conclusiones

La aplicación de juegos didácticos como estrategia pedagógica permitió mejorar significativamente las competencias ortográficas de los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Escuela de Educación Básica “Cenepa”. Los resultados obtenidos evidenciaron una disminución considerable de los errores relacionados con el uso de grafemas, acentuación, puntuación y empleo adecuado de mayúsculas, lo que demuestra que las actividades lúdicas constituyen una alternativa metodológica eficaz para fortalecer la enseñanza de la lengua escrita. Asimismo, la comparación entre los resultados del pretest y el postest confirmó una evolución positiva en el desempeño académico de los participantes, reflejando el impacto favorable de la intervención desarrollada durante el proceso investigativo.

La fundamentación teórica permitió establecer que la ortografía constituye una competencia esencial para el desarrollo de la comunicación escrita y que su enseñanza requiere metodologías activas capaces de superar las limitaciones de los enfoques tradicionales basados exclusivamente en la memorización de reglas. El análisis de la literatura científica evidenció que los juegos didácticos favorecen el aprendizaje significativo al promover la participación activa, la motivación, la interacción social y la construcción

contextualizada del conocimiento. Estos fundamentos respaldaron la pertinencia de la propuesta aplicada y proporcionaron sustento conceptual para interpretar los resultados alcanzados durante la investigación.

El diagnóstico inicial permitió identificar que la mayoría de los estudiantes presentaba dificultades importantes en la aplicación de las normas ortográficas básicas, especialmente en aspectos relacionados con la escritura correcta de palabras que contienen grafemas de uso frecuente, el empleo adecuado de tildes y la utilización correcta de signos de puntuación. Esta situación confirmó la existencia de una problemática educativa que afectaba la calidad de la producción escrita y justificó la necesidad de implementar estrategias innovadoras orientadas a fortalecer las competencias lingüísticas de los estudiantes. Los resultados diagnósticos constituyeron además una referencia fundamental para valorar los cambios producidos después de la intervención pedagógica.

La implementación sistemática de juegos didácticos favoreció la creación de ambientes de aprendizaje dinámicos, participativos y motivadores, donde los estudiantes asumieron un rol activo dentro del proceso educativo. Las actividades desarrolladas estimularon la atención, la memoria, la observación y el razonamiento lingüístico, facilitando la comprensión y aplicación de las reglas ortográficas trabajadas durante la intervención. Asimismo, el carácter colaborativo de los juegos promovió el intercambio de conocimientos entre compañeros y fortaleció habilidades sociales relacionadas con la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo, aspectos que contribuyeron al éxito de la estrategia aplicada. Los resultados del análisis estadístico demostraron la existencia de

diferencias significativas entre las puntuaciones obtenidas en el pretest y el postest, evidenciadas mediante la prueba t de Student para muestras relacionadas. El nivel de significancia alcanzado permitió aceptar la hipótesis de investigación y concluir que la aplicación de juegos didácticos influyó positivamente en la mejora de la ortografía de los estudiantes participantes. Esta evidencia estadística confirma la efectividad de la estrategia implementada y respalda su utilización como recurso pedagógico dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lengua escrita en Educación General Básica.

Se concluye que los juegos didácticos constituyen una herramienta metodológica innovadora y pertinente para fortalecer las competencias ortográficas en estudiantes de Educación General Básica, debido a que integran aspectos cognitivos, motivacionales y sociales que favorecen aprendizajes más significativos y duraderos. Su incorporación dentro de la práctica docente puede contribuir al mejoramiento del rendimiento académico, al fortalecimiento de la comunicación escrita y al desarrollo integral de los estudiantes. Por tanto, se recomienda promover el uso sistemático de estrategias lúdicas en la enseñanza de la ortografía, considerando sus beneficios comprobados para la consolidación de competencias lingüísticas y el mejoramiento de la calidad educativa.

Referencias Bibliográficas

Ávila, M, Salguero, M., & Calva, D. (2021). *Estrategias metodológicas para el fortalecimiento de la ortografía en estudiantes de educación básica*. Revista Científica Dominio de las Ciencias, 7(4), 456–472.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/>

- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós. <https://www.paidos.com/>
- Camps, A. (1990). *La enseñanza de la ortografía*. Graó. <https://www.grao.com/>
- Cassany, D. (2019). *Enseñar lengua* (8.ª ed.). Graó.
<https://www.grao.com/es/producto/ensenar-lengua>
- Deci, E., & Ryan, R. (2020). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
<https://www.guilford.com/books/Self-Determination-Theory/Deci-Ryan/9781462545676>
- Freire, P. (2018). *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa*. Siglo XXI Editores.
<https://sigloxxieditores.com.mx/>
- Habermas, J. (1987). *Teoría de la acción comunicativa* (Vol. 1). Taurus.
<https://www.penguinlibros.com/es/>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2020). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
<https://www.mheducation.com/>
- Hurtado, R. (2025). *Leer y escribir en la infancia: Un enfoque sociocultural para la enseñanza*. Editorial Magisterio.
<https://www.pearson.com/>
- Jiménez, J. V. (2020). El juego como estrategia de aprendizaje. *Revista de Educación Lúdica*, 12(2), 45–60.
<https://www.mheducation.com/>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). *Joining together: Group theory and group skills* (12th ed.). Pearson Education.
<https://www.pearson.com/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Currículo de los niveles de educación obligatoria: Lengua y Literatura*. Ministerio de Educación del Ecuador.
<https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- Monsalve, O. (2010). *Diviértase y aprenda jugando la ortografía española: Una alternativa metodológica* (Vol. I). Editorial Panapo. <https://www.panapo.com/>

UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education*. UNESCO Publishing.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

<https://www.hup.harvard.edu/books/9780674576294>



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © María de Lourdes Paca Huebla, María Catalina Molina Jato, Rufina Narcisa Bravo Alvarado.

Declaraciones éticas y editoriales del artículo
Contribución de los autores (Taxonomía CRediT) María de Lourdes Paca Huebla: conceptualización de la investigación, diseño metodológico, desarrollo del proceso investigativo, análisis formal de los datos, redacción del borrador original del manuscrito, revisión crítica del contenido científico y supervisión general del estudio. María Catalina Molina Jato: curación y organización de los datos, participación en la recolección de información, validación de los resultados obtenidos y elaboración de representaciones gráficas y visualización de los datos. Rufina Narcisa Bravo Alvarado: provisión de recursos académicos y materiales para el desarrollo del estudio, apoyo en la administración del proyecto investigativo y revisión editorial del manuscrito antes de su publicación.
Declaración de conflicto de intereses Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con la investigación presentada, la autoría del manuscrito ni la publicación del presente artículo.
Declaración de financiamiento La presente investigación no recibió financiamiento específico de agencias públicas, comerciales o de organizaciones sin fines de lucro. En caso de existir financiamiento institucional o externo, este deberá ser declarado explícitamente por los autores en esta sección.
Declaración del editor El editor responsable certifica que el proceso editorial del presente artículo se desarrolló conforme a los principios de integridad científica, transparencia y buenas prácticas editoriales. El manuscrito fue sometido a un proceso de evaluación mediante revisión por pares doble ciego, garantizando la confidencialidad de la identidad de los autores y revisores durante todo el proceso de dictamen académico. Asimismo, el editor declara que el artículo cumple con los criterios científicos, metodológicos y éticos establecidos por la revista.
Declaración de los revisores Los revisores externos que participaron en la evaluación del presente manuscrito declaran haber realizado el proceso de revisión de manera objetiva, independiente y confidencial. Asimismo, manifiestan que no mantienen conflictos de interés con los autores ni con la investigación evaluada, y que sus observaciones y recomendaciones se fundamentan exclusivamente en criterios científicos, metodológicos y académicos.
Declaración ética de la investigación Los autores declaran que la investigación se desarrolló respetando los principios éticos de la investigación científica, garantizando la confidencialidad de los datos y el respeto a los participantes del estudio. En los casos en que la investigación involucre seres humanos, los procedimientos deben ajustarse a los principios éticos establecidos en la Declaración de Helsinki y a las normativas institucionales correspondientes.
Declaración sobre el uso de inteligencia artificial Los autores declaran que el uso de herramientas de inteligencia artificial, en caso de haberse utilizado durante el proceso de investigación o redacción del manuscrito, se realizó únicamente como apoyo técnico para mejorar la claridad del lenguaje o el análisis de información, manteniendo siempre la responsabilidad intelectual sobre el contenido del artículo. Las herramientas de inteligencia artificial no fueron utilizadas como autoras del manuscrito ni sustituyen la responsabilidad académica de los investigadores.
Disponibilidad de datos Los datos que respaldan los resultados de esta investigación estarán disponibles previa solicitud razonable al autor de correspondencia, respetando las normas éticas y de confidencialidad establecidas por la investigación.

