

## La aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la ortografía en alumnos de cuarto grado de primaria

**Dr. Nicolás Santiago Gijón**

Instituto de Estudios Superiores ISIMA

ns305578@gmail.com

ORCID 0009-0006-3433-0405

**Dr. Julio Álvarez Botello**

Instituto de Estudios Superiores ISIMA

julioalvarezbotello@yahoo.com

ORCID 0000 0003 2858 2172

**Dra. Eva Martha Chaparro Salinas**

Universidad Autónoma del Estado de México

bebachaparro@yahoo.com.mx

ORCID 0000 0001 7955 4628

### RESUMEN

En el presente trabajo de investigación, tiene como objetivo ¿Cómo influye la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la ortografía en alumnos de cuarto grado de primaria?. Es evidente que los educandos presentan dificultades en el correcto uso de la ortografía. En relación con lo anterior se implementaron actividades orientadas a mejorar este aspecto, considerando un elemento fundamental: la aplicación de estrategias lúdicas, ya que esta herramienta pedagógica contribuye de manera significativa a la adquisición de conocimientos y a una notable en el tema ortográfico. La metodología empleada tiene un enfoque cualitativo, utilizando como técnica la entrevista y observaciones estructuradas, dirigidas especialmente a los educandos y docentes, vinculadas con la problemática principal: la ortografía. En los resultados obtenidos, muestra que el 50% de estudiantes leen poco, el 80% no comprenden lo que leen y en consecuencia, desconocen las reglas ortográficas. Asimismo, el 90% de los alumnos prefieren que los maestros implementen estrategias lúdicas para la mejora de la ortografía. Con base a lo anterior, se concluye que el uso de estrategias lúdicas para la mejora de la ortografía ofrece resultados positivos en el aprendizaje de los educandos.

**Palabras claves:** Estrategias, Aplicación, Comprensión, Ortografía y Lúdico.

## **The application of playful strategies to improve spelling in fourth-grade primary school students**

### **ABSTRACT**

The objective of this research is to determine how the application of playful strategies improves spelling in fourth-grade elementary school students. It is evident that students struggle with the correct use of spelling. To address this issue, activities focused on improvement were implemented, emphasizing a key element: the use of playful strategies. This pedagogical tool significantly contributes to knowledge acquisition and spelling development. The methodology employed follows a qualitative approach, using structured interviews and observations directed at both students and teachers, all related to the central issue of spelling. The results show that 50% of students read infrequently, 80% do not comprehend what they read, and consequently, are unfamiliar with spelling rules. Furthermore, 90% of students prefer that teachers incorporate playful strategies to improve spelling. Based on these findings, it is concluded that the use of playful strategies positively influences students' learning and spelling proficiency.

**Keywords:** Strategies, Application, Comprehension, Spelling and Play.

### **INTRODUCCIÓN**

La escuela donde se laboró se encuentra una comunidad de carácter rural. La mayoría de sus habitantes se dedican a la agricultura, y el 58% de los padres son madres solteras, lo cual ha llevado a la desintegración familiar, como consecuencia, muchas madres deben trabajar y dejan a sus hijos bajo el cuidado de sus abuelos u otros familiares cercanos. Esta afecta la asistencia y el apoyo en las actividades escolares. Además, no se puede dejar de lado otro factor importante: la delincuencia.

A partir de este contexto, se identificó como principal problema dentro del aula el uso incorrecto de la ortografía, debido al escaso conocimiento y comprensión del tema por parte del alumnado.

Ante esta situación, se implementaron estrategias lúdicas para mejorar la ortografía tanto dentro y fuera del aula. Estas estrategias incluyeron juegos como sopas de letras, crucigramas, ahorcados entre otros, ya que estas actividades lúdicas resultan fundamentales para profundizar en el conocimiento del tema central la ortografía mediante un proceso de enseñanza-aprendizaje en el que el docente actúa como mediador del conocimiento.

Según Herrera, De Jesús y Méndez (2021), los juegos dinámicos como sopas de letras y crucigramas son herramientas efectivas para desarrollar habilidades cognitivas, ya que fomentan la percepción, la

memorización y el pensamiento crítico. Estas actividades lúdicas, además de entretener, exigen concentración y análisis por parte de los estudiantes.

Riera y Romo (2020) destacan la importancia de combinar la Programación Neurolingüística con el enfoque lúdico para mejorar la enseñanza y el rendimiento ortográfico. Su propuesta se basa en activar los sentidos visual, auditivo y kinestésico para facilitar la comprensión y retención, considerando la motivación como un factor clave en el aprendizaje.

En una investigación realizada en el INACS, Jinotega, entre los meses de septiembre de 2020 y marzo de 2021, se analizaron estrategias alternativas orientadas a mejorar el aprendizaje ortográfico en estudiantes de noveno grado. El estudio, de tipo cuantitativo y descriptivo, permitió detectar dificultades comunes en ortografía y propuso métodos distintos a los tradicionales, con el objetivo de generar aprendizajes más significativos en los alumnos (Herrera, De Jesús y Méndez, 2021).

Esta investigación resalta la importancia de diversificar estrategias para mantener la motivación estudiantil, especialmente en la enseñanza de la ortografía. Solano (2019) reflexiona sobre el uso de las TIC como herramienta clave para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación primaria.

La investigación realizada en el INACS, Jinotega, entre septiembre de 2020 y marzo de 2021, tuvo como propósito analizar estrategias efectivas para mejorar el aprendizaje de la ortografía en noveno grado. Con un enfoque cuantitativo y descriptivo, se identificaron dificultades ortográficas y se aplicaron métodos alternativos a los tradicionales para lograr un aprendizaje más significativo.

Con relación a la investigación titulada “Evaluación de resultados de la aplicación de estrategias que permitan mejorar la ortografía en alumnos de primero básico del Colegio CIEM” busca abordar las deficiencias ortográficas que afectan el desempeño académico y laboral de estudiantes adultos. Con un enfoque centrado en métodos deductivos y viso-audio-motor gnóstico, se aplicaron actividades lúdicas para facilitar el aprendizaje. El estudio se guía por la pregunta clave sobre cómo mejorar la ortografía en dicho contexto educativo.

En la siguiente investigación se menciona lo siguiente: se desarrolló en la Escuela San Luis Beltrán propuso talleres lúdicos en línea como estrategia didáctica para fortalecer la ortografía en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica. A partir de un diagnóstico que evidenció desinterés y errores frecuentes, se diseñó una intervención innovadora apoyada en plataformas tecnológicas, adaptándose a las demandas educativas actuales.

De acuerdo con Pilco Piray (2023), una investigación realizada en la Unidad Educativa “Compud” implementó el uso del cómic 2.0 como estrategia lúdica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de educación básica. En este sentido, el estudio, con un enfoque cuantitativo y diseño preexperimental,

evidenció que esta herramienta fomentó el pensamiento analítico y facilitó la comprensión de textos a través de un enfoque creativo y motivador.

En una investigación realizada en la Unidad Educativa “Nuevo Mundo”, Espín Chuqui (2019) aplicó diversas actividades lúdicas con el objetivo de fortalecer las habilidades lectoras de estudiantes de tercer grado. En este contexto, el estudio, de enfoque cuantitativo y diseño no experimental, demostró que dichas estrategias contribuyeron significativamente al desarrollo de la velocidad y comprensión lectora de los niños.

De acuerdo con Vélez Vélez (2023), un estudio reciente evidenció que la implementación de talleres apoyados en plataformas digitales fue efectiva para fortalecer la escritura creativa en los estudiantes. En este sentido, tras identificar dificultades relacionadas con la escasa creatividad, se diseñaron actividades basadas en juegos ortográficos digitales que permitieron potenciar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades escriturales mediante el uso educativo de la tecnología. En efecto, Hernández (2019) plantea que una investigación en el ámbito escolar implementó juegos ortográficos en plataformas digitales como una estrategia innovadora para fomentar la escritura creativa. Después de detectar dificultades relacionadas con la falta de creatividad en los estudiantes, se desarrolló una propuesta basada en herramientas web. Además, mediante una metodología cualitativa, se analizaron los resultados a través de observaciones y gráficos, concluyendo que el uso de entornos digitales contribuye significativamente a motivar el aprendizaje de forma lúdica.

Desde luego, Canasa, Salazar y Antonio (2016) señalan que la incorporación de entornos virtuales en la enseñanza ha demostrado ser eficaz para mejorar la ortografía en estudiantes de nivel secundario. Estas herramientas digitales, integradas ya en la vida cotidiana, no solo facilitan el acceso a la información y la comunicación, sino que también ofrecen oportunidades significativas para enriquecer los procesos educativos. El estudio, de tipo explicativo y con enfoque cuali- cuantitativo, permitió observar avances concretos en habilidades como la acentuación y la puntuación a través de un curso virtual. Los resultados evidencian mejoras sustanciales en el rendimiento académico, lo que resalta la importancia de aplicar estrategias pedagógicas innovadoras adaptadas a las exigencias actuales del contexto educativo.

En la investigación realizada por Pibaque (2023), se destaca la relevancia de incorporar estrategias lúdicas en la enseñanza de la ortografía, particularmente en estudiantes de noveno año de Educación General Básica en Ecuador. A pesar de que estas metodologías son conocidas por los docentes, su aplicación en el aula aún resulta escasa o inadecuada. El estudio concluye que es esencial que los maestros implementen actividades didácticas y lúdicas para fortalecer las habilidades ortográficas de los alumnos, así como una preparación pedagógica adecuada que les permita responder a las necesidades educativas actuales.

## METODOLOGÍA

En el presente trabajo de investigación se basa en un enfoque cualitativo, en el cual el objetivo de estudio integra valores, emociones y sentimientos al proceso investigativo, ya que este enfoque ayuda a identificar y explorar estrategias lúdicas para mejorar la ortografía. Como señalan, Mendoza, Guzmán y Garduño (2013), El paradigma cualitativo involucra una interacción entre el investigador y el objeto de estudio, donde se incorporaron valores, emociones y sentimientos.

Asimismo, se propone un diseño de investigación etnográfico que considera aspectos culturales y contextuales, como la estructura social, política, económica y religiosa. La observación participante desde el contexto local permite comprensión más profunda y crítica de los datos recopilados, lo cual facilitando el análisis e interpretación. De acuerdo a Hernández-Sampieri (2013), en una investigación etnográfica es esencial considerar elementos culturales como los factores social, político, económico, cultural y religiosa, creencias etc.

Por consiguiente, la triangulación de los datos, involucra diversas fuentes de información, tales como los conocimientos de los participantes, las observaciones del investigador, y las teorías pertinentes, lo cual se consideraba fundamental en el proceso investigativo. Ya que, esto accede a una razón más completa de las dificultades ortográficas y su impacto en alumnos de cuarto grado de primaria. Como indican Scollon y Wong (2001), la triangulación de datos implica involucración del observador con los miembros y el resultado debe ser un proceso que debe adentrarse.

## RESULTADOS

La investigación cualitativa, desde su enfoque interpretativo, tiene como propósito comprender la realidad a partir de la visión de los propios sujetos, profundizando en los significados, valores y vivencias que experimentan. Esta perspectiva resulta coherente con el propósito de analizar las dificultades ortográficas de manera integral, tomando en cuenta no solo los factores lingüísticos, sino también los componentes emocionales y culturales (Hernández Sampieri, 2010).

La Escuela Primaria "Plan de Ayala" atiende a 404 alumnos, en su mayoría hijos de familias agrícolas, con un alto porcentaje de madres solteras y un entorno afectado por la delincuencia. La infraestructura incluye 17 aulas (3 provisionales), espacios deportivos y un aula de medios, pero carece de bebederos. El personal docente está compuesto por 16 maestros, aunque solo tres tienen maestría. Para esta investigación, la muestra está conformada por 58 alumnos de cuarto grado, distribuidos en dos grupos, A y B.

En síntesis, la investigación cualitativa con un enfoque interpretativo y un diseño etnográfico proporciona una comprensión más rica y situada de los problemas ortográficos dentro del ámbito escolar. La integración

de estas metodologías junto con el uso de estrategias lúdicas constituye una alternativa valiosa para fortalecer las habilidades ortográficas de los alumnos, al incorporar tanto dimensiones lingüísticas como socioculturales en el proceso educativo.

Elaborada con el software ATLAS.ti versión 3, donde se presenta uno de los factores identificados: la actividad lúdica en los alumnos. Esta figura destaca la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, ya que fomentan la motivación en los niños y contribuyen a la mejora de su ortografía.

Asimismo, se elaboró una matriz de alternativas para proponer soluciones al problema. La primera alternativa consistió en incorporar herramientas tecnológicas.

## DISCUSIÓN

En el presente trabajo de investigación se identificaron diversas dificultades relacionadas con la ortografía. Entre ellas destacan, por parte de los padres de familia, la falta de tiempo para apoyar a sus hijos en el proceso de aprendizaje. En el caso de los alumnos, se observó desinterés, ya que prefieren realizar otras actividades, como jugar videojuegos, en lugar de enfocarse en el estudio. Una de las problemáticas más notorias fue el desconocimiento de las reglas gramaticales, así como el uso incorrecto de letras como C,S,Z, D,B,P, H, G,J,X en alumnos, entre otras.

Para atender estas dificultades, se diseñaron e implementaron diversas estrategias, como talleres orientados al fortalecimiento de los conocimientos básicos sobre las reglas gramaticales.

Además, se incorporaron actividades lúdicas elaboradas en el aula, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños.

Este trabajo aporta a la educación al proponer procedimientos y estrategias que pueden aplicarse tanto en el entorno escolar como familiar, integrando el uso de recursos digitales. Entre las estrategias lúdicas implementadas se encuentran juegos como el ahorcado, crucigramas y juegos de palabras, esto se implementaron en el aula. También se utilizaron herramientas digitales como la plataforma Educaplay, que permitió a los alumnos aprender ortografía de manera interactiva, creativa y significativa.

## CONCLUSIÓN

La enseñanza-aprendizaje cobra mayor relevancia en la mejora de la ortografía cuando se aplican estrategias lúdicas en el aula. Estas resultan altamente funcionales, ya que muchos educandos carecen de conocimientos sólidos en este tema y, sobre todo, de motivación para mejorar. Por ello, se implementan dichas estrategias con el propósito de fomentar el entusiasmo y el interés del alumnado hacia la ortografía. La aplicación de actividades lúdicas en alumnos de cuarto año de primaria ha generado un

impacto positivo no solo en los estudiantes, sino también en los padres de familia, quienes se muestran más dispuestos a apoyar y motivar a sus hijos desde casa.

En un inicio, los alumnos no mostraban avances significativos en su aprendizaje de la ortografía, principalmente por la falta de apoyo familiar y el escaso interés por parte de ellos mismos. Sin embargo, con la implementación de estrategias lúdicas, se observó una mejora notable. Aunque al principio los estudiantes presentaban dificultades, especialmente al no comprender el concepto de ortografía, el uso de herramientas tecnológicas facilitó su comprensión y participación activa.

En conclusión, la aplicación de estrategias lúdicas es fundamental para mejorar la ortografía, ya que permite a los alumnos adquirir aprendizajes significativos de forma divertida y motivadora. A través del compromiso de los propios estudiantes y la evaluación constante de sus conocimientos mediante actividades interactivas en plataformas como Educaplay; incluyendo juegos como memórame, sopas de letras, el ahorcado, entre otros. Se logró fortalecer sus habilidades ortográficas de manera efectiva.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, F. G. (2012). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (6ª ed.). Editorial Episteme.
- Briceño Núñez, C. E. (2022). Uso de las reglas ortográficas en el contexto escrito de los estudiantes de educación básica. ¿Son efectivas las actividades didácticas? Mérito - Revista de Educación, 4(11), 19-28. <https://doi.org/10.33996/merito.v4i11.862>
- Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión. (2019). Ley General de Educación. <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGE.pdf>
- Canasa, M., Salazar, M., y Antonio, M. (2016). El uso de entornos virtuales como estrategia didáctica para mejorar la ortografía de los estudiantes de 6º de secundaria de la Unidad Educativa Luis Ernst de la ciudad de La Paz. <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/6991>
- Cuá, L. (2012). Impacto de un curso propedéutico en la mejora de la ortografía de los alumnos de primer básico del colegio CIEM, cantón Xecaracoj, Quetzaltenango (Tesis de licenciatura). Universidad del Istmo. <https://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2012/44102.pdf>
- Curiosaweb. (s.f.). La historia de San Bartolo: Un recorrido por sus tradiciones y leyendas. [https://curiosaweb.com/la-historia-de-san-bartolo-un-recorrido-por-sus-tradiciones-y-leyendas/?damemas\\_lectura=1](https://curiosaweb.com/la-historia-de-san-bartolo-un-recorrido-por-sus-tradiciones-y-leyendas/?damemas_lectura=1)
- Diario Oficial. (2020). Programa sectorial de educación 2020-2024.

[https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/562380/Programa\\_Sectorial\\_de\\_Educaci\\_n\\_20202024.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/562380/Programa_Sectorial_de_Educaci_n_20202024.pdf)

Diario Oficial. (2020). Comisión Nacional para la Mejora de la Educación.

<https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/558694/PI-2020-2024mejoredu.pdf>

Escuelas de México. Com. (2024, 24 de enero). <https://escuelasmexico.com/escuelas/estado-de-mexico/plan-de-ayala-15dpr1196h/>

Espín Chuqui, D. K. (2019). Aplicación de una estrategia lúdica para desarrollar las capacidades lectoras en niños de educación básica elemental (Tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2577>

Hernández, D. (2019). La ortografía en el aula: Una propuesta didáctica innovadora. Universidad de Jaén.

<https://crea.ujaen.es/handle/10953.1/11522>Herrera, D. G. H., De Jesús, A. P., y Méndez, K. R.

(2021). Estrategias para el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de noveno grado del INACS, Jinotega, en el periodo de septiembre 2020 a marzo de 2021. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua - León, Centro Universitario Regional Jinotega.

<http://riul.unanleon.edu.ni:8080/jspui/bitstream/123456789/9138/1/247548.pdf>

Leiva, M., y Silva, L. (2018). Los juegos verbales y el mejoramiento de la ortografía de los estudiantes del V ciclo de la L.E. N° 82991 de La Rinconada - Hualgayoc, 2018 (Tesis de maestría).

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/28417>

Macía, R. H. (2022). Ortografía divertida con la tecnología: Una experiencia de aprendizaje con estudiantes de básica media. Revista Mamakuna, 18, 1-10. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2268>

Maiguel, S. R., Mendoza, M. C., y Robles, A. I. (2022). Estrategias lúdicas pedagógicas mediadas por las TIC, compiladas en el aula virtual Classroom, para el fortalecimiento de la ortografía de los estudiantes del grado tercero del Liceo Celestín Freinet del municipio de Sincelejo, departamento de Sucre. Universidad de Cartagena.

[https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15871/TGF\\_Rina%20Maiguel\\_Mariela%20Mendoza\\_Adriana%20Robles.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15871/TGF_Rina%20Maiguel_Mariela%20Mendoza_Adriana%20Robles.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Mora, J. (2014). El aprendizaje colaborativo como estrategia pedagógica para la enseñanza-aprendizaje de la ortografía. Universidad Libre de Colombia.

<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/7563>

Moreno Mejía, E. A. (2015). Estrategias metodológicas creativas para mejorar la calidad ortográfica de los estudiantes de tercer año en la escuela de educación básica Ernesto Bucheli de la parroquia Atahualpa. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.



<http://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/1361>

- Muñoz, J., y Yanza, F. (2021). Talleres lúdicos en línea como estrategia didáctica para potenciar las destrezas ortográficas en el cuarto año de Educación General Básica de la Escuela Particular Dominicana San Luis Beltrán. Universidad Nacional de Educación. <http://201.159.222.12/handle/56000/1977>
- Naciones Unidas. (1948). Declaración Universal de Derechos Humanos. <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>
- Pibaque, M. E. C. (2023). Investigación presentada como requisito para la obtención del título de Magister en Educación, mención Educación y Creatividad (Artículo científico). <https://orcid.org/0000-0002-4129-3685>
- Pilco Piray, A. (2023). Aplicación del cómic 2.0 como estrategia lúdica para mejorar la lectura comprensiva de los estudiantes de la unidad educativa "Compud" durante el año lectivo 2020-2021 (Tesis de posgrado). Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10626>
- Riera-Flores, M., y Romo-Maroto, P. (2020). Programación neurolingüística como estrategia innovadora para la didáctica de la lengua y la literatura. *Revista Cátedra*, 3(3), 18-32.
- Solano, M. (2019). Guía didáctica interactiva para el proceso enseñanza- aprendizaje de ortografía en los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Ibarra (Tesis de maestría). Universidad Tecnológica Israel.
- Vélez Vélez, A. A. (2023). Juegos ortográficos en plataformas digitales educativas para mejorar la escritura creativa (Tesis de pregrado). Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Manta, Ecuador. <https://repositorio.ulead.edu.ec/handle/123456789/4853>
- Villafuerte, D. (2012). El software interactivo y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del quinto año de Educación Básica de la Escuela "Fray Vicente Solano" del Cantón Pelileo, Provincia de Tungurahua durante el periodo lectivo 2009-2010. Universidad Técnica de Ambato. <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/2767>
- Wikipedia. (2024, 20 de enero). San Bartolo Morelos, Estado de México. [https://es.wikipedia.org/wiki/San\\_Bartolo\\_Morelos](https://es.wikipedia.org/wiki/San_Bartolo_Morelos)