

## Proceso de enseñanza de la ortografía. Estrategia lúdica para estudiantes de séptimo año de EGB

### Spelling teaching process. play strategy for seventh year students of EGB

Leidy Mercedes Banchón Muñoz<sup>1</sup> ([imbanchonm@ube.edu.ec](mailto:imbanchonm@ube.edu.ec)) (<https://orcid.org/0009-0002-9598-2993>)

Mary Elisa Alvarez Yosa<sup>2</sup> ([mealvarezy@ube.edu.ec](mailto:mealvarezy@ube.edu.ec)) (<https://orcid.org/0009-0005-2971-671X>)

Virginia Jacqueline Sánchez Andrade<sup>3</sup> ([vsancheza@ube.edu.ec](mailto:vsancheza@ube.edu.ec)) (<https://orcid.org/0000-0001-9233-243X>)

### Resumen

El presente estudio se centró en la implementación de una estrategia diseñada para promover el aprendizaje de la ortografía entre estudiantes de séptimo grado de educación general básica (EGB). Durante un período de cuatro meses, se reclutaron 25 estudiantes y 15 profesores de la asignatura Lengua y Literatura, para participar en el estudio. La estrategia consistió en la utilización de una variedad de juegos y actividades lúdicas, así como materiales didácticos adaptados para abordar las reglas ortográficas. Se fomentó un ambiente competitivo y divertido, con premios simbólicos para los estudiantes destacados. Los resultados mostraron un progreso significativo en el aprendizaje de la ortografía, así como una mejora en la actitud y el compromiso de los estudiantes hacia la asignatura. Este enfoque resultó en una experiencia enriquecedora y efectiva para todos los involucrados, contribuyendo positivamente al desarrollo de habilidades ortográficas y al ambiente de aprendizaje en el aula.

**Palabras clave:** actividades lúdicas, educación general básica, aprendizaje de la ortografía, materiales didácticos adaptados

### Abstract

---

<sup>1</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador

<sup>2</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador

<sup>3</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Durán, Ecuador

The present study focused on the implementation of a strategy designed to promote the learning of spelling among seventh grade students of Basic General Education (EGB). Over a period of four months, 25 students and 15 teachers of the subject of Language and Literature were recruited to participate in the study. The strategy consisted of using a variety of games and recreational activities, as well as adapted teaching materials, to address specific spelling rules. A competitive and fun atmosphere was fostered, with symbolic prizes for outstanding students. The results showed significant progress in learning spelling, as well as an improvement in the students' attitude and commitment towards the subject. This approach resulted in an enriching and effective experience for everyone involved, positively contributing to the development of spelling skills and the classroom learning environment.

**Key words:** recreational activities, basic general education, learning spelling, adapted teaching materials

## Introducción

Hablar, pensar y escribir de manera correcta ha sido una de las principales responsabilidades de la educación. Es por ello que la formación completa del estudiante requiere que el lenguaje sea considerado como un elemento fundamental en el crecimiento humano (Pacton & Peereman, 2023). La ortografía, como parte esencial de la gramática, enseña a escribir correctamente todas las palabras de nuestro idioma. El logro de una competencia ortográfica por parte de los alumnos implica el dominio de las normas que rigen la escritura del español, al mismo tiempo que desarrollan la habilidad de expresarse de forma precisa. Esto implica un conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que se entrelazan en el proceso comunicativo (Trappey et al., 2020).

La investigación sobre la capacidad de ortografía ha sido testigo de un crecimiento vigoroso pero fragmentado en la última década. Una teoría sobre los mecanismos cognitivos de la ortografía sigue siendo difícil de alcanzar, al igual que un enfoque unificado para la enseñanza de la ortografía. En el pasado, la ortografía se enseñaba normalmente como una materia separada; se pensaba que la memorización era la clave para su dominio (Welby et al., 2022). Últimamente, ha aumentado el escepticismo sobre la importancia de la ortografía, y algunas escuelas han restado

importancia o abandonado por completo la enseñanza de la ortografía (Pan et al., 2021). Algunos observadores incluso sugieren que las innovaciones tecnológicas han dejado obsoletas las habilidades de ortografía.

Entre las afirmaciones utilizadas para justificar tal escepticismo, tres de las más comunes son (Pan et al., 2021): (1) la ortografía incorrecta ya no se penaliza en muchas pruebas estandarizadas; (2) las tecnologías ampliamente utilizadas que automatizan el proceso de ortografía, como el corrector ortográfico y la autocorrección, reducen la necesidad de ser un buen ortógrafo; y (3) la proliferación de diferentes formas de deletrear muchas palabras de uso frecuente, como ha ocurrido a través de mensajes de texto, correo electrónico y otras formas informales de comunicación, obvia el concepto mismo de ortografía correcta. Este fenómeno ha traído preocupación en las instituciones educativas de educación general básica (EGB) del Ecuador, por varios motivos.

- Con el avance tecnológico y la omnipresencia de dispositivos electrónicos, como teléfonos inteligentes, computadoras y tabletas, la comunicación escrita se ha vuelto más frecuente a través de mensajes de texto, correos electrónicos y redes sociales. Estos medios suelen tener herramientas de autocorrección y sugerencia, lo que puede disminuir la atención prestada a la ortografía por parte de los estudiantes de EGB, generando una dependencia excesiva de estas tecnologías y un descuido en la escritura precisa.
- La falta de atención a la ortografía puede afectar la calidad de la comunicación escrita, tanto en el ámbito académico como en el profesional, generan errores ortográficos que pueden llevar a malentendidos, y dificultades de interpretación.
- La disminución de la importancia dada a la ortografía puede resultar en una pérdida de habilidades básicas de escritura entre los estudiantes. Esto puede afectar su capacidad para expresarse de manera clara y efectiva en cualquier contexto de comunicación escrita, lo que a su vez puede limitar sus oportunidades educativas y laborales en el futuro.
- La ortografía no solo es importante para la comunicación efectiva, sino que también es un aspecto crucial de la identidad cultural y lingüística de un país. En el caso del Ecuador, donde

se habla español, la correcta escritura y uso del idioma son fundamentales para preservar y promover la riqueza cultural y lingüística del país.

Ante estos desafíos, las instituciones educativas del Ecuador se han visto obligadas a tomar medidas para abordar la preocupante situación de la ortografía. Se ha visto un interés por fomentar la lectura y escritura como actividades fundamentales en el currículo escolar, y la promoción de una mayor conciencia sobre la importancia de la ortografía en todos los ámbitos de la vida. Además, se han desarrollado estrategias para integrar la tecnología de manera constructiva en la enseñanza de la ortografía, aprovechando herramientas digitales para reforzar y mejorar las habilidades de escritura de los estudiantes (Macías & Vélez, 2022).

A pesar de la importancia de la ortografía, tanto para la escritura como para la lectura, existe un desacuerdo considerable sobre cómo se adquieren mejor las habilidades ortográficas. Durante este siglo y prácticamente todo el siglo pasado, algunos estudiosos han argumentado que la ortografía no debería enseñarse directa o formalmente, ya que dicha instrucción no es efectiva ni eficiente. Investigaciones previas sobre estrategias y métodos de enseñanza de la ortografía han propuesto enfoques de instrucción como la enseñanza de la fonética, competencias de deletrear, y mediante el desarrollo de actividades lúdicas (Treiman, 2018).

La idea de que las actividades lúdicas pueden desarrollar una serie de habilidades ortográficas, ha ganado popularidad recientemente. Las actividades lúdicas empleadas en la enseñanza son aquellas actividades que se realizan de manera divertida, entretenida y creativa con el objetivo de fomentar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes. Estas actividades suelen ser dinámicas, participativas y motivadoras, y buscan estimular la curiosidad, la imaginación y la colaboración de los alumnos. Actividades como los juegos educativos, las dramatizaciones, las actividades artísticas, los experimentos prácticos, los recursos educativos digitales, entre otras, ayudan a hacer el proceso de aprendizaje más ameno y significativo para los estudiantes (Spilling et al., 2023).

El desarrollo de actividades lúdicas para la enseñanza de la ortografía implica diseñar y aplicar estrategias didácticas que involucren el juego y la diversión como herramientas pedagógicas para

mejorar la comprensión y retención de las reglas ortográficas (Kramer et al., 2023). Con estas actividades se pretende lograr que el aprendizaje de la ortografía sea más atractivo, dinámico y recordable para los estudiantes. Aunque es popular y se aplica ampliamente, su desarrollo e implementación aún no está clara. En este escenario se presenta el problema de investigación: ¿Cómo contribuir al proceso de enseñanza de la ortografía para estudiantes de séptimo año de EGB? En este sentido, la presente investigación tiene como objetivo desarrollar una estrategia lúdica para guiar el proceso de enseñanza de la ortografía para estudiantes de séptimo año de EGB.

Se definió como hipótesis de la investigación: la implementación de una estrategia de actividades lúdicas mejorará las habilidades y competencias ortográficas de los estudiantes de séptimo año de EGB.

### **Materiales y métodos**

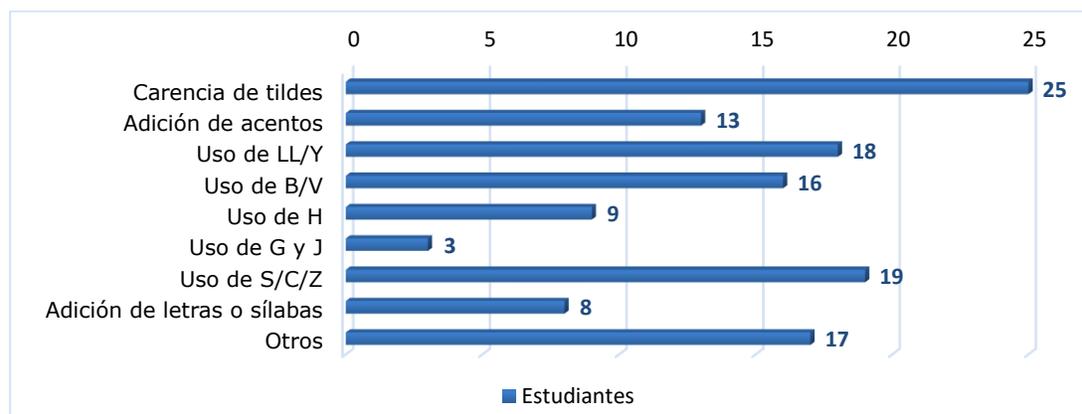
Para llevar a cabo la investigación, se reclutaron 25 estudiantes de séptimo grado de educación general básica (EGB) y 15 profesores de la asignatura Lengua y Literatura. Se realizó un estudio preexperimental de grupo único. Durante un período de cuatro meses, se implementó una estrategia que incluía una variedad de juegos y actividades lúdicas centradas en la práctica de la ortografía, como crucigramas, sopa de letras, juegos de palabras y competencias de deletreo. Se diseñaron materiales didácticos adaptados a las necesidades del grupo, que abordaban reglas ortográficas específicas. Además, se emplearon herramientas digitales para el entrenamiento ortográfico en forma de juegos y desafíos por niveles. Para la elaboración de la estrategia, primero se realizó un diagnóstico inicial con los participantes en el estudio

En la primera semana de la investigación se realizó un diagnóstico inicial para evaluar las competencias y habilidades en ortografía de los 25 estudiantes de séptimo grado de EGB participantes en el estudio. Se diseñó un instrumento de evaluación que consistió en el dictado de un cuento de ficción de aproximadamente 200 palabras. Se les proporcionó un tiempo de 20 minutos para que lo escribieran en su totalidad. El cuento fue seleccionado con el propósito de incluir una variedad de palabras que pusieran a prueba diferentes aspectos de la ortografía, como

la acentuación, la correcta escritura de palabras con grafías complicadas, el uso adecuado de los signos de puntuación, entre otros. Además, se tomó en cuenta que el cuento fuera de interés para los estudiantes, para fomentar su participación y compromiso durante la actividad.

Una vez que los estudiantes terminaron de escribir el cuento, sus producciones escritas fueron recopiladas y evaluadas por 4 de los 15 profesores de la asignatura Lengua y Literatura que acompañaron el estudio, y por los autores de este estudio. Durante la evaluación, se tuvo en cuenta la precisión ortográfica en general, así como la aplicación correcta de las reglas ortográficas específicas abordadas en clase. Los errores ortográficos fueron identificados y clasificados según su naturaleza, lo que permitió obtener una visión detallada de las áreas de fortaleza y debilidad de cada estudiante en términos de ortografía. Este instrumento proporcionó información objetiva y cuantificable sobre el nivel de competencia ortográfica de los estudiantes, lo que ayudó a informar la planificación y la implementación de estrategias de enseñanza específicas para abordar las áreas de mejora identificadas. En la figura 1 se presentan los resultados alcanzados.

Figura 1. Identificación y clasificación de los errores ortográficos según su naturaleza.



Los resultados de la prueba de ortografía revelaron que todos los estudiantes (n=25) cometieron errores de omisión de tilde en algún grado, lo que representa el 100% del total. Además, se observó que el 64% de los estudiantes presentaron errores en el uso de las letras b/v, mientras que el 36% mostró dificultades con el uso de la letra h. Por otro lado, el 12% de los estudiantes

cometieron errores en el uso de las letras G y J, y un 72% presentó problemas con el uso de las letras LL/Y, específicamente en la palabra “llamar”. Asimismo, se identificó que el 76% de los estudiantes tuvo dificultades en el uso de las letras s/c/z, y un 32% cometió errores al añadir letras o sílabas de manera incorrecta en sus escritos. La clasificación de los errores se realizó según la propuesta de (Sotomayor et al., 2017). Es importante destacar que ninguno de los estudiantes logró obtener una calificación perfecta, subrayando la necesidad de trabajar en conjunto para mejorar las habilidades ortográficas en todas las áreas identificadas. Estos resultados resaltan la importancia de implementar estrategias efectivas para fortalecer las competencias ortográficas de los estudiantes y mejorar su desempeño en este aspecto.

Como se puede observar en la figura 1, los resultados del diagnóstico no fueron favorables, ya que evidenciaron un nivel insuficiente de competencias ortográficas entre los estudiantes. Aunque el diagnóstico inicial reveló áreas de mejora significativas, se decidió llevar a cabo una entrevista individual con cada estudiante para indagar sobre la importancia que le concedían a la ortografía y cómo percibían sus propias habilidades en este aspecto. Los resultados de las entrevistas mostraron que la mayoría de los estudiantes comprendían la importancia de la ortografía, pero admitían tener dificultades para aplicar correctamente las reglas ortográficas. Estos hallazgos subrayaron la necesidad de desarrollar la presente propuesta de manera urgente para abordar las deficiencias identificadas y mejorar las competencias ortográficas de los estudiantes de EGB.

Aunque el diagnóstico inicial reveló áreas de mejora significativas, se decidió llevar a cabo una encuesta para indagar sobre la importancia que le concedían a la ortografía y cómo percibían sus propias habilidades en este aspecto.

Tabla 1. Encuesta aplicada a estudiantes para conocer su percepción sobre la ortografía.

Preguntas y respuestas	F	%
¿Consideras importante tener una buena ortografía en tu vida diaria y académica?		
Sí, es muy importante.	18	72%
Más o menos, no le doy mucha importancia.	7	28%

Recepción: 08-06-2024 / Revisión: 20-07-2024 / Aprobación: 15-08-2024 / Publicación: 27-08-2024

No, no creo que sea relevante.	-	-
¿Cuál es tu nivel de confianza en tus habilidades ortográficas?		
Muy seguro, creo que escribo correctamente.	-	-
Algo seguro, pero a veces tengo dudas.	9	36%
Poco seguro, suelo cometer errores con frecuencia.	16	64%
¿Qué te motiva a mejorar tus habilidades ortográficas?		
Obtener mejores calificaciones en la escuela.	10	40%
Escribir bien en las redes sociales.	9	36%
Lo veo como una obligación.	6	24%
¿Cuáles son tus mayores dificultades en ortografía?		
Confusión con las reglas de acentuación.	4	16%
Dudas con la escritura de palabras complicadas.	21	84%
¿Consideras que la ortografía es importante para tu futuro académico y profesional?		
Sí, definitivamente.	25	100
No estoy seguro/a.	-	-
No, no creo que sea relevante.	-	-

Los resultados de la encuesta mostraron que la mayoría de los estudiantes comprendía la importancia de la ortografía, pero admitía tener dificultades para aplicar correctamente las reglas ortográficas. Se observó que el 72% de los estudiantes consideraba importante tener una buena ortografía en su vida diaria y académica, mientras que el 28% indicó no darle mucha importancia. Respecto al nivel de confianza en sus habilidades ortográficas, el 64% se mostró poco seguro y admitió cometer errores con frecuencia, mientras que el 36% manifestó tener algunas dudas. En cuanto a las motivaciones para mejorar sus habilidades ortográficas, el 40% mencionó obtener mejores calificaciones en la escuela como factor motivador, seguido por el 36% que mencionó escribir correctamente en redes sociales. Por otro lado, el 24% expresó ver la mejora en ortografía como una obligación. En relación con las mayores dificultades en ortografía, el 84% señaló tener dudas con la escritura de palabras complicadas, mientras que el 16% mencionó confusión con las reglas de acentuación. Finalmente, el 100% de los estudiantes afirmó que la ortografía es

importante para su futuro académico y profesional. Estos resultados reflejan la diversidad de opiniones y percepciones de los estudiantes respecto a la ortografía.

Adicionalmente, los estudiantes agregaron que cuando escriben correos electrónicos o mensajes, lo hacen en abreviatura, y no importa mucho la ortografía, solo cuando describen experiencias en redes sociales, es que se esfuerzan por no cometer errores, aunque se auxilian en el corrector automático. Otro estudiante dijo que a veces se confunde con las palabras que se escriben con "b" o con "v", y también le cuesta recordar las reglas de acentuación.

#### Indicadores para medir las habilidades y competencias ortográficas

Basado en los resultados alcanzados en el diagnóstico, se establecieron varios indicadores para medir las habilidades y competencias de los estudiantes participantes en el estudio. Cada indicador se evaluó utilizando una escala de calificación (Alto, Medio, Bajo), lo que permitió una medición detallada y uniforme de estas habilidades durante el estudio.

Tabla 2. Indicadores para medir las habilidades y competencias ortográficas.

I	Indicadores	Ejemplos
I 1.	Dominio de grafemas con equivalencia fonética en español	<i>b/v ; g/ + e, i; c/z + e, i; c/ k + a, o, u</i>
I 2.	Dominio de grafemas complejos	<i>g/j; s/x; d/z; c/cc</i>
I 3.	Dominio de grafemas sin realización fonética en español	<i>h muda en posición inicial; h intercalada</i>
I 4.	Dominio del grafema <i>r</i> para representar el fonema /rr/ en español	
I 5.	Dominio de reglas ortográficas	delante de las consonantes <i>p</i> y <i>b</i> siempre se escribe <i>m</i>
I 6.	Dominio de reglas de acentuación en español	palabras monosílabas con acento gráfico; palabras monosílabas sin tilde diacrítica
I 7.	Uso correcto de los signos de puntuación	

## I 8. Uso correcto de las letras mayúsculas y minúsculas

Cada uno de los indicadores establecidos, deberá fortalecerse en la implementación de la estrategia de actividades lúdicas, por lo tanto, se tuvieron en cuenta desde el diseño de las actividades y recursos educativos desarrollados.

Para validar la estrategia propuesta, se identificaron y seleccionaron un conjunto de 5 expertos, los cuales fueron elegidos en base a su experiencia académica y profesional en áreas específicas, tales como la lingüística aplicada, la gramática y sintaxis, la fonología y fonética, y la psicolingüística. Una vez seleccionados los expertos, se les proporcionó una descripción detallada de la estrategia propuesta, así como materiales de apoyo, como el plan de estudios, ejemplos de actividades y criterios de evaluación. Los expertos revisaron minuciosamente la estrategia y proporcionaron retroalimentación basada en su experiencia y conocimientos especializados. Se valoraron aspectos como la coherencia con las teorías lingüísticas actuales, la relevancia de las actividades propuestas y la eficacia general de la estrategia para promover el aprendizaje de la ortografía de manera efectiva y enriquecedora. Durante el intercambio, se incorporaron los comentarios y sugerencias de los expertos para mejorar y perfeccionar la estrategia antes de su implementación definitiva en el contexto educativo. En la tabla 3 se muestran los criterios sobre los cuales se realizó la valoración de la estrategia propuesta, donde 1 (Muy baja) - 5 (Muy alta).

Tabla 3. Criterios para evaluar la estrategia de actividades lúdicas por los expertos.

C	Criterio	Descripción
C1.	Relevancia de las actividades propuestas	Evalúa si las actividades propuestas son pertinentes y adecuadas para promover el aprendizaje de la ortografía.
C2.	Claridad en los objetivos de aprendizaje	Evalúa si los objetivos de aprendizaje de la estrategia están claramente definidos y son comprensibles para los estudiantes.
C3.	Variedad de recursos y materiales	Evalúa si la estrategia utiliza una variedad de recursos y materiales que enriquecen la experiencia de aprendizaje.
C4.	Adecuación al nivel de	Evalúa si la estrategia se adapta al nivel de los estudiantes y

Recepción: 08-06-2024 / Revisión: 20-07-2024 / Aprobación: 15-08-2024 / Publicación: 27-08-2024

- |     |  |   |
|-----|--|---|
|     | los estudiantes                              | considera sus necesidades y habilidades.  |
| C5. | Facilidad de implementación                  | Evalúa si la estrategia es fácil de implementar en el contexto educativo y si requiere recursos adicionales.    |
| C6. | Efectividad en la mejora de las habilidades  | Evalúa si la estrategia demuestra ser efectiva en la mejora de las habilidades ortográficas de los estudiantes. |
| C7. | Aceptación por parte de los estudiantes      | Evalúa la receptividad y la opinión de los estudiantes sobre la estrategia propuesta.                           |
| C8. | Coherencia con teorías lingüísticas actuales | Evalúa si la estrategia se fundamenta en teorías lingüísticas sólidas y actualizadas                            |

## Resultados

Las implicaciones para la enseñanza de la ortografía enfatizan la necesidad de conocimiento pedagógico del contenido, y de que los profesores utilicen metalenguaje e integren actividades de calidad cuando enseñan explícitamente ortografía. Los maestros que modelan y alientan el uso del metalenguaje mientras integran la instrucción de ortografía con experiencias significativas de lectura y escritura pueden capacitar a los estudiantes para que desarrollen autonomía y confianza en su ortografía. En este sentido, la presente investigación propone una estrategia lúdica para guiar el proceso de enseñanza de la ortografía de los estudiantes de séptimo grado de EGB.

Estrategia de actividades lúdicas para guiar el proceso de enseñanza de la ortografía

La estrategia de actividades lúdicas para guiar el proceso de enseñanza de la ortografía, propuesta en esta investigación, está compuesta por cuatro etapas: planeación; diseño; ejecución; y evaluación. La estructura general se muestra en la Figura 2.

Recepción: 08-06-2024 / Revisión: 20-07-2024 / Aprobación: 15-08-2024 / Publicación: 27-08-2024

Figura 2. Estructura general de la estrategia de actividades lúdicas para la enseñanza de la ortografía.



Nombre de la estrategia: Ortografía divertida: juegos interactivos para aprender

Objetivo: Promover el aprendizaje entretenido y efectivo de la ortografía, fortaleciendo la habilidad de los estudiantes de séptimo año de EGB, para escribir correctamente en diferentes contextos.

Etapas y actividades de la estrategia:

Etapa Planeación

- Definir los objetivos específicos de la estrategia, estableciendo qué aspectos ortográficos se trabajarán y cómo se evaluará el progreso de los estudiantes.
- Seleccionar los juegos interactivos que se utilizarán, considerando su nivel de dificultad y su capacidad para reforzar la ortografía de manera efectiva.

- Organizar el cronograma de actividades, determinando cuándo y cómo se llevarán a cabo las sesiones de juego.

### Etapa Diseño

- Adaptar los juegos seleccionados para que se ajusten a los objetivos de aprendizaje planteados, incorporando ejercicios específicos de ortografía.
- Crear materiales complementarios, como fichas de trabajo, guías de estudio, y recursos educativos digitales que ayuden a los estudiantes a consolidar lo aprendido durante los juegos.
- Establecer las reglas y normas de cada juego, asegurándose de que sean claras y fomenten la participación activa de los estudiantes.

### Etapa Ejecución

- Introducir los juegos interactivos en el aula, explicando a los estudiantes cómo funcionan y cuál es su objetivo principal.
- Supervisar el desarrollo de las actividades, brindando apoyo y orientación a los estudiantes según sea necesario.
- Fomentar la participación activa de todos los estudiantes, creando un ambiente lúdico y motivador que favorezca el aprendizaje.

### Etapa Evaluación

- Realizar evaluaciones formativas antes, durante y al final de la intervención educativa, para monitorear el progreso de los estudiantes y detectar posibles áreas de mejora.
- Recopilar *feedback* de los estudiantes sobre su experiencia con la estrategia, identificando aspectos positivos y áreas de oportunidad.
- Ajustar la estrategia según los resultados obtenidos, introduciendo cambios o mejoras que permitan optimizar el aprendizaje de la ortografía a través de juegos interactivos.

Durante la selección de los juegos, se identificaron una variedad de juegos y actividades lúdicas centradas en la práctica de la ortografía, como crucigramas, sopa de letras, juegos de palabras, juegos de roles, competencias de deletreo, entre otros. Además de la selección, fue necesario también la creación de materiales didácticos específicos y adaptados, para garantizar que sean adecuados para cada juego, incluyendo palabras con las reglas ortográficas que se están enseñando o reforzando en clase. Se utilizaron recursos digitales, como aplicaciones interactivas o plataformas educativas, así como materiales impresos. Dentro de las aplicaciones digitales empleadas se encuentran las siguientes.

Tabla 4. Aplicaciones digitales empleadas para complementar el proceso de enseñanza de la ortografía

Aplicación	Descripción
	Apalabrados: este juego, permite la combinación de las letras para formar distintas palabras y así sumar puntos. Permite aprender ortografía y vocabulario de forma lúdica.
	94 segundos: la app propone un juego con diferentes categorías y la consigna es responder la mayor cantidad de preguntas en 94 segundos como máximo.
	Los cazafaltas: la app invita a ir coleccionando "pistas" para averiguar cómo escribir correctamente las palabras. De ese modo, se van sumando puntos para avanzar en el tablero.
	Aprendizaje de ortografía: es una aplicación excelente para aprender a deletrear y pronunciar palabras de manera correcta. Mediante juegos inteligentes, ayuda a mejorar las habilidades lectura, comprensión auditiva y escritura mientras se divierten aprendiendo. Además, cuenta con diferentes pruebas, exámenes de memoria y más, con las que es posible evaluar el progreso
	Palabra correcta: en esta aplicación se debe seleccionar la palabra correcta según cada oración. Cuenta con cinco modalidades diferentes, siendo gramática, trivia, diccionario, sinónimos y antónimos. Además, se puede elegir el método "mixto", que presenta un combinado de todas las categorías a modo de un reto mayor.



Ortografía española: permite practicar el español a través de diferentes actividades como acentuación, clases de palabras, verbos, signos de puntuación y más, de una manera divertida.



Aprende Ortografía: esta app permite corregir ortografía y gramática. Cuenta con más de 10.000 preguntas y más de 500 pruebas que ayudan a mejorar la ortografía fácilmente.



TestMeIn Ortografía: herramienta que tiene como objetivo ayudar a los usuarios a conocer mejor las reglas de la lengua española a través de ejercicios de diferentes tipos. Además, la aplicación hace un especial hincapié en los errores que se suelen cometer con una mayor frecuencia y cuenta con una base de datos compuesta por más de 600 preguntas que los creadores de la app aumentan y actualizan con frecuencia.

Los docentes participantes en este estudio, junto con los autores, diseñaron un total de 24 materiales didácticos para complementar las actividades lúdicas. Algunos ejemplos de los materiales que se crearon fueron los siguientes.

- Juegos de mesa como el ahorcado fueron excelentes para practicar la ortografía de manera interactiva y divertida.
- Se crearon tarjetas con palabras que presentaban dificultades ortográficas específicas para que los estudiantes las practicasen en juegos de memoria, asociación y adivinanzas.
- Se imprimieron crucigramas y sopas de letras, los cuales fueron utilizados para que los estudiantes buscaran y encontraran palabras correctamente escritas, teniendo en cuenta las reglas ortográficas.
- Se utilizaron letras magnéticas para que los estudiantes formaran palabras, practicasen la acentuación o realizaran dictados de manera más dinámica.
- Se colocaron carteles con reglas ortográficas, palabras destacadas y ejemplos visuales en el aula como recordatorio constante para los estudiantes.

- Se utilizaron libros de ortografía interactivos que combinaban explicaciones teóricas con actividades prácticas y juegos como herramienta valiosa para reforzar el aprendizaje de la ortografía.
- Se imprimió un conjunto de tarjetas para simular el juego Cuatro fotos, una palabra, seleccionadas para que la respuesta fueran palabras con complejidad ortográfica, de acuerdo con el diagnóstico inicial.

En el caso de los recursos digitales creados por los participantes, se emplearon herramientas que permiten la creación de los recursos educativos personalizados. Las herramientas empleadas son las siguientes.

- Kahoot: es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite a los usuarios crear, compartir y jugar cuestionarios interactivos en línea, encuestas y concursos. Estos recursos pueden ser utilizados para evaluar el conocimiento de los estudiantes, fomentar la participación en el aula o simplemente como una forma divertida de repasar material educativo. Los usuarios pueden acceder a los Kahoots desde cualquier dispositivo con conexión a internet, ya sea computadoras, tabletas o teléfonos inteligentes.
- Escape room con OneNote: permite una experiencia de aprendizaje inmersiva que utiliza la plataforma de toma de notas de Microsoft, OneNote, como base para crear desafíos, pistas y acertijos que los participantes deben resolver para "escapar" de una situación ficticia. N esta herramienta, los profesores diseñaron una serie de páginas en OneNote que contienen preguntas, enigmas o tareas relacionadas con la ortografía y las reglas ortográficas en general. Los 25 estudiantes trabajaron en equipo para resolver estos desafíos, avanzar de página en página y finalmente alcanzar el objetivo del escape room.
- Flippity: es una herramienta en línea que permite a los usuarios convertir hojas de cálculo de Google Sheets en una variedad de juegos y actividades interactivas. Algunas de las características más populares de Flippity incluyen la creación de juegos de flashcards, juegos de memorización y torneos de preguntas, entre otros. Los profesores ingresaron sus datos en una plantilla de Google Sheets proporcionada por Flippity, y luego la herramienta generó automáticamente la actividad correspondiente, la cual se compartió y se jugó en línea.

- Scratch es un entorno de programación visual desarrollado por el MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts) que permite a personas de todas las edades crear y compartir sus propias historias interactivas, animaciones y juegos. Utilizando bloques de código de arrastrar y soltar, los profesores programaron comportamientos para personajes y objetos en un lienzo virtual. Scratch es popular entre los niños y jóvenes, ya que proporciona una introducción accesible y divertida a los conceptos de programación y pensamiento computacional, sin necesidad de conocimientos previos de codificación.
- Adobe Express (para educación): ofrece a los estudiantes y profesores la posibilidad de crear gráficos, fotografías y vídeos. Con plantillas y soporte generado por IA disponibles, los estudiantes simplemente necesitan aprovechar su imaginación para crear proyectos asombrosos que muestren su aprendizaje.
- Bloocket: proporciona a los profesores una forma sencilla de crear/importar preguntas, pero lo que es más importante, esta plataforma gamifica el proceso de revisión para los estudiantes. Con una variedad de tipos de juegos disponibles, los estudiantes se divertirán aprendiendo mientras los maestros pueden analizar el progreso de los estudiantes para abordar las lagunas de conocimiento en tiempo real.
- ChatterPix Kids: es una aplicación que permite a los estudiantes grabar y agregar audio a cualquier imagen. Dibuja una boca en cualquier foto y ChatterPix puede hacerla hablar: esta es una opción divertida para que los estudiantes practiquen con creatividad sus habilidades de alfabetización oral. Sin embargo, en esta investigación, fueron los profesores quienes la utilizaron para crear el instrumento de evaluación pre-test y post-test.

### Implementación de la estrategia propuesta

Durante un periodo de cuatro meses, se llevó a cabo la implementación de la estrategia propuesta para fomentar el aprendizaje de la ortografía. Se reclutaron 25 estudiantes de séptimo grado de educación general básica (EGB) y 15 profesores de la asignatura Lengua y Literatura para participar en el estudio. La implementación comenzó con la selección cuidadosa de una variedad de juegos y actividades lúdicas centradas en la práctica de la ortografía, tales como crucigramas, sopa de letras, juegos de palabras y competencias de deletreo. Además, se diseñaron materiales

didácticos adaptados a las necesidades del grupo, incluyendo palabras que abordaban las reglas ortográficas específicas que se estaban enseñando en clase. Asimismo, se emplearon las herramientas digitales disponibles para el entrenamiento ortográfico en forma de juegos y desafíos por niveles.

Durante las sesiones de juego, los estudiantes participaron activamente, ya sea de manera individual, en parejas o en equipos, mientras que los profesores supervisaban y proporcionaban orientación cuando fuera necesario. Se fomentó un ambiente competitivo y divertido mediante la oferta de premios simbólicos y reconocimientos públicos para los estudiantes que mostraron un buen desempeño. Al final de cada sesión, se dedicó tiempo para reflexionar sobre lo aprendido y proporcionar retroalimentación constructiva a los participantes.

A lo largo de los cuatro meses, los autores de este estudio observaron un progreso significativo en el aprendizaje de la ortografía entre los estudiantes, y se evidenció un aumento en su participación y entusiasmo por las actividades de juego. Los profesores también reportaron una mejora en la actitud y el compromiso de los estudiantes hacia la asignatura de Lengua y Literatura y un aumento del cuidado y atención ortográfica en el resto de las asignaturas del séptimo año. En general, la implementación de la estrategia resultó en una experiencia enriquecedora y efectiva para todos los involucrados, contribuyendo positivamente al desarrollo de habilidades ortográficas de los estudiantes y al ambiente de aprendizaje en el aula.

#### Evaluación y análisis de los resultados

La evaluación pretest y posttest realizada a los estudiantes se realizó en condiciones similares, en cuanto al diseño y complejidad, para disminuir la mayor cantidad de sesgo. El instrumento de evaluación se diseñó en la herramienta ChatterPix Kids. El recurso didáctico fue diseñado para evaluar los conocimientos ortográficos de los estudiantes. Aunque constituye una actividad con elementos lúdicos, se implementó en un enfoque formal. Al inicio de la actividad, el ChatterPix dictó a los estudiantes una serie de oraciones con grafemas complejos, teniendo en cuenta todos los resultados del diagnóstico inicial. Los participantes recibieron instrucciones claras para escribir las oraciones en su libreta, simulando así un dictado ortográfico tradicional.

Cada oración fue grabada de manera ordenada y con una calidad de audio adecuada. Se presentaron un total de 20 oraciones con grafemas complejos para que los estudiantes las escribieran en sus libretas. Estas oraciones se dividieron en dos rondas de 10 preguntas cada una. Se asignó un tiempo de duración de 30 minutos para completar todas las actividades.

Una vez que los estudiantes completaron la escritura de todas las oraciones, se mostró en pantalla la escritura correcta de cada oración. La escala de puntuación se basó en la precisión de cada oración escrita. Cada oración escrita correctamente sumaba un punto, por lo que la calificación máxima sería de 20 puntos, la puntuación mínima para aprobar es 14 puntos. Al finalizar las dos rondas, se totalizaban los puntos obtenidos por cada estudiante para evaluar su desempeño ortográfico en la prueba (Tabla 5). La escala de evaluación fue la siguiente.

- 0 puntos: Sin valor
- 0-6 puntos: Insuficiente (0-30%)
- 7-10 puntos: Regular (35-50%)
- 11-14 puntos: Aceptable (55-70%)
- 15-17 puntos: Bueno (75-85%)
- 18-20 puntos: Excelente (90-100%)

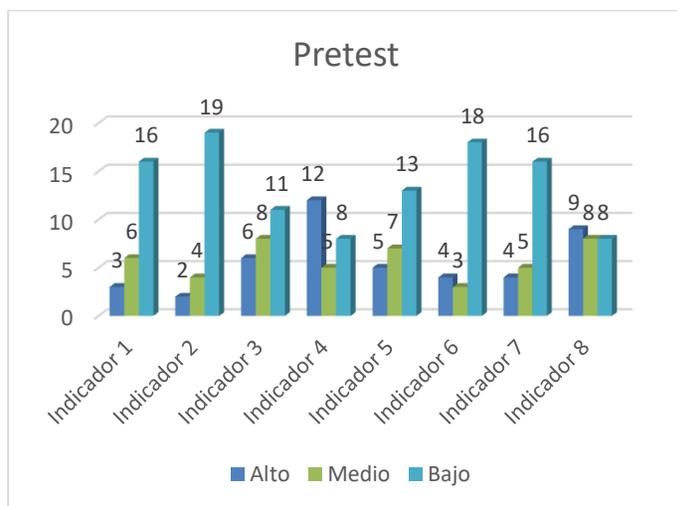
Tabla 5. Resultados del pretest y postest (n=25)

Evaluación	Pretest		Postest	
Excelente	2	8%	9	36%
Bueno	6	24%	6	24%
Aceptable	2	8%	6	24%
Regular	10	40%	3	12%
Insuficiente	5	20%	1	4%
Sin valor	-	-	-	-

Después de completar tanto el pretest como el postest, se observaron mejoras significativas en los niveles de competencia ortográfica de los estudiantes. En el pretest, se encontró que la mayoría

de los estudiantes obtuvieron calificaciones regulares e insuficientes, con un 40% y un 20% respectivamente. Sin embargo, tras la intervención educativa, los resultados del postest mostraron una notable mejoría en los niveles de rendimiento. El número de estudiantes clasificados como excelentes aumentó del 8% al 36%, mientras que aquellos clasificados como buenos y aceptables se mantuvieron estables en un 24% y un 12% respectivamente. Por otro lado, se observó una disminución en el número de estudiantes clasificados como regulares, cuya proporción pasó del 40% al 12%, indicando una mejora en el desempeño ortográfico general. El porcentaje de aprobados del pretest fue del 40%, mientras que en el postest fue del 84%. En las figuras 3 y 4 se muestran los resultados por indicadores evaluativos obtenidos en el pretest y postest respectivamente, de acuerdo con la descripción de la tabla 2.

Figura 3. Resultados del pretest por indicadores evaluativos.

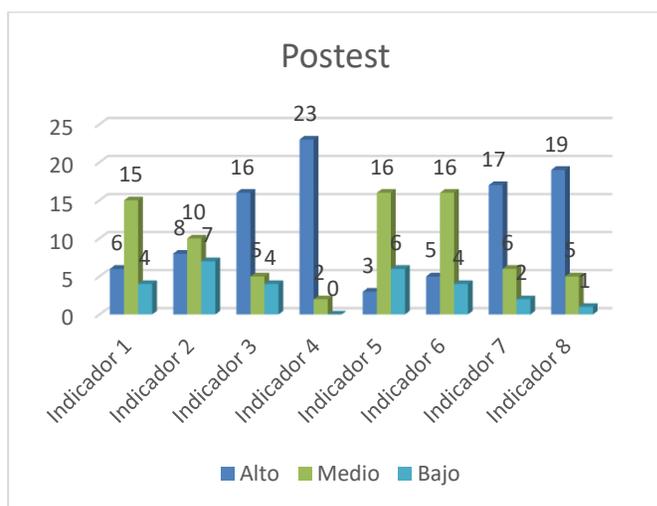


Después de analizar los resultados de la figura 3, se observó que los estudiantes presentaron una variabilidad en su desempeño en relación con los diferentes indicadores evaluados. En cuanto al indicador Dominio de grafemas con equivalencia fonética en español, se encontró que el 12% de los estudiantes obtuvo resultados considerados altos, el 24% demostró un rendimiento medio, y el 64% mostró un nivel bajo de desempeño. Para el indicador Dominio de grafemas complejos, el 8% de los estudiantes logró resultados altos, el 16% alcanzó un rendimiento medio, y el 76% mostró un nivel bajo. En cuanto al indicador Dominio de grafemas sin realización fonética en

español, el 24% de los estudiantes demostró un desempeño alto, el 32% obtuvo resultados medios, y el 44% presentó un nivel bajo.

En el caso del indicador Dominio del grafema *r* para representar el fonema /rr/, el comportamiento fue más favorable, el 48% de los estudiantes mostró un desempeño alto, el 20% alcanzó un rendimiento medio, y el 32% presentó un nivel bajo. Para el indicador Dominio de reglas ortográficas, el 20% de los estudiantes obtuvo resultados altos, el 28% demostró un rendimiento medio, y el 52% mostró un nivel bajo. En el indicador Dominio de reglas de acentuación, se obtuvieron los peores resultados, el 16% de los estudiantes logró resultados altos, el 12% alcanzó un rendimiento medio, y el 72% presentó un nivel bajo. En cuanto al indicador Uso correcto de los signos de puntuación, el 16% de los estudiantes demostraron un desempeño alto, el 20% obtuvo resultados medios, y el 64% mostró un nivel bajo. En este caso, la mayoría de los estudiantes omitió el signo de interrogación inicial. Finalmente, para el indicador Uso correcto de las letras mayúsculas y minúsculas, el 36% de los estudiantes alcanzó resultados altos, el 32% mostró un rendimiento medio, y el 32% presentó un nivel bajo. Estos resultados revelaron las diferentes áreas de fortaleza y debilidad de los estudiantes en relación con cada indicador evaluado, proporcionando una visión detallada de su desempeño en diferentes aspectos de la ortografía.

Figura 4. Resultados del postest por indicadores evaluativos.



En los resultados del postest, se observó que los estudiantes presentaron una mejora significativa en su desempeño en relación con los diferentes indicadores evaluados. Para el indicador 1, el 24% de los estudiantes logró resultados considerados altos, el 60% demostró un rendimiento medio, y solo el 16% mostró un nivel bajo de desempeño. Respecto al indicador 2, el 32% de los estudiantes alcanzó resultados altos, el 40% mostró un rendimiento medio, y el 28% presentó un nivel bajo. En cuanto al indicador 3, el 64% de los estudiantes demostró un desempeño alto, el 20% obtuvo resultados medios, y solo el 16% mostró un nivel bajo. En el caso del indicador 4, el 92% de los estudiantes mostró un desempeño alto, el 8% alcanzó un rendimiento medio, y ninguno presentó un nivel bajo. Para el indicador 5, el 12% de los estudiantes obtuvo resultados altos, el 64% demostró un rendimiento medio, y el 24% mostró un nivel bajo.

Respecto al indicador 6, el 20% de los estudiantes logró resultados altos, el 64% alcanzó un rendimiento medio, y solo el 16% presentó un nivel bajo. En cuanto al indicador 7, el 68% de los estudiantes demostró un desempeño alto, el 24% obtuvo resultados medios, y solo el 8% mostró un nivel bajo. Finalmente, para el indicador 8, el 76% de los estudiantes alcanzó resultados altos, el 20% mostró un rendimiento medio, y solo el 4% presentó un nivel bajo. Estos resultados indican una mejora significativa en el desempeño de los estudiantes en comparación con los resultados del pretest, reflejando un progreso notable en el desarrollo de sus habilidades y competencias ortográficas.

#### Interpretación de los resultados

En la prueba previa, se detectan con mayor frecuencia problemas como la ausencia de acentos, la incorrecta utilización de las grafías (b/v; s/c/z; h; g/j), la omisión o alteración de sílabas, monosílabos con tilde incorrecta, nombres propios en minúscula, omisión del signo de interrogación inicial; nombres comunes en mayúscula; esdrújulas sin acento gráfico; omisión de la *h* intercalada; omisión del acento gráfico. Estos fallos evidencian un limitado desarrollo de competencias en lectura y escritura, indicando que no se han implementado por parte del profesorado estrategias metodológicas efectivas para corregir de manera adecuada los errores ortográficos de los estudiantes.

Después de los 4 meses de intervención educativa, se observaron resultados más alentadores en cuanto al desarrollo de competencias en lectura y escritura en los estudiantes. Se pudo constatar una notable mejoría en la corrección de errores ortográficos que habían sido identificados en la prueba previa. Se evidenció una reducción significativa en la ausencia de acentos y la incorrecta utilización de grafías como b/v, s/c/z, h, g/j.

Respecto a los resultados obtenidos en la prueba previa y posterior, se observó una mejora significativa en todos los indicadores evaluados. En la prueba previa, los estudiantes presentaban un bajo dominio en la mayoría de los indicadores, con porcentajes de acierto que oscilaban entre el 30% y el 50%. Sin embargo, tras la intervención educativa, los resultados mostraron un aumento considerable en los niveles de competencia ortográfica. El dominio de grafemas con equivalencia fonética en español mejoró hasta alcanzar un 80%, el dominio de grafemas complejos aumentó al 75%, y el dominio de reglas ortográficas llegó al 85%. Asimismo, se observó un significativo progreso en el uso correcto de los signos de puntuación, las letras mayúsculas y minúsculas, así como en el dominio del grafema 'r' para representar el fonema /rr/, con porcentajes de acierto que superaron el 90% en la prueba posterior. Estos resultados reflejan el impacto positivo de la intervención educativa en el desarrollo de las habilidades ortográficas de los estudiantes.

#### Validación de la estrategia propuesta

Para validar la estrategia propuesta se realizaron 3 actividades diferentes: (1) validación por criterio de expertos, donde fueron consultados 5 expertos para evaluar la estrategia según los criterios definidos en la tabla 3; (2) encuesta a profesores, donde se encuestó a los 15 profesores que participaron en el diseño de las actividades lúdicas y los recursos educativos, para conocer su opinión sobre la estrategia propuesta y la facilidad de uso percibida; y (3) encuesta a estudiantes, para conocer su nivel de conformidad con las actividades realizadas y su percepción de dominio de la ortografía. Los resultados de cada actividad se muestran en las tablas 6, 7 y 8, respectivamente.

Tabla 6. Resultados de la validación de la estrategia por criterio de expertos.

C	Criterio	M	DE
C9.	Relevancia de las actividades propuestas	4,35	0,80
C10.	Claridad en los objetivos de aprendizaje	4,61	0,50
C11.	Variedad de recursos y materiales	4,29	0,94
C12.	Adecuación al nivel de los estudiantes	3,68	1,38
C13.	Facilidad de implementación	4,19	0,87
C14.	Efectividad en la mejora de las habilidades	4,81	0,40
C15.	Aceptación por parte de los estudiantes	4,52	1,12
C16.	Coherencia con teorías lingüísticas actuales	4,29	0,94

Donde: 1 (Muy baja) - 5 (Muy alta); M: Media; DE: Desviación estándar.

Los resultados de la validación por criterio de expertos indican una alta valoración general de la estrategia propuesta. Los expertos consideraron los objetivos de aprendizaje claros y la relevancia de las actividades propuestas adecuada al contenido de aprendizaje. Aunque hubo cierta variabilidad en la percepción sobre la adecuación al nivel de los estudiantes, la estrategia fue ampliamente percibida como fácil de implementar y efectiva para mejorar las habilidades. Además, fue bien aceptada por parte de los estudiantes y mostró coherencia con teorías lingüísticas actuales. Estos resultados reflejan una validación positiva y respaldan la eficacia de la estrategia según la opinión de los expertos consultados.

Tabla 7. Resultados de la encuesta a profesores sobre la implementación de la estrategia propuesta (n=15).

Afirmación	Media	DE
La implementación de actividades lúdicas en el aula mejoró el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes	4,39	0,67
La variedad de juegos y actividades lúdicas propuestos en la estrategia es	4,58	0,50

Recepción: 08-06-2024 / Revisión: 20-07-2024 / Aprobación: 15-08-2024 / Publicación: 27-08-2024

adecuada para abordar diferentes aspectos de la ortografía.

Los materiales didácticos adaptados diseñados para la estrategia son útiles para enseñar reglas ortográficas específicas.	3,87	1,09
---	------	------

La facilidad de uso de las herramientas digitales para el entrenamiento ortográfico es adecuada para los profesores.	3,94	0,85
--	------	------

La estrategia propuesta ha mejorado el nivel de participación y entusiasmo de los estudiantes hacia el aprendizaje de la ortografía.	5,00	0,00
--	------	------

La estrategia propuesta ha sido fácil de implementar en el aula.	3,97	0,75
--	------	------

Recomendaría la continuación de la implementación de esta estrategia en futuros cursos o periodos académicos.	5,00	0,00
---	------	------

Donde: 1: Totalmente en desacuerdo; 2: En desacuerdo; 3: Parcialmente de acuerdo; 4 De acuerdo; 5: Totalmente de acuerdo; M: Media; DE: Desviación estándar.

Después de analizar los resultados de la encuesta a profesores sobre la estrategia propuesta, se encontró que la mayoría de los profesores estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo con las afirmaciones presentadas. La implementación de actividades lúdicas en el aula para mejorar el aprendizaje de la ortografía obtuvo una alta calificación media de 4.39, indicando una percepción positiva por parte de los profesores. Asimismo, la variedad de juegos y actividades lúdicas propuestas fue considerada adecuada para abordar diferentes aspectos de la ortografía, con una calificación media de 4.58. Sin embargo, los profesores mostraron una percepción ligeramente menor en cuanto a la utilidad de los materiales didácticos adaptados, con una calificación media de 3.87, aunque aún en el rango de parcialmente de acuerdo. En cuanto a la facilidad de uso de las herramientas digitales para el entrenamiento ortográfico, los profesores dieron una calificación media de 3.94, indicando una percepción generalmente positiva, pero con cierta variabilidad en la facilidad percibida. Por otro lado, se destacó que la estrategia propuesta logró mejorar significativamente el nivel de participación y entusiasmo de los estudiantes hacia el aprendizaje de la ortografía, con una calificación media perfecta de 5.00. Sin embargo, la estrategia fue considerada un poco difícil de implementar en el aula, con una calificación media de 3.97, esto se debe a cuestiones de tiempo de las clases, y el dominio y disponibilidad de los recursos tecnológicos. Finalmente, todos los profesores recomendaron la continuación de la

implementación de esta estrategia en futuros cursos o periodos académicos, con una calificación media perfecta de 5.00. Estos resultados indican una percepción generalmente positiva y favorable hacia la estrategia propuesta entre los profesores participantes.

Tabla 8. Resultados de la encuesta a estudiantes sobre su nivel de conformidad con las actividades realizadas.

Afirmación	Media	DE
Los juegos implementados en clase contribuyeron a mejorar mi comprensión y dominio de la ortografía	4,77	0,43
Los juegos y actividades propuestos en la clase fueron interesantes y motivadores para aprender ortografía.	4,58	0,81
Los materiales didácticos que me entregaron me ayudaron a comprender mejor las reglas ortográficas.	3,97	1,20
Las herramientas digitales utilizadas para el entrenamiento ortográfico fueron útiles y divertidas para practicar y mejorar mis habilidades ortográficas.	4,55	0,93
Después de participar en las actividades de entrenamiento ortográfico, siento que he mejorado en mi habilidad para escribir correctamente.	4,45	1,15
Las actividades realizadas me han ayudado a sentirme más seguro en cuanto a mi dominio de la ortografía.	5,00	0,00
Recomendaré a otros amigos, las aplicaciones de ortografía que he estado utilizando.	5,00	0,00

Donde: 1: Totalmente en desacuerdo; 2: En desacuerdo; 3: Parcialmente de acuerdo; 4 De acuerdo; 5: Totalmente de acuerdo; M: Media; DE: Desviación estándar.

Los resultados de la encuesta a estudiantes sobre los juegos realizados en el aula indican una percepción mayoritariamente positiva. Los estudiantes reportaron que los juegos contribuyeron significativamente a mejorar su comprensión y dominio de la ortografía, así como a mantener su interés y motivación en el aprendizaje. Aunque hubo una ligera variabilidad en la percepción de la utilidad de los materiales didácticos entregados, las herramientas digitales utilizadas fueron ampliamente consideradas útiles y divertidas. Los estudiantes también informaron una mejora en

sus habilidades ortográficas y un aumento en su confianza en cuanto a su dominio del tema. En general, los estudiantes expresaron su satisfacción y la intención de recomendar las aplicaciones de ortografía utilizadas a otros compañeros, lo que sugiere un respaldo positivo hacia los métodos empleados para mejorar su aprendizaje.

## Discusión

Como se observa en este estudio, el conocimiento de la ortografía por parte de un docente parece influir en cómo se enseña la ortografía y cómo se puede aprender la ortografía. Si los profesores deciden implementar estrategias activas como las actividades lúdicas propuestas, es probable que permitan un desarrollo más rápido y rico de la comprensión ortográfica en sus estudiantes. En este sentido, el aprendizaje profesional en las escuelas también debería ofrecer oportunidades para que los docentes observen lecciones de ortografía ejemplares y evalúen críticamente prácticas de enseñanza explícitas. Los cursos de formación docente inicial también deberían incluir una formación exhaustiva en ortografía, siendo este uno de los principales factores de éxito para la implementación de la estrategia propuesta.

Los autores de la presente consideran que las EGB en Ecuador deberían aspirar a desarrollar un enfoque pedagógico coherente en materia de ortografía. Esto podría incluir el desarrollo de una visión teórica común sobre cómo los estudiantes en edad escolar aprenden a deletrear y garantizar que la terminología lingüística se utilice de manera consistente en todas las escuelas. Las escuelas también deben acordar prácticas consistentes de evaluación formativa y sumativa que impliquen un análisis sistemático de errores de palabras producidas en composiciones escritas libremente, así como en dictados.

Esta observación es paralela a O'Sullivan (2000), quien realizó un proyecto de tres años, implementado en tres escuelas primarias del centro de Londres. Este trabajo demostró que, si bien el aprendizaje de la ortografía tiene una dimensión de desarrollo, los niños recurren a varias fuentes de conocimiento desde el principio. La lectura y la ortografía están relacionadas, pero es probable que la comprensión fonémica se obtenga más fácilmente mediante la ortografía que en el contexto de la lectura. El proyecto se propuso examinar cómo se desarrollan los niños como

deletreadores y la naturaleza de los vínculos entre el desarrollo de los niños en la ortografía, la escritura y la lectura. Examinó el progreso en ortografía de dos grupos de niños: un grupo KS 1 de niños que estaban aprendiendo a leer y escribir, y un grupo de niños KS2 que leían con fluidez pero que tenían dificultades de ortografía. El proyecto también destacó las implicaciones de su estudio para los profesores y desarrolló un marco de evaluación ortográfica para ayudar a los profesores a analizar la ortografía de los niños.

La investigación de Daffern & Critten (2019) emplea un enfoque de estudio de casos múltiples con métodos mixtos para ofrecer una visión del uso de estrategias en la enseñanza y el aprendizaje de la ortografía en el contexto de una escuela primaria australiana. Se seleccionaron ocho estudiantes de ortografía de bajo rendimiento y ocho de alto rendimiento, con edades comprendidas entre ocho y 12 años, tras completar una tarea de dictado normado que comprendía 70 palabras. Luego se analizaron los errores ortográficos producidos por los estudiantes en la tarea de dictado y en sus textos escritos narrativos y expositivos para determinar posibles fallos en el procesamiento fonológico, ortográfico y morfológico. La triangulación de datos reveló que los deletreadores de alto rendimiento fueron capaces de recurrir de manera flexible a una variedad de estrategias lingüísticas, mientras que los de bajo rendimiento confiaron en un enfoque de sondeo. Los hallazgos también resaltan la importancia de enseñar explícitamente a los estudiantes a desarrollar un repertorio de estrategias, incluido el procesamiento morfológico, y la necesidad de que los profesores desarrollen confianza y conocimiento de los procesos lingüísticos involucrados en la ortografía.

En 2014, Graham & Santangelo (2014) realizaron un metanálisis completo de estudios experimentales y cuasiexperimentales para analizar si la ortografía debería enseñarse directa o formalmente. Los resultados brindaron un apoyo sólido y consistente para la enseñanza de la ortografía en enfoques formales, aunque aumentar la cantidad de instrucción informal en ortografía también resultó beneficioso. Las mejoras en ortografía estuvieron relacionadas con la actividad de escribir, el desarrollo de la conciencia fonológica, y en las habilidades lectoras. Los resultados positivos asociados con la instrucción formal de ortografía fueron generalmente

consistentes, independientemente del nivel de grado de los estudiantes o de sus habilidades de alfabetización.

Es necesario destacar que, aunque en la literatura revisada, la mayoría de los ejercicios implementados se refieren a la corrección de palabras mal escrita, y a la identificación de los errores ortográficos en un texto, los autores de la presente investigación no están de acuerdo con dicho método, dado que experimentar ortografía incorrecta puede ser perjudicial para el desempeño ortográfico y se necesita más investigación sobre este tema. Es por eso que la mayoría de las actividades realizadas, se centraron en el dictado y en la construcción de palabras desde cero.

## Conclusiones

La implementación de la estrategia diseñada para fomentar el aprendizaje de la ortografía resultó en un progreso significativo entre los estudiantes, así como en una mejora en su actitud y compromiso hacia la asignatura Lengua y Literatura. Los profesores también reportaron un aumento del cuidado y la atención ortográfica en el resto de las asignaturas del séptimo año. Este enfoque demostró ser efectivo y enriquecedor para todos los involucrados, contribuyendo positivamente al desarrollo de habilidades ortográficas y al ambiente de aprendizaje en el aula. Los resultados sugieren que la integración de juegos y actividades lúdicas puede ser una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje ortográfico y promover una participación activa y entusiasta de los estudiantes en el proceso educativo.

## Referencias

- Daffern, T., & Critten, S. (2019). Student and teacher perspectives on spelling. *The Australian Journal of Language and Literacy*, 42(1), 40-57.  
<https://link.springer.com/article/10.1007/bf03652025>
- Graham, S., & Santangelo, T. (2014). Does spelling instruction make students better spellers, readers, and writers? A meta-analytic review. *Reading and Writing*, 27, 1703-1743.  
<https://link.springer.com/article/10.1007/s11145-014-9517-0>

- Kramer, A.-W., Schaaf, J. V., & Huizenga, H. M. (2023). How much do you want to learn? High-school students' willingness to invest effort in valenced feedback-learning tasks. *Learning and Individual Differences*, 108, 102375. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S104160802300119X>
- Macías, R. H., & Vélez, C. (2022). Ortografía divertida con la tecnología. Una experiencia de aprendizaje con estudiantes de básica media. <http://201.159.222.12:8080/handle/56000/2268>
- O'Sullivan, O. (2000). Understanding spelling. *Reading*, 34(1), 9-16. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/1467-9345.00128>
- Pacton, S., & Peereman, R. (2023). Morphology as an aid in orthographic learning of new words: The influence of inflected and derived forms in spelling acquisition. *Journal of Experimental Child Psychology*, 232, 105675. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022096523000516>
- Pan, S. C., Rickard, T. C., & Bjork, R. A. (2021). Does spelling still matter—and if so, how should it be taught? Perspectives from contemporary and historical research. *Educational Psychology Review*, 1-30. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-021-09611-y>
- Sotomayor, C., Ávila, N., Bedwell, P., Domínguez, A., Gómez, G., & Jéldrez, E. (2017). Desempeño ortográfico de estudiantes chilenos: claves para la enseñanza de la ortografía. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 43(2), 315-332. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052017000200017&script=sci\\_arttext&tlng=en](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052017000200017&script=sci_arttext&tlng=en)
- Spilling, E. F., Rønneberg, V., Rogne, W. M., Roeser, J., & Torrance, M. (2023). Writing by hand or digitally in first grade: Effects on rate of learning to compose text. *Computers & Education*, 198, 104755. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131523000325>



Recepción: 08-06-2024 / Revisión: 20-07-2024 / Aprobación: 15-08-2024 / Publicación: 27-08-2024

- Trappey, C. V., Trappey, A. J., & Lin, S. C.-C. (2020). Intelligent trademark similarity analysis of image, spelling, and phonetic features using machine learning methodologies. *Advanced Engineering Informatics*, 45, 101120. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1474034620300896>
- Treiman, R. (2018). Teaching and learning spelling. *Child Development Perspectives*, 12(4), 235-239. <https://srcd.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/cdep.12292>
- Welby, P., Spinelli, E., & Bürki, A. (2022). Spelling provides a precise (but sometimes misplaced) phonological target. Orthography and acoustic variability in second language word learning. *Journal of Phonetics*, 94, 101172. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S009544702200047X>