



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v10i4.4151>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

System of educational games for the development of spelling skills in the third year

Sistema de jogo didático para o desenvolvimento da competência ortográfica no terceiro ano

Esther Ana Lema-Jordan ^I

ealemaj@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0009-7381-835X>

Victoria Isabel Rivera-Zambrano ^{II}

viriveraz@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0003-8842-5037>

Yadyra de la Caridad Piñera-Concepción ^{III}

ypinerac@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-8947-1364>

Isaac Roger-Martínez ^{IV}

rmartinezi@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-5283-5726>

Correspondencia: ealemaj@ube.edu.ec

***Recibido:** 02 de octubre de 2024 ***Aceptado:** 05 de noviembre de 2024 * **Publicado:** 10 de diciembre de 2024

- I. Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.
- II. Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.
- III. Doctor en Ciencias Pedagógicas, Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.
- IV. Doctor en Ciencias Pedagógicas, Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.

Resumen

La ortografía, no solo contribuye con el hecho de facilitar una comunicación escrita efectiva y clara, sino que, a su vez, muestra un fiel reflejo de la precisión en el uso del lenguaje y el cuidado del mismo. Es objetivo de este trabajo diseñar un sistema de juegos didácticos para desarrollar la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”. En la investigación, de enfoque mixto, se usaron métodos teóricos, empíricos y estadísticos matemáticos. El diagnóstico en la escuela mencionada, reveló deficiencias en la competencia ortográficas tales como desconocimiento por parte de los estudiantes, de todos los aspectos que involucra la competencia ortográfica, falta de conciencia en torno a la importancia que posee esta competencia, desmotivación para realizar actividades en función de mejorar sus dificultades de ortografía y uso incorrecto de normas ortográficas. Ante estos hallazgos, se propuso como resultado científico un sistema de juegos didácticos para desarrollar la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año, estructurado en fundamentación, principios, objetivo general y una división interna de los juegos didácticos en registro e inicio, evaluación inicial, selección de nivel, juegos y actividades, retroalimentación y puntuación, progresión y niveles, evaluación y reflexión y personalización y adaptación. Esta división se aplicó en juegos tales como La Isla del Tesoro Ortográfico, Una aventura con palabras mágicas, El Reino de las Letras Correctas y otros. La propuesta fue validada por consulta de especialistas y resultó factible y pertinente según la evaluación final.

Palabras clave: Competencia ortográfica; sistema de juegos didácticos; escritura; actividad lúdica.

Abstract

Spelling not only contributes to facilitating effective and clear written communication, but also faithfully reflects the precision in the use of language and the care of it. The objective of this work is to design a system of educational games to develop spelling skills in third-year students of the “Nuestra Señora de Fátima” School. In the research, which had a mixed approach, theoretical, empirical and statistical-mathematical methods were used. The diagnosis at the aforementioned school revealed deficiencies in spelling skills such as students' lack of knowledge of all the aspects involved in spelling skills, lack of awareness of the importance of this skill, lack of motivation to carry out activities aimed at improving their spelling difficulties and incorrect use of spelling rules. Based on these findings, a system of educational games was proposed as a scientific result to develop spelling competence in third-year students, structured in foundation, principles, general objective and

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

an internal division of the educational games into registration and start, initial evaluation, level selection, games and activities, feedback and scoring, progression and levels, evaluation and reflection and personalization and adaptation. This division was applied in games such as The Island of the Orthographic Treasure, An Adventure with Magic Words, The Kingdom of the Correct Letters and others. The proposal was validated by consulting specialists and was found to be feasible and pertinent according to the final evaluation.

Keywords: Spelling competence; educational game system; writing; playful activity.

Resumo

A ortografia não só contribui para facilitar uma comunicação escrita eficaz e clara, como, por sua vez, mostra um reflexo fiel da precisão no uso da linguagem e do cuidado com ela. O objetivo deste trabalho é conceber um sistema de jogos didáticos para desenvolver a competência ortográfica nos alunos do terceiro ano do Colégio Nossa Senhora de Fátima. Na investigação, com uma abordagem mista, foram utilizados métodos estatísticos teóricos, empíricos e matemáticos. O diagnóstico na referida escola revelou deficiências na competência ortográfica como falta de conhecimento por parte dos alunos de todos os aspetos envolvidos na competência ortográfica, falta de consciência sobre a importância desta competência, falta de motivação para realizar atividades em função de melhorar as suas dificuldades ortográficas e utilização incorreta de regras ortográficas. Perante estas constatações, foi proposto como resultado científico um sistema de jogos didáticos para desenvolver a competência ortográfica nos alunos do terceiro ano, estruturado em fundamentos, princípios, objetivo geral e uma divisão interna dos jogos didáticos em inscrição e início, avaliação inicial, nível de seleção, jogos e atividades, feedback e pontuação, progressão e níveis, avaliação e reflexão e personalização e adaptação. Esta divisão foi aplicada em jogos como Spelling Treasure Island, An Adventure with Magic Words, The Kingdom of Correct Letters e outros. A proposta foi validada através de consulta a especialistas e considerada viável e relevante na avaliação final.

Palavras-chave: Competência ortográfica; sistema de jogo educativo; escrita; atividade recreativa.

Introducción

En la sociedad del conocimiento, la gestión de los recursos humanos e intelectuales se sustenta en la concepción competencial, por lo que una categoría adquiere dimensión excepcional: la competencia. Por lo mismo, se asocia la competencia con el término habilidad, suficiencia para realizar cierta

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

acción, por ende, ser competente, implica ser capaz de saber, saber hacer y por supuesto, saber ser, lo que le da a esta terminología, una relevante importancia; y yendo un poco más allá, si se hace referencia a la competencia ortográfica, la cual es entendida como esa destreza que posee el ser humano para percibir y producir los símbolos que forman parte y componen los textos escritos, lo que implica tener un dominio general de todas las normas por las cuales se rige la escritura de una lengua, es necesario destacar su relevancia, puesto que la escritura puede ser considerada una de las principales herramientas que forman parte del intelecto, por lo que escribir adecuadamente, es indispensable para un desarrollo eficaz en diversas áreas y campos a lo largo de la vida.

Hay que considerar, que poseer una adecuada ortografía, es la base fundamental para el éxito en el desempeño profesional de cada individuo, ya que dominar una ortografía idónea, además de permitir el poder organizar y expresar ideas de forma precisa y clara, es un reflejo de la personalidad y forma de ser de quien escribe, haciendo que el lector reciba adecuadamente el mensaje de quien quiere transmitir una idea, pues estructurar un texto correctamente, incluso puede llegar a ser un reflejo de qué tanto orden y disciplina estaría presente en la vida del escritor, por lo que es una competencia indispensable de trabajar, siendo necesario tomar en cuenta que el desarrollo de la competencia ortográfica no sucede de manera repentina, sino que por el contrario, es el resultado de un proceso extenso que inicia desde edades tempranas, en el momento mismo en el cual un niño comienza a utilizar signos para representar su realidad y todo cuanto le rodea.

De acuerdo a lo sugerido por Montesdeoca et al (2021), la competencia ortográfica, tiene una influencia directa en el desarrollo integral, al permitir a la persona comunicarse en forma escrita de manera efectiva, lo que la convierte en un pilar indispensable en la formación académica, debido al impacto que tiene en el desarrollo general de las habilidades lingüísticas que posibilitan la capacidad de expresarse en forma clara y precisa, proporcionando un mensaje que pueda ser entendido de manera clara por el receptor, un dominio que no solo contribuye a mejorar la calidad de la escritura profesional y académica, sino que a su vez, fomenta el autoestima y fortalece la confianza personal de los estudiantes, al permitirles comunicarse efectivamente en múltiples contextos. (p. 18).

Puede llegar a considerarse entonces, que la competencia ortográfica, es fundamental para el desarrollo integral de las personas, lo que se demuestra no solo en postulados teóricos, sino en diversos instrumentos legales, como la Constitución de la República del Ecuador, (2008), en cuyo artículo 347, señala como una de las responsabilidades del Estado en materia educativa, la erradicación tanto del analfabetismo puro, como del radical y el funcional, lo que incluye el apoyar

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

todos los servicios que promuevan el uso correcto de la lengua tanto en edades tempranas como en la educación para adultos, por lo que se convierte en un deber de cada institución educativa, fortalecer las habilidades de los estudiantes en todo lo relacionado con la lectoescritura. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008).

Así mismo, en el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) desarrollado por la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2019), se ha podido evidenciar que los estudiantes ecuatorianos, en líneas generales, poseen un adecuado dominio tanto discursivo como textual, no obstante, necesitan mejorar en ortografía, situación que insta a los responsables de la educación en el país, a ejercer acciones con las cuales durante la etapa escolar, se puedan potenciar las habilidades de los alumnos en este sentido, debiendo ser los centros educativos un lugar en el que se pueda trabajar en pro de incidir en que estos hallazgos puedan mejorar a futuro. (UNESCO, 2019).

En tal sentido, es importante que se pueda dar cumplimiento a lo establecido en el objetivo de desarrollo sostenible número 4 establecido por la Organización de Naciones Unidas [ONU] (2015) que señala la necesidad de lograr una educación “inclusiva, equitativa y de calidad para todos”, y tiene como una de sus metas, que la población juvenil y una porción considerable de los adultos, se encuentren alfabetizados y posean competencias tanto técnicas como profesionales, que les permitan poder acceder tanto al empleo decente, como al emprendimiento, entendiéndose que el contar con capacidades para escribir de forma correcta, forma parte esencial hoy en día de la formación de profesionales en todas las áreas. (ONU, 2015).

Lo anterior, es reafirmado en la Ley de Educación Intercultural (2011), donde en el artículo 2, se establecen como principios generales, el desarrollo del ámbito lingüístico e igualmente, la formación de ciudadanos para la vida, aspectos importantes, debido a que los estudiantes deben recibir una capacitación holística que les posibilite su actuación no solo en el ámbito escolar, sino también en el profesional o comunitario y en cualquier otro espacio donde deban actuar en su devenir diario. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2011).

Para dar cumplimiento a lo mencionado en párrafos anteriores, el Ministerio de Educación del Ecuador, en el Marco Curricular Competencial de Aprendizajes (2023), establece algunos objetivos que de manera concreta, se orientan a poder fortalecer en los estudiantes la competencia ortográfica, lo cual es necesario en la educación actual, estableciéndose en dicho documento, que “las competencias lingüísticas y comunicacionales, requieren de una atención urgente” (p. 28), destacando

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

de forma específica en relación al tema central de este artículo, la importancia de poseer dominio de las normas ortográficas, como una parte esencial para que se logre el desarrollo comunicativo y lingüístico de los estudiantes en la educación actual. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2011).

Uno de los objetivos principales planteados en este sentido en dicho documento, se centra en garantizar que los estudiantes, puedan adquirir habilidades sólidas para escribir correctamente y poseer buena ortografía, lo que contribuye a que lleguen a mejorar su expresión escrita y favorece a la vez el hecho de que se pueda lograr una comunicación eficaz y precisa en el resto de áreas del conocimiento y hace énfasis en integrar esta habilidad dentro de un marco más amplio de competencias útiles para la formación integral de los estudiantes, lo que abarca no solamente la aplicación de reglas ortográficas de forma práctica, sino el “desarrollo de estrategias efectivas para la corrección y mejora continua en la escritura” (p. 51), con el fomento de ambientes educativos que valoran la precisión y claridad en la comunicación escrita, preparando así a los alumnos, para que enfrenten los desafíos tanto académicos como profesionales con competencia y confianza. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2023).

De la misma manera, en el Currículo Nacional de Educación (2016), en el área de lengua y literatura, se señala la importancia que posee la competencia ortográfica, la cual constituye un componente esencial para el logro de un adecuado desarrollo lingüístico y comunicativo de los estudiantes; de acuerdo a este documento, la competencia ortográfica “no solo se considera una habilidad técnica, sino un requisito fundamental para la correcta expresión y comprensión de textos en múltiples contextos” (p. 181), enfatizando así la necesidad de que los estudiantes, dominen las reglas ortográficas y a su vez, puedan llegar a ser capaces de aplicar las mismas de forma efectiva en sus producciones escritas, asegurando de esta manera tanto calidad como coherencia en sus expresiones lingüísticas. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

El área de Lengua y Literatura, promueve el desarrollo de habilidades básicas para una escritura correcta y al mismo tiempo, busca fomentar en los estudiantes, una actitud de reflexión ante el uso de la lengua, lo que implica no solamente la corrección de errores ortográficos evidentes, sino a su vez, esa capacidad de valorar la elegancia y precisión al momento de elegir tanto palabras como estructuras sintácticas, mediante un enfoque integral que combina práctica y teoría, para formar seres humanos con la capacidad suficiente para comunicarse de forma eficaz y clara en cualquier contexto o bien educativo o bien social.

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

De manera específica en dicha área, para el tercer año de educación básica, se señala que es importante ampliar la competencia ortográfica, ya que forma parte integral del desarrollo académico de cada uno de los estudiantes, destacando la necesidad de que estos, adquieran un sólido dominio de reglas ortográficas tanto en un nivel básico como avanzado, e igualmente, de las convenciones gramaticales que rigen una escritura correcta en el idioma español, enfocándose para este nivel educativo en fortalecer de manera específica, habilidades tales como la acentuación, aplicación correcta de letras y ortografía de palabras irregulares, con el propósito de que se facilite el proceso de comprender y producir textos con coherencia y estructura adecuada.

Así mismo, se promueve un aprendizaje tanto activo como participativo, por medio de la aplicación de estrategias didácticas que integran la utilización de juegos educativos, herramientas que no solo facilitan la práctica y reforzamiento de reglas ortográficas de una forma lúdica y motivante, sino que a su vez, estimulan la participación y el interés de los aprendices en el proceso de aprendizaje, por medio de la combinación de práctica y teoría, en un ambiente dinámico y colaborativo, que pretende no solo mejorar la competencia ortográfica, sino también poder promover su autonomía y autoconfianza al momento de producir textos escritos.

Hay que entender que la competencia ortográfica, aparte de constituir un componente considerado esencial en la comunicación escrita, juega un papel crucial para la percepción que otras personas pudiesen tener en relación al nivel educativo o las competencias a nivel general en un individuo, pues “una escritura idónea, no solamente va a transmitir respeto hacia quien lee, sino que refleja credibilidad sobre quien escribe, además de reflejar compromiso tanto con la precisión, como con el rigor y la presentación de ideas” (Maury, et al, 2020, p. 9), un aspecto que toma aún más relevancia en contextos educativos, ya que el adquirir habilidades ortográficas, no es solo un objetivo pedagógico, sino una preparación imprescindible para los desafíos profesionales y académicos que enfrentarán los estudiantes a futuro.

De acuerdo con lo indicado por Bueno (2022), la competencia puede ser definida como “la capacidad de aplicar conocimientos en forma integrada, combinando habilidades y actitudes, con el fin de enfrentar de forma exitosa demandas consideradas complejas, en diversos escenarios” (p. 14), una conceptualización que enfatiza no solamente el hecho de contar con conocimientos teóricos, sino más allá de esto, ser capaz de emplearlos de forma efectiva en variedad de situaciones prácticas en el día a día.

Fernández, Vázquez et al, (2020) complementan estas ideas, indicando que

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

La competencia no se encuentra limitada solamente a poseer dominios técnicos, sino que a la vez va mucho más allá, e incluye capacidades tanto para innovar, como para colaborar y poder comunicar de manera efectiva, en contextos tanto colaborativos como globales (p. 15),

Una visión en la que se destaca la importancia de poseer habilidades de orden interpersonal y de comunicación, para poder llegar a desarrollar competencias multifacéticas.

Todas estas concepciones, dan un especial énfasis a la competencia, denotando que va mucho más allá de poder considerarse una mera cualidad, suponiendo una perspectiva más holística, en la cual se nota cómo ha ido evolucionando este concepto, el cual actualmente se orienta hacia el desarrollo integral de habilidades, entendiéndose que mucho más allá de la pura adquisición de conocimientos y el desarrollo de aprendizajes, la competencia implica esa capacidad de poder aplicar los conocimientos en forma efectiva en el día a día, ser capaz de adaptarse a diversas circunstancias y desafíos e igualmente, llegar a colaborar con otras personas del entorno, de una manera productiva, en un entorno social que cada vez se torna más globalizado y cambiante.

Según Morla y Herrera (2023), la competencia ortográfica, “Comprende esa capacidad de poder utilizar en forma correcta la grafía de las palabras, con respeto por las reglas ortográficas y evitando cometer errores frecuentes” (p. 126), una definición que destaca lo importante de poder ser precisos y consistentes al momento de aplicar las normas ortográficas, con el fin de que se pueda garantizar un proceso de comunicación escrita eficaz y a la misma vez claro.

Así mismo, Rodríguez y Domínguez (2022), opinan que la competencia ortográfica, incluye tanto el poder dominar una escritura de palabras correcta, como ese conocimiento específico de cada una de las reglas ortográficas del idioma en cuestión, aspectos que van a poder permitir una comunicación escrita efectiva, una perspectiva en la que claramente se establece una conexión importante entre la adecuada ortografía y la calidad en general de la expresión por la vía escrita.

Por su parte Aguayo (2021), define la competencia ortográfica como “La habilidad que se posee para identificar y corregir los errores ortográficos, e igualmente, para aplicar en forma idónea normas de acentuación y puntuación” (p. 18), una definición en la cual se remarca no solo la capacidad de poder evitar errores al momento de realizar una producción escrita, sino a la vez, la posibilidad de mejorar tanto la claridad, como la coherencia en las producciones escritas.

De acuerdo a Valdés et al (2021), la competencia ortográfica “abarca la capacidad para poder producir textos escritos sin que haya presencia de errores ortográficos, lo que posibilita que se pueda comprender claramente lo plasmado en una comunicación escrita (p. 4), una perspectiva, en la cual

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

se subraya cómo cuando existe una competencia ortográfica adecuada y pertinente, la misma puede contribuir con el hecho de que la comunicación pueda llegar a ser efectiva y exista un entendimiento mutuo entre el emisor del mensaje y quien lo recibe.

Es importante citar la opinión de Montesdeoca, Palacios y Gómez (2020), para quienes la competencia ortográfica no solamente implica la habilidad de poder escribir sin errores visibles y aparentes, sino que más allá de eso, incluye la conciencia y el cuidado al momento de escoger las palabras y la aplicación de las reglas ortográficas pertinentes, una definición que amplía el enfoque más allá de la precisión técnica, para también darle relevancia a la sensibilidad lingüística y el rigor que debe estar presente en la expresión escrita.

Todas estas definiciones, le dan relevancia a la importancia que tiene la competencia ortográfica en la comunicación escrita, como un elemento crítico y además enfatizan en la variedad de enfoques y habilidades necesarias para su dominio total y efectivo en cualquier contexto tanto educativo como profesional.

Es importante destacar, que el desarrollo de la competencia ortográfica, debe estimularse desde edades tempranas, siendo necesario e indispensable hacerlo de manera atractiva, a fin de que la persona pueda ir creciendo con ese interés por escribir de manera correcta y valorando la importancia que ello tendrá para su vida en múltiples facetas.

En este sentido, los juegos didácticos surgen como una estrategia que puede ser innovadora y efectiva al momento de fomentar esta habilidad, pues las actividades lúdicas tienen el beneficio de que no solo brindan un espacio seguro y atractivo en el cual los estudiantes pueden cometer errores y aprender de los mismos, sino que igualmente fomentan la capacidad creativa y la exploración del lenguaje de una forma dinámica e interactiva, estableciéndose así un puente entre los procesos de aprendizaje formales y el disfrute del proceso formativo, asegurándose un desarrollo integral de habilidades lingüísticas, que serán determinantes para el éxito tanto académico como profesional de los estudiantes.

Los juegos didácticos, son herramientas educativas, que son diseñadas de manera específica para que los procesos de aprendizaje puedan llegar a facilitarse, mediante la participación y el entretenimiento; de acuerdo con Delgado y Alarcón (2023), los juegos didácticos, se conciben como “actividades estructuradas, que mezclan elementos de carácter lúdico, con objetivos educativos específicos, que se diseñan con el fin de motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje” (p.

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

128), definición en la cual se resalta la importancia de incluir el juego como una estrategia pedagógica efectiva, para contribuir con la mejora y retención de conceptos complejos.

Carrillo et al, (2020), amplían esta perspectiva al afirmar que los juegos didácticos, aparte de ser herramientas recreativas, conforman instrumentos valiosos para que se puedan desarrollar habilidades tanto cognitivas, como sociales y emocionales en los estudiantes, una visión que destaca la forma en la cual los juegos pueden fomentar aspectos como el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, cada uno de los cuales son fundamentales para alcanzar un aprendizaje integral.

Finalmente, Barba et al (2022), definen los juegos didácticos como “simulaciones estructuradas que dan a los estudiantes la oportunidad de explorar situaciones y conceptos de forma segura y práctica” (sp), conceptualización que enfatiza la capacidad que posee el juego para crear entornos de aprendizaje inmersivo, en el cual los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar y aplicar conocimientos de forma contextualizada y significativa.

En conjunto, cada una de estas definiciones, resaltan la manera en la cual los juegos didácticos tienen un papel predominante tanto a la hora de facilitar conocimientos, como al momento de promover la colaboración, el pensamiento crítico y la creatividad en los estudiantes; al integrarlos en el proceso educativo se contribuye a crear entornos dinámicos y motivantes, que pueden incidir en que se mejoren la comprensión y retención.

Hay diferentes tipos de juegos didácticos, que son utilizados en el ámbito educativo para propiciar ambientes de aprendizaje activos y participativos, entre los que se encuentran los juegos de mesa, definidos por Andrade (2020), como “una forma típica de juego que desde el punto de vista didáctico, dan la posibilidad a los estudiantes de aprender mientras se divierten” (p. 128); este tipo de juegos, por lo general, suelen estar ideados de tal manera que se puedan reforzar conceptos específicos de forma interactiva.

Por su parte, Coca y Maridueña (2021), destacan que “las plataformas y aplicaciones digitales, brindan una gama muy extensa de juegos didácticos, que se pueden adaptar a distintas áreas del conocimiento y niveles educativos” (p. 139), herramientas que aprovechan el campo tecnológico para ofrecer una retroalimentación inmediata y además personalizada, lo que le da una experiencia agradable, dinámica e interactiva a los usuarios.

Por otra parte, López et al (2023), mencionan que “los juegos de simulación son otra categoría considerada importante, pues dan a los estudiantes la posibilidad de poder tomar decisiones basándose

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

en el conocimiento adquirido” (p. 12), juegos que son muy útiles al momento de desarrollar habilidades tanto de resolución de problemas, como de pensamiento crítico.

La presente investigación, fue llevada a cabo en la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”, recinto educativo que se destaca por su firme compromiso con la formación integral de sus estudiantes, ofreciendo un entorno que no solo es acogedor, sino a su vez propicio para el aprendizaje. Dicha escuela, posee una importante trayectoria en la comunidad, una escuela que se distingue por el hecho de que desarrollan programas educativos, que se orientan a poder promover valores tanto éticos como académicos entre cada uno de sus estudiantes.

Con el propósito de estudiar a profundidad el problema científico abordado en el presente trabajo de investigación, fue llevado a cabo un estudio exploratorio, en el transcurso del período escolar 2023-2024, durante el primer trimestre, en la mencionada institución, cuyo propósito estuvo enmarcado en investigar la efectividad de los juegos didácticos como herramienta pedagógica para mejorar la competencia en los estudiantes cursantes del tercer año.

Para ello, se llevaron a cabo algunas actividades, tales como la realización de una prueba de contenido en la que participaron 24 estudiantes cursantes del tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”, a quienes también pudieron revisárseles documentos como exámenes y trabajos previos realizados en clases y sus cuadernos de apuntes de la asignatura lengua y literatura; por otra parte, también se le realizaron entrevistas a tres docentes de la asignatura indicada y se llevó a cabo una revisión documental que incluyó tanto bibliografía relacionada con la competencia ortográfica, investigaciones previas en torno al tema, instrumentos legales en los que se sustenta una investigación de este tipo y documentos tanto del Ministerio de Educación del Ecuador, como de la UNESCO, en los cuales se abordan aspectos relacionados con la ortografía.

Finalmente, se tuvo la oportunidad de observar tres clases del área de lengua en las que también los estudiantes pudieron participar en sesiones de juego diseñadas y pensadas netamente para poder fortalecer sus habilidades ortográficas, tomando en cuenta así mismo la experiencia de las maestras, quienes han sido docentes de aula por más de cinco años, estudio del cual se derivaron tanto fortalezas, como debilidades, las cuales son importantes de analizar, pues muestran un panorama de la problemática evidenciada.

Entre las fortalezas que pudieron encontrarse, se pueden destacar las siguientes:

- La competencia ortográfica, es una destreza que se encuentra presente en el marco curricular de aprendizajes, siendo un componente esencial de las competencias lingüísticas que deben

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

ser alcanzadas por los estudiantes durante el tercer año de educación básica, lo que también se encuentra planteado en el currículo nacional de educación para este nivel educativo en el área de lengua y literatura, siendo un componente priorizado.

- Interés de los docentes de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima” por fortalecer las competencias ortográficas en los estudiantes, mostrando iniciativa por desarrollar actividades con las cuales se pueda abordar este aspecto y mejorarlo.
- Mayor interés y entusiasmo de los estudiantes por participar en actividades relacionadas con la ortografía, gracias al enfoque lúdico y participativo de los juegos didácticos.

Así mismo, se pudo evidenciar la presencia, de algunas debilidades importantes de mejorar, como las siguientes:

- Falta de concientización por parte de los estudiantes en relación con la importancia de contar con una adecuada competencia ortográfica.
- Presencia de errores en producciones escritas, los cuales abarcan desde problemas de acentuación, uso incorrecto de mayúsculas y minúsculas, uso inadecuado de signos ortográficos, entre otros.
- Carencia de coherencia en la producción de mensajes escritos debido a que no aplican en forma adecuada las reglas ortográficas.
- Desconocimiento de reglas ortográficas y muestra de desinterés por internalizar las mismas.
- Muestra de falta de interés por corregir errores ortográficos en sus producciones escritas.
- Falta de realización de procesos de corrección ortográfica en sus textos, apuntes y producciones escritas.

Todo ello, determinó como problema científico del presente trabajo de investigación, cómo contribuir al desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes del tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”, determinándose como objeto de investigación el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año y como objetivo, diseñar un sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”.

La presente, es una investigación que forma parte del proyecto de investigación de la Universidad Bolivariana del Ecuador, denominado Gestión Didáctica y Calidad Educativa en la Educación Básica.

Materiales y métodos

El diseño en la presente investigación, posee una metodología con un enfoque mixto, debido a que durante el proceso investigativo, fueron utilizados procedimientos y métodos que ameritaron el tratamiento de datos e información de orden tanto cualitativos y que requirieron un análisis profundo y categórico, como cuantitativos, que ameritaron en cambio un análisis medible desde el punto de vista numérico, para lo que se utilizaron métodos diversos.

Esta fue una investigación apoyada en preguntas científicas y objetivos específicos.

Las preguntas científicas que se plantearon, fueron las siguientes:

1. ¿Cuáles constituyen los referentes teóricos y metodológicos estudiados y que se vinculan con el desarrollo de la competencia ortográfica esperada para el tercer año de educación básica?
2. ¿Cuál es el estado actual del desarrollo de la competencia ortográfica para el tercer año en la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”?
3. ¿Cuál podría ser la estructura y el contenido de un sistema de juegos didácticos que contribuyan con el desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”?
4. ¿De qué manera se puede validar teóricamente la propuesta de sistema de juegos didácticos para desarrollar la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima” para que pueda ser aplicable?

Para poder responder a dichas preguntas, se formularon los siguientes objetivos específicos:

1. Sistematizar los referentes teórico metodológicos analizados en el presente estudio y que guardan estrecha relación con el desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año.
2. Diagnosticar el estado actual del desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”.
3. Diseñar un sistema de juegos didácticos para desarrollar la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”.
4. Validar teóricamente el sistema de juegos didácticos para desarrollar la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”.

Durante la realización de esta investigación, pudieron ser aplicados métodos de diversa índole, abarcando desde los teóricos, hasta los empíricos y estadísticos, los mismos que se describen en los párrafos siguientes.

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

Con el objeto de analizar exhaustivamente tanto datos cualitativos encontrados, como documentos que presentaban información relevante relacionada con el tema estudiado, se utilizaron los siguientes métodos teóricos:

- Análisis histórico lógico: Fue empleado con el propósito de llegar a analizar los postulados, tendencias y teorías relacionados con el desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año.
- Sistematización: Sirvió para poder analizar, contrastar y estudiar distintas visiones y perspectivas y compararlas con la realidad actual evidenciada, a fin de construir el conocimiento teórico relacionado con el desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año de educación básica.
- Modelación: Se utilizó para poder diseñar el sistema de juegos didácticos que puedan contribuir al desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año, siendo posible establecer relaciones esenciales entre cada uno de sus componentes.
- Análisis-síntesis: Hizo posible el realizar un estudio de diversos enfoques y perspectivas relacionados con el desarrollo de la competencia ortográfica para el tercer año y poder interpretar datos obtenidos mediante la realización de una prueba a estudiantes.
- Sistémico estructural: Se empleó para poder crear los componentes de los juegos didácticos que se proponen para el desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año.

Así mismo, se dio uso a los siguientes métodos empíricos, que posibilitaron descubrir y acumular datos con los cuales encontrar respuesta al problema científico que fue planteado:

- Análisis documental: Hizo posible que se analizaran tanto teorías previas relacionadas con el desarrollo de la competencia ortográfica, como documentos que regulan cada uno de estos aspectos en la educación ecuatoriana.
- Encuestas aplicadas a estudiantes: Posibilitaron el poder diagnosticar la situación actual del desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes cursantes del tercer año en la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”.
- Entrevista a docentes: Permitieron obtener la visión de los formadores en relación a la temática planteada y poderla contrastar con los hallazgos evidenciados en la población estudiantil.

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

- Prueba de comprensión: Permitió evaluar el estado actual del desarrollo de la competencia ortográfica en los estudiantes del tercer año.
- Consulta de especialistas: Con ella, se pudo validar la propuesta de sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”.

Los métodos matemáticos estadísticos que pudieron emplearse a fin de procesar la información obtenida mediante todo lo que fue el proceso de investigación, forman parte de la estadística descriptiva e inferencial y con ello, fue posible interpretar los resultados porcentuales obtenidos de forma cuantitativa, lo que se expresó por medio de tablas y gráficos, para poder establecer conclusiones y recomendaciones que aporten a la investigación.

A partir de los métodos empíricos que fueron empleados, se elaboraron los siguientes instrumentos de diagnóstico:

1. Guía de revisión documental.
2. Encuesta a estudiantes.
3. Entrevista a docentes.
4. Prueba de contenidos para tercer año.

En relación a la guía de revisión documental, en ella, se organizaron y categorizaron aspectos importantes que guardaban relación con el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año, estudiando artículos científicos y trabajos de investigación que abordaron temáticas relacionadas, el currículo nacional ecuatoriano, el marco referencial competencial de aprendizajes, el estudio regional comparativo explicativo de la UNESCO del 2019, planificaciones de aula, cuadernos y trabajos de estudiantes, entre otros.

En cuanto a la encuesta a estudiantes, fue diseñado este instrumento, contentivo de diez preguntas de selección simple, enmarcadas en conocer la opinión de los estudiantes en torno a la importancia del desarrollo de la competencia ortográfica, abarcando dos categorías: la importancia que le dan y lo que realizan en función de alcanzar esta competencia.

Las preguntas realizadas fueron las siguientes: Indica qué es la competencia ortográfica. ¿Qué tan importante la consideras? ¿Qué tan de acuerdo estarías en pensar que es una habilidad indispensable en tu vida particularmente? ¿Para qué aspectos particulares la consideras necesaria? ¿Qué tanto creerías que requieres trabajar en la adquisición de esta habilidad? ¿Con qué frecuencia te dedicas a mejorar tu competencia ortográfica? ¿Qué actividades realizas para ello? ¿En qué aspectos de la

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

competencia ortográfica consideras tener mayores dificultades? ¿Cómo crees que podrías trabajarlos? ¿Qué tan interesantes o atractivas te parecen las actividades que ha desarrollado en clases para trabajar esta habilidad?

Así mismo, para la entrevista realizada a docentes, la misma fue estructurada, contentiva de diez preguntas abiertas, en las cuales se pudo indagar en torno a su visión en cuanto al desarrollo de la competencia ortográfica por parte de los estudiantes de tercer año, la importancia que dan los mismos a contribuir con el alcance de esta competencia y las acciones que desarrollan en función de ello.

Dichas preguntas fueron: ¿Conocen sus estudiantes lo que es la competencia ortográfica? ¿Qué tan importante es para usted que sus estudiantes desarrollen la competencia ortográfica? ¿Qué tan importante cree usted que ellos la consideran? ¿Qué nivel de conciencia considera que existe en ellos en torno a la importancia para sus vidas? ¿Con qué frecuencia realiza actividades en el aula con las cuales desarrollar esta competencia? ¿Qué actividades ejecuta para ello? ¿En qué aspectos de la competencia ortográfica considera que presentan mayores dificultades? ¿Cuáles considera que son las causas principales de que existan estas dificultades? ¿Cómo cree que podría trabajar para que las mejoren? ¿Considera que un sistema de juegos didácticos podría ayudarle a trabajar mejor esta competencia en sus estudiantes?

Finalmente, en lo relacionado con la prueba de contenidos para tercer año, Con este instrumento, se pudo medir en la actualidad el nivel que presentan los estudiantes de tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima” en relación con el desarrollo de la competencia ortográfica, la cual estuvo dividida en 4 partes: ortografía de palabras, ortografía en textos, uso de signos de puntuación y ortografía en frases.

En la primera parte, se les colocaron 20 palabras escritas incorrectamente, mismas que debieron escribir con la ortografía adecuada; en la segunda parte, se les colocó un texto breve de 100 palabras aproximadamente, con algunas que contenían errores ortográficos intencionados, los cuales debieron identificar y corregir; en la tercera parte, debieron leer un texto que se encontraba sin signos de puntuación y colocar los mismos y en la cuarta parte, se les proporcionaron 5 frases con errores ortográficos intencionados que debieron identificar y corregir.

En todos estos instrumentos, se pudo evaluar la variable dependiente, consistente en el desarrollo de la competencia ortográfica.

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

La población para el presente estudio, estuvo constituida por 24 estudiantes pertenecientes al tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima” y 3 docentes que imparten el área de lengua y literatura en dicha institución.

Constituyó la muestra la misma cantidad de personas, es decir, 24 estudiantes de tercer año y 3 docentes encargados del área de lengua y literatura de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”, debido a que, por ser la población pequeña, inferior a 100 miembros y fácil de manejar, no fue necesario llevar a cabo técnicas de muestreo.

La investigación fue de campo, debido a que se estudió la situación problemática en el propio lugar de los hechos, la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”, no experimental, ya que en ningún momento se manipuló o experimentó con los sujetos que formaron parte de la muestra, sino que se estudiaron sus características tal como se presentaban y fue de tipo descriptiva, debido a que se realizó un análisis exhaustivo que permitió dar cuenta de toda la situación actual y proponer en base a lo evidenciado una alternativa de posible solución al problema científico.

Para el desarrollo de esta investigación, se emplearon recursos tanto materiales como humanos; en torno a los materiales, se pudieron emplear recursos tecnológicos, como computadoras, equipos de grabación, proyectores, plataformas digitales entre otros; elementos de papelería como esferos, cuadernos materiales didácticos diversos, En relación a los recursos humanos, fue propicia la colaboración de docentes y estudiantes de tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”.

Finalmente, es importante resaltar que la investigación pudo contar con el consentimiento informado de quienes participaron en ella, es decir, estudiantes y docentes, quienes en todo momento se mostraron prestos y dispuestos a brindar la mayor colaboración posible a fin de estudiar la problemática y contribuir con su solución.

Resultados

Una vez que fueron aplicados cada uno de los instrumentos que formaron parte de la metodología de investigación propuesta para este trabajo, pudieron obtenerse los resultados que se indican seguidamente:

En la guía de revisión documental, luego de leer exhaustivamente el currículo nacional y el marco competencial de aprendizajes, se constata que en ambos documentos la competencia ortográfica se señala como una habilidad a desarrollar para el tercer año y posteriormente, se pudo evidenciar que tanto en la planificación institucional como en las planificaciones microcurriculares, se da

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

cumplimiento a lo dispuesto en dichos instrumentos normativos, pues se encontró presencia de objetivos y destrezas relacionadas con la competencia ortográfica en estas planificaciones; igualmente, se pudo realizar una comparación entre lo investigado por otras personas anteriormente en relación al tema, los resultados arrojados por el estudio regional comparativo de la UNESCO del año 2019 y lo encontrado en trabajos y apuntes de los estudiantes, existiendo una correlación en las deficiencias encontradas y que ameritan trabajarse.

Los resultados más importantes encontrados en la encuesta realizada a los estudiantes, reflejan que de los 24 encuestados, 14, que corresponden al 58.33% únicamente, tienen claro lo que es la competencia ortográfica, mientras que el resto, no posee claridad en todos los aspectos que involucra; así mismo, aunque la mayoría, con un total de 20 que representan el 83.33% considera que la competencia ortográfica es muy importante, solo 16, que forman el 66.66%, son capaces de reconocer aspectos por los cuales podría ser indispensable y necesaria en sus vidas particularmente, lo que deja ver una clara falta de concientización en torno a lo que involucra esta competencia y lo que les podría servir en el transcurso de sus vidas.

Igualmente, se destaca, que solamente la tercera parte de la muestra, es decir, 8 estudiantes, indicaron que realizaban con frecuencia actividades enfocadas en desarrollar la competencia ortográfica, mientras que el resto, indicó que solo algunas veces o muy pocas veces y así mismo, un porcentaje importante del 58.33% correspondiente a 14 encuestados, manifestó que las actividades realizadas en el aula con las cuales trabajan esta competencia, les parecen poco atractivas, indicadores que reflejan una necesidad importante de generar estrategias más dinámicas con las cuales incentivar y lograr que se motiven a adquirir la competencia ortográfica.

Por otra parte, en la encuesta realizada a docentes, en relación al nivel de conciencia e importancia que consideran, dan los estudiantes a esta habilidad, en los resultados más relevantes obtenidos, se destaca que la mayoría de respuestas se dirigieron a indicar que los estudiantes no poseen un nivel de conciencia en torno a la importancia de desarrollar esta habilidad y no reconocen la importancia que tiene para sus vidas, aspectos que tienen cierta relación con lo encontrado en la encuesta realizada a estudiantes y si se hace una comparación, podría afirmarse que se confirman estos aspectos.

Así mismo, la totalidad de los entrevistados manifiestan que realizan con frecuencia actividades en el aula en función de desarrollar la competencia ortográfica en sus estudiantes; no obstante, al observar el tipo de estrategias que indicaron que aplican, todos dijeron opciones distintas, pero que poseen como característica común, que no son tan dinámicas; además, coincidieron en manifestar

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

que un sistema de juegos les ayudaría significativamente en este sentido, lo que reafirma la necesidad de generar motivación en los estudiantes para que puedan disminuir sus falencias ortográficas pero sobre todo, hacer de la escritura correcta un hábito para la vida.

Finalmente, la prueba de contenidos, la cual se evaluó tomando en cuenta en cada parte la cantidad de palabras o signos que lograron colocar correctamente, reflejó que los aspectos en los cuales más presentaron falla, fueron en el uso de signos de puntuación, uso de V y B, S y C, terminaciones de palabras con CIÓN y SIÓN, ENTRE OTROS, prueba que fue evaluada de acuerdo a la siguiente escala de medición: Excelente, 9 y 10 puntos; bueno, 7 y 8 puntos; regular, 5 y 6 puntos; deficiente, inferior a 5 puntos, en la cual 5 estudiantes, que representan al 20.83% de la muestra únicamente obtuvieron un nivel excelente, 10, correspondientes al 41.66% bueno, 6, representantes del 25% regular y finalmente 3, quienes conforman el 12.50% deficiente.

Todos estos resultados, reflejan que existe un escaso desarrollo de la competencia ortográfica en una parte importante de los estudiantes, lo que pudiese deberse a una falta de conciencia por parte de los mismos en relación a la importancia que tiene esta habilidad para sus vidas y por otra parte, la falta de estrategias motivantes que les incentiven a querer de una forma más frecuente, trabajar en función de mejorar sus falencias en este sentido, por lo que es importante diseñar estrategias que pueda aplicar el personal docente de la institución, en las que se involucre el juego y en líneas generales se pueda enfocar el trabajo de esta competencia de una manera más dinámica e interactiva.

Dichos resultados, arrojaron las siguientes deficiencias, mismas que han sido importantes de tomar en cuenta para abordar pertinentemente la situación problemática y plantear una alternativa adecuada de solución.

1. Desconocimiento por parte de los estudiantes, de todos los aspectos que involucra la competencia ortográfica.
2. Falta de conciencia en torno a la importancia que posee esta competencia para múltiples aspectos tanto académicos como de la vida.
3. Falta de hábitos frecuentes con los cuales trabajar la competencia ortográfica.
4. Desmotivación para realizar actividades en función de mejorar sus dificultades de ortografía.
5. Uso incorrecto de signos de puntuación.
6. Uso incorrecto de mayúsculas y minúsculas.
7. Dificultades en la acentuación de palabras y uso de diéresis.
8. Confusión en el uso de V y B, C y S, LL y Y, entre otros.

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

9. Dificultades en el uso de la H.
10. Falta de aplicación de estrategias dinámicas y motivantes con las cuales trabajar la competencia ortográfica en el aula.

Una vez analizados los resultados del diagnóstico, y para dar respuesta al problema científico, se hace una propuesta de resultado científico.

Propuesta de resultado científico: Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año.

Fundamentación

Un sistema de juegos ortográficos para desarrollar la competencia ortográfica, puede ser entendido como un conjunto de recursos y actividades presentados de manera interactiva, que se diseñan con el propósito de fomentar el aprendizaje y la práctica de la ortografía de una forma desafiante y lúdica y que cuenta con elementos de juego, con contenidos educativos específicos relacionados con la competencia ortográfica, para crear un entorno de aprendizaje atractivo en el cual el estudiante adquiera esta habilidad de una manera más innovadora.

La competencia ortográfica, es considerada fundamental para que se pueda llevar a cabo una comunicación efectiva por medio de la lengua escrita y los estudiantes cursantes de tercer año, se encuentran en una etapa crítica para desarrollar habilidades ortográficas, un momento de la educación en el que es importante sentar bases firmes, pues de no corregirse para estos niveles, los estudiantes irán arrastrando estas falencias, mismas que les afectarán durante la etapa escolar no solo en el área de lengua y literatura, sino en otras áreas académicas y lo que es más preocupante, en su futuro como profesionales.

No obstante, es importante tener en cuenta que es una etapa en la que aún son niños, por lo que trabajar reglas ortográficas y otros aspectos que tienen que ver con esta habilidad, es importante que se pueda hacer de una manera atractiva, de modo que se les pueda convertir en algo que les preocupe y se vuelva un hábito en sus vidas, para lo que los juegos didácticos pueden ser una herramienta efectiva para motivar y encaminar a los estudiantes en el aprendizaje y adquisición de la competencia ortográfica.

Así mismo, hay que destacar que la práctica y el refuerzo constantes son clave para desarrollar la competencia ortográfica y motivarles mediante juegos y uso de tecnología puede llevar al docente a crear entornos de aprendizaje interactivos y atractivos.

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

En tal sentido, el sistema de juegos didácticos propuesto busca que se puedan desarrollar habilidades ortográficas específicas, como el uso correcto de letras, acentos y signos de puntuación, llegar a fomentar constantemente la práctica y el refuerzo por medio de juegos y actividades motivantes e interactivas, a través de un entorno lúdico y desafiante, en el cual exista retroalimentación inmediata y personalizada para cada estudiante, con un sistema flexible y adaptable a las necesidades individuales de cada persona.

Este sistema de juegos didácticos, se fundamenta en los siguientes basamentos teóricos:

1. **Teoría de la Práctica Distribuida (Hermann Ebbinghaus, 1885):** En ella, el autor establece que la práctica cuando se realiza de forma regular y espaciada mientras va transcurriendo el tiempo se vuelve más efectiva que la práctica hecha en forma intensiva y concentrada para lograr un aprendizaje a largo plazo.
2. **Teoría de la Motivación Intrínseca (Edward Deci, 1971):** Una teoría que sostiene que los aprendices van a estar más motivados para aprender en esos momentos en los que el proceso es disfrutable y a la vez desafiante.
3. **Teoría de la Retroalimentación (Albert Bandura, 1977):** Un postulado teórico que sostiene que la retroalimentación inmediata y personalizada es elemental para que se desarrolle un aprendizaje efectivo.
4. **Teoría del Aprendizaje Significativo (David Ausubel, 1963):** Este autor, defiende que el aprendizaje llega a ser más efectivo cuando se relaciona con los conocimientos previos que posea el estudiante y se presenta de manera clara y organizada.
5. **Teoría de la Gamificación (Jesse Schell, 2010):** Una teoría que defiende que la aplicación de elementos de juego en un contexto no lúdico puede aumentar la motivación y el engagement.

Principios

El sistema de juegos didácticos para desarrollar la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”, se sustenta en los siguientes principios:

1. **Interactividad:** El sistema debe ser interactivo, dando la posibilidad a los aprendices de participar en forma activa en el proceso de aprendizaje, incluyendo elementos como juegos, desafíos, y actividades que puedan fomentar la participación y el engagement.

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

2. **Retroalimentación inmediata:** El sistema debe estar diseñado para proporcionar retroalimentación inmediata y personalizada acerca del progreso y los errores que puedan cometer los estudiantes y esta retroalimentación debe ser clara, concisa y relevante para el contenido ortográfico.
3. **Gradualidad y progresión:** El sistema tiene que presentar desafíos y niveles de dificultad que puedan ir en aumento, para fomentar el progreso y el desarrollo de la competencia ortográfica y además, incluir contenidos y actividades que se puedan adaptar a las necesidades y habilidades individuales de cada estudiante.
4. **Motivación y engagement:** El sistema tiene que estar diseñado para motivar a los estudiantes en el aprendizaje, utilizando elementos como recompensas, puntos, y niveles, además de presentarse divertido y atractivo, para fomentar la participación y el interés en el aprendizaje.
5. **Flexibilidad y adaptabilidad:** El sistema tiene que ser flexible y adaptable a las necesidades y habilidades individuales de cada estudiante, permitiendo la personalización del contenido y la velocidad de aprendizaje para cada uno.

Objetivo general

Diseñar un sistema de juegos didácticos, que contribuya a desarrollar la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”.

Estructura de los juegos didácticos:

El sistema de juegos didácticos para desarrollar la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año de Educación Básica de la Escuela “Nuestra Señora de Fátima”, presenta la siguiente estructura:

- Registro e inicio.
- Evaluación inicial.
- Selección de nivel.
- Juegos y actividades.
- Retroalimentación y puntuación.
- Progresión y niveles.
- Evaluación y reflexión.
- Personalización y adaptación.

A continuación, se describen cada parte de la estructura interna de los juegos didácticos.

1. Registro e Inicio:

- Los estudiantes deberán realizar un registro en el sistema y crear su propio perfil, de forma que sea personalizado y puedan tener una identificación en la herramienta.
- Se presenta una introducción al sistema en la cual se define brevemente el propósito y sus objetivos.

2. Evaluación Inicial:

- Se realiza una evaluación inicial a fin de determinar el nivel de competencia ortográfica que posee el estudiante.
- Son identificadas las áreas tanto de debilidad como de fortaleza que posee el estudiante al momento.

3. Selección de Nivel:

- Es seleccionado el nivel de dificultad que esté más adecuado para el estudiante.
- Son presentados los objetivos y contenidos del nivel seleccionado.

4. Juegos y Actividades:

- Se presentan juegos y actividades dinámicas e interactivas que permitan practicar la ortografía.
- Los juegos y actividades deben estar adaptados al nivel de dificultad y objetivos del estudiante.

5. Retroalimentación y Puntuación:

- Se proporciona retroalimentación inmediata y personalizada sobre el progreso y errores del estudiante.
- Son asignados puntos y recompensas por el progreso y logros.

6. Progresión y Niveles:

- Se avanza a niveles de dificultad crecientes según el progreso del estudiante.
- Se desbloquean nuevos contenidos y juegos.

7. Evaluación y Reflexión:

- Se realizan evaluaciones en forma periódica para medir el progreso.
- Se fomenta la reflexión y autoevaluación del estudiante.

8. Personalización y Adaptación:

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

- Se personaliza el contenido y velocidad de aprendizaje según las necesidades particulares del estudiante.
- Se adaptan los juegos y actividades para abordar áreas de debilidad o necesidades educativas especiales.

Ejemplificación de los juegos didácticos

NOMBRE DEL JUEGO	OBJETIVO	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MATERIALES	BENEFICIARIOS	EVALUACIÓN
Una aventura con palabras mágicas	Mejorar la ortografía y el reconocimiento de palabras mediante juegos interactivos que involucren aventuras.	Los estudiantes viajarán por distintos mundos temáticos, cada uno enfocado en un conjunto específico de palabras y reglas ortográficas. Los desafíos incluirán actividades como arrastrar y soltar letras para formar palabras correctas, completar oraciones y elegir la ortografía correcta entre varias opciones.	- a b l e t o c o m p u t a d o r a - A cceso a la plataforma del juego	Estudiantes de tercer año de educación básica.	Puntuaciones acumulativas basadas en la precisión y rapidez de las respuestas. Reportes semanales que muestran el progreso y las áreas de mejora.
"La Isla del Tesoro Ortográfico"	Practicar y reforzar las reglas ortográficas mediante la búsqueda de tesoros escondidos.	Los estudiantes explorarán una isla virtual en busca de tesoros. Cada tesoro está protegido por un guardián que plantea un desafío ortográfico. Los desafíos pueden incluir juegos de memoria con palabras correctamente escritas, ordenar letras para formar palabras y dictados interactivos.	- T ablet o computadora - A cceso a la plataforma del juego	Estudiantes de tercer año de educación básica.	Recompensas virtuales (medallas, trofeos) por cada tesoro encontrado y desafíos superados. Monitoreo del progreso mediante un tablero de logros.

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

NOMBRE DEL JUEGO	OBJETIVO	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	MATERIALES	BENEFICIARIOS	EVALUACIÓN
"El Reino de las Letras Correctas"	Desarrollar habilidades ortográficas a través de la corrección de errores en textos y juegos interactivos.	Los estudiantes ayudarán a personajes del reino a corregir textos y completar actividades ortográficas. Los juegos incluirán corrección de textos con errores intencionales, identificación de palabras mal escritas y creación de historias con ortografía correcta.	Acceso a la plataforma del juego	Estudiantes de tercer año de educación básica.	Puntos otorgados por cada error correctamente corregido y textos completados sin errores. Reportes de progreso individuales que destacan las áreas fuertes y débiles.
"El juego del desafío del Castillo de las Palabras"	Fomentar el aprendizaje de la ortografía mediante la superación de desafíos y puzzles.	Los estudiantes avanzarán a través de los niveles del castillo resolviendo puzzles ortográficos. Las actividades incluirán crucigramas, sopas de letras, y emparejamiento de imágenes con palabras correctamente escritas.	Acceso a la plataforma del juego	Estudiantes de tercer año de educación básica.	Sistema de niveles y recompensas por cada desafío superado. Evaluación continua con feedback inmediato y un resumen de progreso al finalizar cada nivel.
"Safari Ortográfico"	Aprender y practicar reglas ortográficas a través de una aventura en la selva.	Los estudiantes participarán en un safari virtual donde deberán identificar y corregir errores ortográficos para avanzar. Las actividades incluirán completar palabras con letras faltantes, identificar palabras mal escritas en		Estudiantes de tercer año de educación básica.	Registro de puntajes y recompensas virtuales por cada actividad completada correctamente. Informe de progreso que muestra las

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

		oraciones y juegos de selección múltiple sobre reglas ortográficas.	Acceso a la plataforma del juego	habilidades desarrolladas y las áreas que necesitan más práctica.
--	--	---	----------------------------------	---

Ejemplo de actividad

Nombre de la actividad: "Ortografía en Acción"

Objetivo: Practicar la escritura correcta de palabras con "c" y "z".

Paso 1: Instrucciones

- Se deberá presentar la instrucción al participante en una pantalla.

Ejemplo de instrucción:

Te presentaremos 10 palabras con C y Z, que deberás visualizar y luego escribir correctamente en el campo correspondiente.

¡Observa cuidadosamente y escribe en forma adecuada!

Paso 2: Juego

- Se presenta una palabra con error ortográfico en una pantalla.
- El estudiante debe escribir la palabra correctamente en un campo de texto.
- Si la palabra está correcta, se muestra un mensaje de felicitación y se asignan puntos.
- Si la palabra está incorrecta, se muestra un mensaje de error y se proporciona la respuesta correcta.

Listado de palabras que el estudiante debe escribir correctamente:

1. Concurrencia
2. Sonificación
3. Cicatrización
4. Enciclopedia
5. Sozobra
6. Conciliación
7. Siclismo

8. Sodíaco
9. Conzación
10. Sarsillo

Paso 3: Retroalimentación

- Se muestra la retroalimentación del progreso del estudiante en una pantalla.
- Se indica el número de palabras correctas e incorrectas.
- Se proporciona una lista de las palabras que el estudiante necesita practicar más.

Paso 4: Desafío

- Se presenta un desafío adicional para el estudiante.
- Se asignan puntos adicionales por completar el desafío.

Desafío:

Ahora, te retamos a que puedas escribir una oración donde coloques 5 palabras que contengan las letras C y C.

¡Demuestra que puedes hacerlo correctamente!

Paso 5: Reflexión

- Se pide al estudiante que reflexione sobre su progreso.
- Se debe proporcionar un espacio donde el estudiante pueda responder a una pregunta en la que reflexione sobre la actividad.
- Se proporciona un espacio adicional para que el estudiante escriba sus comentarios o preguntas si las tuviera.

Paso 6: Puntuación y Recompensa

- Se muestra la puntuación final del estudiante en una pantalla.
- Se asigna una recompensa por completar la actividad.
- Se proporciona un enlace para continuar con la próxima actividad.

Ejemplo de recompensa:

Estrella

Trofeo

Validación

La propuesta Sistema de juegos didácticos para desarrollar la competencia ortográfica en estudiantes de tercer año de la escuela “Nuestra Señora de Fátima”, fue validada por cinco especialistas, a los cuales se les indicaron los siguientes criterios de evaluación:

1. Alineación con objetivos: El sistema de juegos está alineado con los objetivos de aprendizaje de la competencia ortográfica para estudiantes de tercer año de educación básica.
2. Contenido ortográfico: El sistema de juegos cubre los contenidos ortográficos relevantes para la edad y nivel educativo de los estudiantes.
3. Diseño pedagógico: El sistema de juegos utiliza un diseño pedagógico efectivo para promover el aprendizaje de la ortografía.
4. Interactividad: El sistema de juegos es interactivo y atractivo para los estudiantes.
5. Retroalimentación: El sistema de juegos proporciona retroalimentación inmediata y personalizada sobre el progreso y errores de los estudiantes.
6. Niveles de dificultad: El sistema de juegos ofrece niveles de dificultad crecientes para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes.
7. Accesibilidad: El sistema de juegos es accesible para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con necesidades especiales.
8. Usabilidad: El sistema de juegos es fácil de usar y navegar para los estudiantes y docentes.
9. Evaluación y seguimiento: El sistema de juegos permite evaluar y seguir el progreso de los estudiantes de manera efectiva.
10. Adaptabilidad: El sistema de juegos puede adaptarse a diferentes contextos y necesidades educativas.

Para la evaluación, los especialistas utilizaron la siguiente escala: Muy de acuerdo, de acuerdo, parcialmente de acuerdo y en desacuerdo y para el análisis de los resultados, se utilizó el siguiente criterio de evaluación: Un 84,3% dieron la evaluación de muy de acuerdo; y un 13,7 de acuerdo. Ningún especialista marcó otra categoría de evaluación.

Los resultados reflejaron que los especialistas validan el resultado científico como pertinente, lo viable y aplicable. Dos especialistas sugieren dar orientaciones más completas sobre el procedimiento de aplicación de los juegos didácticos, para su mejor replicación en contextos educativos disímiles.

Discusión

La competencia ortográfica es una de las competencias básicas y trascendentes de la educación inicial. Para el tercer año de educación básica, los niños están en una etapa crucial de su aprendizaje, es una etapa en la que se construyen y consolidan las bases de la lectoescritura; entonces, una correcta ortografía no solo se convierte en una facilitadora para una comunicación efectiva, sino que a su vez es un indicador del dominio del lenguaje y una herramienta esencial para el éxito académico y profesional a futuro.

Son muchos los aspectos, por los cuales desarrollar esta competencia es algo necesario en la vida de cualquier persona; en primer lugar, cuando existen errores ortográficos, la comunicación efectiva se ve afectada y estos errores, pueden llegar incluso a dificultar que un mensaje sea interpretado correctamente; por otra parte, cuando los estudiantes trabajan su ortografía, manejan a la vez su desarrollo cognitivo, puesto que esta competencia implica el hecho de memorizar reglas y excepciones y a su vez, poder aplicar el razonamiento lógico y capacidad para analizar.

Por otra parte, es una competencia que fomenta la autoestima, pues quienes la poseen, muestran un mayor nivel de seguridad, al poder sentir que son más competentes académicamente, lo que genera como consecuencia, que puedan desarrollarse mejor en otras áreas del aprendizaje e igualmente, es importante considerar, que es una habilidad que una vez adquirida, perdura y se vuelve esencial en la mayoría de las profesiones existentes, pues desde la necesidad de redactar un informe, hasta el simple hecho de enviar o responder una comunicación por correo electrónico, serán efectivas y bien recibidas si cuentan con una escritura idónea, lo que da a entender que en efecto, es esta una habilidad que preparará a los estudiantes para los retos y desafíos que deberán enfrentar en un futuro.

Dada esta importancia, muchos investigadores han dedicado esfuerzos a abordar situaciones problemáticas relacionadas con esta temática, tal como Jiménez (2023), quien desarrolla una investigación titulada “Estrategias didácticas, acciones efectivas para fortalecer la ortografía en el séptimo grado B, de la Unidad Educativa Padre Julián Lorente, de la ciudad de Loja, período lectivo 2022-2023”, en la cual se propuso determinar la influencia que tienen las estrategias didácticas, en el aprendizaje y la adquisición de la ortografía, un estudio cuasi experimental, en el que obtuvo resultados que indicaron la necesidad de emprender acciones que mejorasen la praxis docente al momento de enseñar ortografía a los estudiantes y obtener aprendizajes significativos, resultados que si se contrastan con los encontrados en el presente estudio, se asemejan bastante, debido a que uno de

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

los principales inconvenientes, lo muestran ambas investigaciones y es la falta de aplicación de estrategias dinámicas para que los estudiantes se motiven a escribir correctamente.

Un aporte importante del trabajo citado, es que propuso como alternativa de solución, la creación de una guía didáctica, basada en talleres para el personal docente, con actividades aplicables con los estudiantes, concluyendo que las estrategias contribuían significativamente a la adquisición de la ortografía; en este caso, no eran recursos digitales como lo que se plantea en la presente investigación, no obstante, a pesar de que fueron estrategias con material concreto y actividades a desarrollar en el aula, se muestra cómo simplemente con ingenio y una didáctica adecuada por el docente, se puede mejorar bastante, lo que da pie a pensar que si se utiliza la tecnología, que es atractiva para la mayoría de los jóvenes, con mucho más razón se deberían esperar resultados satisfactorios.

Otra investigación importante y actual, es la realizada por Toledo, (2023), cuyo título es “El desarrollo de la ortografía con metodologías activas provenientes de las TICS”, investigación en la cual su autora evaluó el nivel de competencia en un grupo de estudiantes de cuarto año, determinando en sus resultados que de 10 componentes evaluados, en 8 los estudiantes presentaban deficiencias ortográficas, por lo que concluyen la necesidad urgente de ejercer acciones para subsanar la problemática, realizando para ello la aplicación de una experiencia innovadora, en la cual utiliza metodologías ágiles, que pudieron incidir en mejorar los aspectos que habían sido evaluados encontrando un bajo nivel, para lo que demuestra que el uso de la tecnología es significativo y contribuye notoriamente con la mejora de muchas dificultades.

Al igual que en este estudio, las debilidades presentadas demuestran confusión en el uso de letras, falta de uso de signos de puntuación adecuados y confusión entre significados de palabras, entre otras cuestiones y su aporte se considera bastante significativo, pues las metodologías activas, dan un carácter interactivo a las clases, con lo que puede inferirse entonces, que los recursos tecnológicos en la sociedad actual, donde los jóvenes de por sí ya están inmersos en la tecnología, contribuyen notablemente a transformar las clases en algo más interesante para los estudiantes y si se desarrollan estas competencias adecuadamente desde la etapa escolar, se formarán seres humanos que a futuro, sean profesionales exitosos.

También, es importante citar a Pibaque y Game (2023), quienes realizan un trabajo denominado “Estrategias lúdicas para el uso de las reglas ortográficas en educación general básica superior”, en el cual se propusieron determinar la recuperación de aprendizajes mediante estrategias lúdicas para el buen uso de reglas ortográficas, para lo que llevaron a cabo una investigación cualitativa, en la cual

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

utilizan como muestra a docentes, a quienes realizan una entrevista en la que pueden determinar un uso limitado de estrategias lúdicas en el aula para fortalecer un buen nivel ortográfico en los estudiantes, arrojándose como consecuencia niveles de ortografía deficientes que ameritaron una intervención dirigida a aplicar juegos con los cuales mejorar esta dificultad.

Tanto en ese estudio como en este, existen coincidencias importantes en torno al papel innovador que deben tener los docentes y en considerar que mediante el juego, los niños aprenden de una manera más rápida y sus aprendizajes pueden llegar a ser más significativos, lo que confirma la necesidad indicada en este trabajo de investigación, de utilizar la lúdica para mejorar una situación problemática que afecta a los estudiantes no solo en su desarrollo académico actual, sino en las competencias futuras que esta problemática puede traer consigo.

Todo ello, marca un punto de partida para reflexionar en el hecho de lo necesario que es hoy en día, involucrar tanto la lúdica como las herramientas tecnológicas dentro del saber y específicamente, si se habla de competencia ortográfica, es indispensable que, desde edades tempranas, se cree tanto conciencia como hábitos saludables en los estudiantes que les permitan escribir correctamente.

En base a todo lo expuesto, se decide entonces, aportar con un sistema de juegos, con los cuales contribuir a mejorar la competencia ortográfica en los estudiantes de tercer año, una propuesta diseñada con juegos que se muestran interesantes y adaptados al nivel de intereses de las edades que comprenden los estudiantes para este curso, siendo a su vez un aporte importante para la comunidad docente, al constituir un instrumento con el que podrán desarrollar sus clases de una manera más innovadora.

Todo este proceso investigativo, también ha permitido a las maestrantes ver la necesidad de que se continúe ahondando en esta problemática, pues contribuir a resolverla, se traduce en la formación de niños y jóvenes con capacidad para generar una comunicación escrita asertiva, capaces de aportar a la sociedad positivamente, por lo que se considera una necesidad imperante abordar en futuras investigaciones temáticas como el porqué de la desmotivación de los estudiantes por la lectura, o el cómo incidir en el buen uso de la tecnología para mejorar estas falencias.

Conclusiones

Luego de concluir la investigación, las autoras llegan a la conclusión de que, en primer lugar, la mayoría de investigaciones llevadas a cabo en los últimos tiempos en relación a la temática planteada en este trabajo, presentan como característica común deficiencias en la competencia ortográfica en

los estudiantes, mostrando porcentajes significativos en los que muy pocos de estos, escriben realmente de forma correcta, por lo que pudiese considerarse un problema de la sociedad.

Ello, se reafirma en los resultados encontrados en el presente estudio, donde los estudiantes que formaron parte de la muestra, no escapan a esta realidad y necesitan mejorar en este aspecto, viéndose la necesidad de actuar de una forma más dinámica desde el rol docente, pues el formador, posee una cuota importante de responsabilidad y es necesario que incida en que sus estudiantes lleven a cabo una escritura eficaz.

Todo esto, genera la necesidad de poner en práctica el uso del sistema de juegos didácticos para desarrollar la competencia ortográfica propuesto en esta investigación, esperando que pueda contribuir significativamente a mejorar la situación actual y que, en consecuencia, los estudiantes sean capaces de comunicarse en forma escrita con todo el rigor y la claridad necesarios para generar una buena impresión en quien les lee.

Referencias

1. Asamblea Nacional de Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Recuperado de <https://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/09/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador.pdf>
2. Asamblea Nacional del Ecuador. (2008) Constitución de la República del Ecuador. Obtenido de Constitución de la República del Ecuador 2008: https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
3. Asamblea Nacional del Ecuador. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Recuperado de https://educacion.gob.ec/wp/content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
4. Beltrán, S. Enciso, M. (2019). Implementación de un recurso educativo digital para mejorar el desarrollo de proyectos de investigación en los estudiantes de grado noveno en la IED la Paz, municipio de Guadas. Tesis de maestría, universidad cooperativa de Colombia. Repositorio UCC, Universidad Cooperativa de Colombia. Recuperado de: Repositorio Institucional UCC. <https://repository.ucc.edu.co/items>
5. Castellanos, M. y Guataquirá C. (2020). Factores que causan dificultad en los procesos de comprensión lectora de estudiantes de grado cuarto de la IED el Porvenir. Tesis de maestría,

- Universidad Cooperativa de Colombia. Recuperado de: Repositorio Institucional UCC. <https://repository.ucc.edu.co/entities/publication>
6. Condemarín, M. (2018). Evaluación de la comprensión lectora. Lectura y vida. Obtenido de Evaluación de la comprensión lectora. Lectura y vida: https://cnbguatemala.org/wiki/Ense%C3%B1anza_de_la_comprensi%C3%B3n_lectora/La_comprensi%C3%B3n_lectora/Niveles_de_comprensi%C3%B3n_lectora
 7. Flores, V. P.-S. (2021). Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa. Obtenido de Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-21712021000100015
 8. Gómez Palomino, J. (2011). Comprensión Lectora y rendimiento escolar: una ruta para mejorar la comunicación. Obtenido de Comprensión lectora y rendimiento escolar: una ruta para mejorar la comunicación: <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449845038003.pdf>
 9. Granda, L. Ordoñez, B. y Aguirre, J. (2023) Importancia de la comprensión lectora en las áreas básicas del aprendizaje. Revista portal de la ciencia, 4(2), 256-269. Recuperado de: Instituto Tecnológico Superior Jubones. <https://institutojubones.edu.ec/entities/portal/article/view>
 10. Jaramillo, M. (2023). Lectura Crítica. Obtenido de Lectura Crítica: <https://es.slideshare.net/slideshow/lectura-crtica-255749264/255749264>
 11. Jiménez, A. (2023). Estrategias didácticas, acciones efectivas para fortalecer la ortografía en el séptimo grado B, de la Unidad Educativa “Padre Julián Lorente”, de la ciudad de Loja, período lectivo 2022-2023. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional de Loja. Loja, Ecuador. Recuperado de: Repositorio Digital - Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/entities/jspui/bitstream>
 12. Manrique, M. (2020). Tipología de procesos cognitivos. Una herramienta para el análisis de situaciones de enseñanza. Educación, 29(57), 163-185. Recuperado de: SciELO Perú. <http://www.scielo.org.pe/entities/scielo/pid=S1019-9403202...>
 13. Márquez, M. (2019). Estrategia metodológica para desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú. Recuperado de: Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/handle>
 14. Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). Marco curricular competencial de aprendizajes. Recuperado de: [educacion.gob.ec. https://educacion.gob.ec/entities/marco-curricular-competencia...](https://educacion.gob.ec/entities/marco-curricular-competencia...)
-

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

15. Organización de Naciones Unidas. (2015). Objetivos y metas de desarrollo sostenible. Recuperado de: Welcome to the United Nations. <https://www.un.org › sustainabledevelopment › objetivos...>
16. Paute, B. y Vásquez, B. (2022). Elaboración de recursos digitales para fortalecer conocimientos en el área de lengua extranjera para el nivel a1 en la plataforma EVERA (Entorno Virtual Emergente para Reforzar el Aprendizaje), año lectivo 2020-2021. Tesis de licenciatura. Universidad Politécnica Salesiana, sede Cuenca. Cuenca, Ecuador. Disponible en: Universidad Politécnica Salesiana – UPS. <https://dspace.ups.edu.ec › UPS-CT009710>
17. Pibaque, M. y Game, C. (2023). Estrategias lúdicas para el uso de las reglas ortográficas en educación general básica superior. Tesis de licenciatura. Universidad de Especialidades Espíritu Santo. Recuperado de: ResearchGate. <https://www.researchgate.net › ... › Paramedicine>
18. Robles, A. (2019). La formación del pensamiento crítico: Habilidades básicas, características y modelos de aplicación en contextos innovadores. *Revista Rehuso*, 4(2), 13-24. Recuperado de: SciELO Ecuador. <http://scielo.senescyt.gob.ec › scielo › pid=S2550-6587...>
19. Toledo, M. (2023). Tesis de licenciatura. Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca, Ecuador. Recuperado de: Universidad Politécnica Salesiana – UPS. <https://dspace.ups.edu.ec › UPS-CT011138>
20. Vicente, N. Yangali, Y. et al. (2023) El pensamiento crítico y la comprensión lectora en estudiantes de una institución educativa pública. *Revista Ciencia Latina*. Vol 7, Num 23. Recuperado de: Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. <https://ciencialatina.org › cienciala › article › view>
21. Villota, M. (2020). La comprensión lectora, es una necesidad de los estudiantes de la básica secundaria colombiana. *Conrado*, 16(74), 162-168. Recuperado de: SciELO Cuba. <http://scielo.sld.cu › scielo › pid=S1990-864420200003...>
22. Zambrano, J. y Chancay, C. El pensamiento crítico a través de la comprensión lectora en educación primaria. *Revista Dominio de las ciencias*. Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 Vol 8, Num 2. Pp 635-647. Disponible en: Dominio de las Ciencias. <https://www.dominiodelasciencias.com › article › view>

Sistema de juegos didácticos para el desarrollo de la competencia ortográfica en tercer año

23. Zapata-Ros, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Obtenido de Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos: <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554757006.pdf>

©2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).