



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y  
TECNOLOGÍAS**

**CARRERA PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA**

**Título:**

Ludificación como estrategia didáctica para mejorar la ortografía de los estudiantes de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado en Pedagogía de la Lengua y la Literatura

**Autor:**

Loor Torres Álvaro Sebastián

**Tutor:**

MSc. Edwin Antonio Acuña Checa

**Riobamba, Ecuador, 2023**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Álvaro Sebastián Loor Torres**, con cédula de ciudadanía **1501091928**, autor del trabajo de investigación titulado: **Ludificación como estrategia didáctica para mejorar la ortografía de los estudiantes de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor de la obra referida será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a la fecha de su presentación.



---

Álvaro Sebastián Loor Torres


C.I: 1501091928

## **DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR**

Quien suscribe, **EDWIN ANTONIO ACUÑA CHECA** catedrático adscrito a la Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado **“LA LUDIFICACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN LOS ESTUDIANTES DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTIANA NAZARENO”**, bajo la autoría de **ÁLVARO SEBASTIÁN LOOR TORRES**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los **26** días del mes de **octubre** de **2023**

EDWIN  
ANTONIO  
ACUÑA CHECA



Firmado digitalmente por  
EDWIN ANTONIO ACUÑA  
CHECA  
Fecha: 2023.10.26  
12:26:43 -05'00'

---

**Edwin Antonio Acuña Checa**

**C.I: 0503255218**

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación Ludificación como estrategia didáctica para mejorar la ortografía en los estudiantes de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”, presentado por Álvaro Sebastián Loor Torres, con cédula de identidad número 1501091928, bajo la tutoría de MSc. Edwin Antonio Acuña Checa; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a la fecha de su presentación.

MSc. Liuvan Herrera Carpio.

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO**



---

PhD. Ana Jaqueline Urrego Santiago.

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**



---

MSc Lourdes Elizabeth Navas Franco.

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**



---

## CERTIFICADO ANTIPLAGIO

# CERTIFICACIÓN

Que, **Loor Torres Álvaro Sebastián** con CC: **1501091928**, estudiante de la Carrera de **PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍA**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**La ludificación como recurso didáctico para mejorar la ortografía en los estudiantes de EGB de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno**", cumple con el **7 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 14 de diciembre de 2023

0503255218  
EDWIN  
ANTONIO  
ACUÑA CHECA

Firmado digitalmente por  
0503255218 EDWIN  
ANTONIO ACUÑA CHECA  
Fecha: 2023.12.14  
14:30:04 -05'00'

---

MsC. Edwin Antonio Acuña Checa  
**TUTOR**

## **DEDICATORIA**

### **A mis padres**

Con el mayor cariño que puedo entregar, el presente trabajo va dedicado a ellos, quienes con su eterno amor me guiaron por el camino de la rectitud y la honradez, siempre demostrando su esfuerzo incondicional en cada paso que doy.

### **A mi familia**

Por siempre brindarme su apoyo en todo lo posible para que este reto académico lograra culminarse. También para aquellos que ya no se encuentran con nosotros, ya que los momentos vividos siempre están en presentes en mi memoria.

### **A mis docentes**

Por guiarme de principio a fin en toda la carrera universitaria, por demostrar ser profesionales dignos de ejemplo y animar a ser futuros colegas íntegros de esta hermosa profesión.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco infinitamente a mis padres, Julio Alberto Loor Zambrano y Maritza Elizabeth Torre Noboa, sin su inconmensurable esfuerzo durante toda mi vida no podría haber alcanzado este importante logro, con cada consejo, acción y paciencia demuestran ser mis modelos a seguir en todo aspecto posible. A mis queridos abuelos, por ser pilares en nuestra familia y referente de experiencia y sabiduría. Finalmente, a Karol Manzano, por ser desde hace mucho tiempo mi apoyo y compañera en la vida.

# ÍNDICE GENERAL

PORTADA	
DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS.	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	16
INTRODUCCIÓN .....	16
1.1 Planteamiento del problema .....	17
1.2 Objetivos .....	18
1.2.1 General .....	18
1.2.2 Específicos.....	18
CAPÍTULO II. ....	19
MARCO TEÓRICO.....	19
2.1 Antecedentes. ....	19
2.2 Ciencias de la educación .....	20
2.3 La enseñanza .....	20
2.4 La estrategia didáctica.....	21
2.5 Ludificación .....	21
2.6 Importancia de la ludificación.....	21
2.7 Ventajas y desventajas de la ludificación.....	23



2.8	Aprendizaje significativo por medio de la lúdica.....	24
2.9	Juegos que mejoran la ortografía .....	25
2.10	Estrategias didácticas .....	25
2.11	Ortografía .....	26
CAPÍTULO III.....		27
METODOLOGÍA .....		27
3.1	Tipo de Investigación.....	27
3.2	Diseño de Investigación .....	27
3.3	Técnicas de recolección de Datos .....	27
3.4	Técnica: Encuesta.....	28
3.5	Instrumento: Cuestionario .....	28
3.6	Población de estudio y tamaño de muestra .....	28
3.7	Métodos de análisis, y procesamiento de datos.....	29
CAPÍTULO IV.....		30
4.1	Resultados .....	30
4.2	Discusión.....	60
CAPÍTULO V .....		61
PROPUESTA.....		61
5.1	Estrategia mediante recurso didáctico.....	61
5.2	Estrategia mediante plataforma.....	63
5.3	Estrategia con recurso didáctico tangible.....	65
CAPÍTULO VI.....		67
6.1	Conclusiones .....	67
6.2	Recomendaciones.....	68
7.	BIBLIOGRAFÍA .....	69
8.	ANEXOS .....	71

## ÍNDICE DE TABLAS.

Tabla 1	23
Ventajas de la Ludificación	23
Tabla 2	24
Desventajas de la Ludificación	24
Tabla 3	28
Población de estudio	28
Tabla 4	30
Pregunta 1 (primera vez aplicado el test)	30
Tabla 5	31
Pregunta 1(segunda vez aplicado el test)	31
Tabla 6	32
Pregunta 2 (primera vez aplicado el test)	32
Tabla 7	33
Pregunta 2 (segunda vez aplicado el test)	33
Tabla 8	34
Pregunta 3 (primera vez aplicado el test)	34
Tabla 9	35
Pregunta 3 (segunda vez aplicado el test)	35
Tabla 10	36
Pregunta 4 (primera vez aplicado el test)	36
Tabla 11	37
Pregunta 4 (segunda vez aplicado el test)	37
Tabla 12	38
Pregunta 5 (primera vez aplicado el test)	38
Tabla 13	39
Pregunta 5 (segunda vez aplicado el test)	39
Tabla 14	40
Tabla 15	41
Pregunta 6 (segunda vez aplicado el test)	41
Tabla 16	42
Pregunta 7 (primera vez aplicado)	42
Tabla 17	43
Pregunta 7 (segunda vez aplicado el test)	43
Tabla 18	44
Pregunta 8 (primera vez aplicado el test)	44
Tabla 19	45
Pregunta 8 (segunda vez aplicado el test)	45
Tabla 20	46
Pregunta 9 (primera vez aplicado el test)	46
Tabla 21	47
Pregunta 9 (segunda vez aplicado el test)	47
Tabla 22	48
Pregunta 10 (primera vez aplicado el test)	48
Tabla 23	49
Pregunta 10 (segunda vez aplicado el test)	49
Tabla 24	50

Pregunta 11 (primera vez aplicado el test)	50
Tabla 25	51
Pregunta 11 (segunda vez que se aplica el test)	51
Tabla 26	52
Pregunta 12 (primera vez aplicado el test)	52
Tabla 27	53
Pregunta 12 (segunda vez aplicado el test)	53
Tabla 28	54
Pregunta 13 (primera vez aplicado el test)	54
Tabla 29	55
Pregunta 13 (segunda vez aplicado el test)	55
Tabla 30	56
Pregunta 14 (primera vez aplicado el test)	56
Tabla 31	57
Pregunta 14 (segunda vez aplicado el test)	57
Tabla 32	58
Pregunta 15 (primera vez realizado el test)	58
Tabla 33	59
Pregunta 15 (segunda vez aplicado el test)	59

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b>	30
Pregunta 1 (Primera Vez Aplicado el Test)	30
<b>Figura 2.</b>	31
Pregunta 1 (segunda vez aplicado el test)	31
<b>Figura 3.</b>	32
Pregunta 2 (primera vez aplicado el test)	32
<b>Figura 4.</b>	33
Pregunta 2 (segunda vez aplicado el test)	33
<b>Figura 5.</b>	34
Pregunta 3 (primera vez aplicado el test)	34
<b>Figura 6.</b>	35
Pregunta 3 (segunda vez aplicado el test)	35
<b>Figura 7.</b>	36
Pregunta 4 (primera vez aplicado el test)	36
<b>Figura 8.</b>	37
Pregunta 4 (segunda vez aplicado el test)	37
<b>Figura 9.</b>	38
Pregunta 5 (primera vez aplicado el test)	38
<b>Figura 10.</b>	39
Pregunta 5 (segunda vez aplicado el test)	39
<b>Figura 11.</b>	40
Pregunta 6 (primera vez aplicado el test)	40
<b>Figura 12.</b>	41
Pregunta 6(segunda vez aplicado el test)	41
<b>Figura 13.</b>	42
Pregunta 7 (primera vez aplicado el test)	42
<b>Figura 14.</b>	43
Pregunta7 (segunda vez aplicado el test)	43
<b>Figura 15.</b>	44
Pregunta 8 (primera vez aplicado el test)	44
<b>Figura 16.</b>	45
Pregunta 8 (segunda vez aplicado el test)	45
<b>Figura 17.</b>	46
Pregunta 9 (primera vez aplicado el test)	46
<b>Figura 18.</b>	47
Pregunta 9 (segunda vez aplicado el test)	47
<b>Figura 19.</b>	48
Pregunta 10 (primera vez aplicado el test)	48
<b>Figura 20.</b>	49
Pregunta 10 (segunda vez aplicado el test)	49
<b>Figura 21.</b>	50
Pregunta 11 (primera vez aplicado el test)	50
<b>Figura 22.</b>	51
Pregunta 11 (segunda vez aplicado el test)	51
<b>Figura 23.</b>	52
Pregunta 12 (primera vez aplacido el test)	52

<b>Figura 24.</b>	53
Pregunta 12 (segunda vez aplicado el test)	53
<b>Figura 25.</b>	54
Pregunta 13 (primera vez aplicado el test)	54
<b>Figura 26.</b>	55
Pregunta 13 (segunda vez aplicado el test)	55
<b>Figura 27.</b>	56
Pregunta 14 (primera vez aplicado el test)	56
<b>Figura 28.</b>	57
Pregunta 14 (segunda vez aplicado el test)	57
<b>Figura 29.</b>	58
Pregunta 15 (primera vez aplicado el test)	58
<b>Figura 30.</b>	59
Pregunta 15 (segunda vez aplicado el test)	59

## **RESUMEN**

La presente investigación tiene como objetivo diseñar estrategias didácticas con base en la ludificación para mejorar la ortografía en los estudiantes de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”. Se precisó una investigación de campo, debido a la necesidad de estar presente en el ambiente y práctica escolar de los alumnos, además de ser descriptiva, pues los resultados lograron ser recopilados e interpretados por el investigador. Se recopiló los datos mediante la técnica de la encuesta y su instrumento, el cual fue el cuestionario. La recopilación de la información se logró gracias a la participación de la población de estudio, la cual corresponde a 24 alumnos de 10mo año de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”. Se concluye que, al aplicar el test correspondiente, se verificó que los estudiantes presentaban problemas al momento de reconocer el significado y correcta escritura de distintas palabras, para ello se ejecutaron diversas actividades relacionadas con la ludificación para mejorar la ortografía de los alumnos, evidenciando que no se mostraron impedimentos para realizar las actividades con los alumnos, desarrollando de manera exitosa cada práctica mientras los estudiantes se mostraban motivados y que todas las actividades tuvieron influencia positiva en el aprendizaje de los estudiantes, para más del 60% de los alumnos, la estrategia que mayor beneficio les otorgó fue el parchís ortográfico.

**Palabras claves:** Ortografía, ludificación, aprendizaje, estrategias, juegos, motivación.

## **ABSTRACT**

The present research aims to design didactic strategies based on gamification to improve spelling in students of Basic General Education (EGB) at the Christian Educational Unit "Nazareno." A field study strategy was chosen owing to the importance of being present in the students' academic environment and activities. The research is descriptive, as the results were collected and interpreted by the investigator. Data were gathered using the survey technique and its instrument, which was questionnaire. The study population, which consisted of 24 students from the Christian Educational Unit "Nazareno" in their tenth year, made it possible to collect information. It is concluded that, upon applying the corresponding test, it was verified that students faced problems recognizing the meaning and correct spelling of different words. Various activities related to gamification were executed to improve the spelling of the students, showing that there were no impediments to conducting activities with the students. Each practice was successfully developed while keeping the students motivated, and all activities had a positive influence on the students' learning. For more than 60% of the students, the strategy that provided the greatest benefit was the spelling board game "parchis."

Keywords: Spelling, gamification, learning, strategies, games, motivation.



MARIO NICOLAS  
SALAZAR RAMOS

---

**Revised by**  
**Mario N. Salazar**  
**CCL English Teacher**

## CAPÍTULO I.

### INTRODUCCIÓN

Los problemas ortográficos dentro del contexto educativo están muy presentes en la actualidad, esto debido a la despreocupación, falta de interés del alumno y falta de importancia que se da para la correcta comunicación y elaboración de trabajos escritos, por ello, se debe trabajar con los estudiantes desde los primeros cursos, para que la falta de estos conocimientos no afecte en su futuro ya que, de acuerdo con Montesdeoca *et al.* (2021) “el estudiantado muestra dificultades en el acceso a estudios superiores debido a la aparición de numerosas faltas de ortografía” (p. 2). El objetivo de la investigación es diseñar recursos didácticos en base a la ludificación para mejorar la ortografía, para ello, se implementó las características o conceptos de los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así aumentando la motivación de los alumnos, provocando un mayor agrado en el proceso mismo de aprender.

El problema de la investigación se localiza en los estudiantes de 9no año del período 2021-2022 de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”, quienes continúan con falencias en la escritura. En la actualidad, no se evidencian investigaciones aplicadas dentro de la institución educativa que se enfoquen en cómo mejorar la ortografía mediante la ludificación.

Por este motivo, el realizar el presente estudio resulta de gran importancia para los estudiantes, guiándoles e impartiendo las diferentes reglas de esta parte de la gramática para que logren cursar sin problemas sus estudios superiores, demostrando calidad, seguridad y competencia en sus textos escritos. Al no encontrar una cantidad considerable de investigaciones dentro del Ecuador que estén relacionados con la ludificación y la ortografía, también sirve como base para futuras investigaciones dentro del contexto ecuatoriano.

La investigación se encuentra dividida en diferentes capítulos, el primer capítulo se trabajó en la introducción de la investigación, donde se describe el problema a tratar, el planteamiento del problema demostrando los problemas que existen a nivel general hasta lo particular y los objetivos a tratar. En el segundo capítulo se desarrolló el marco teórico, describiendo las diferentes teorías y conceptualizaciones relacionadas con la investigación y su importancia para comprender todo lo que se realizará. En el tercer capítulo pertenece a la metodología, se muestra diferentes aspectos de la investigación, su enfoque, diseño, la población que será estudiada y los diferentes métodos y técnicas de recolección y procesamiento de datos. El capítulo IV se desarrollará los resultados y la discusión, aquí se describirá las evidencias obtenidas durante la aplicación de las diferentes estrategias ejecutadas hacia los estudiantes de 10mo año de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”. En el capítulo V, se explica la propuesta planteada, es decir, las diferentes actividades diseñadas por el investigador para mejorar la ortografía de los estudiantes. Finalmente, en el capítulo VI se presentan las conclusiones y recomendaciones en base a los objetivos planteados en la investigación.



## 1.1 Planteamiento del problema

En el siglo XXI, aplicar en los centros educativos métodos tradicionales de enseñanza como lo es la memorización y repetición sin profundizar o ejemplificar los conceptos, solo provoca una desmotivación en los estudiantes, llevando a una falta de atención y poca adquisición de los conocimientos. Precisando en el aprendizaje de la ortografía, en la actualidad, esta no suele ser un estudio muy llamativo para los jóvenes, que, debido a diversas influencias tecnológicas o jergas sociales, la correcta forma de escribir es irrelevante o es de poca importancia para su comunicación, generando inconvenientes al momento de la comprensión en textos académicos. Por este motivo, es importante impartir y conocer nuevas formas que ayuden en la estimulación a la escritura del estudiante, que logren tomar consciencia de la información adquirida y procesada.

No se evidencian numerosos estudios a nivel latinoamericano sobre la ortografía, entre los pocos se destaca el Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE, 2019), realizada por el Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de Calidad de la Educación (LLECE), en el que participaron 16 países, entre ellos están: Argentina, Brasil, Colombia, Cuba, Costa Rica, Ecuador, El Salvador, etc., en donde uno de sus tres aspectos a evaluar fue la convención de legibilidad (ortografía y puntuación), en el cual se utilizó rúbricas como instrumento de evaluación para calificar diferentes niveles de desempeño.

En Ecuador, dentro de los centros educativos de Educación General Básica (EGB) y Bachillerato General Unificado (BGU) existen problemas al momento de que los estudiantes deben desarrollar su escritura escolar, ya que su correcta aplicación otorga no solo legibilidad en el texto, sino comprensión de lo que se desea expresar. El problema del desinterés de la ortografía, en los jóvenes, se logra visualizar incluso en su futuro, cuando muchos desean aplicar a un título universitario, la carencia de conocimiento en este ámbito afecta mucho en su proceso educativo, esto nos demuestra Montesdeoca *et al.* (2021) indicando que “existen importantes carencias en este sentido, lo que indica que el estudiantado arrastra falencias de los niveles que han precedido al nivel superior” (p.2).

El problema se encontró en la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”, ubicada en la Provincia de Chimborazo, ciudad de Riobamba. Los estudiantes mostraron falencias ortográficas al momento de redactar sus ensayos, deberes o actividades grupales, en la actualidad se encuentran cursando el 10mo año en el período 2022-2023 con las mismas falencias. Por lo antes mencionado, la presente investigación pretende utilizar estrategias lúdicas e identificar su influencia para mejorar la ortografía en los estudiantes mencionados.

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1 General**

Diseñar recursos didácticos con base en la ludificación para el mejoramiento de la ortografía en los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno” período 2022-2023.

### **1.2.2 Específicos.**

- Identificar las mecánicas de juego que utilizan los docentes en los estudiantes de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”.
- Comprobar el nivel ortográfico de los estudiantes de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”
- Analizar las variables de estudio: la ludificación como estrategia didáctica y la mejora en la ortografía de los estudiantes de EGB.

## CAPÍTULO II.

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes.

Guamán y Álvarez (2022) en su investigación “Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica” tienen el objetivo determinar la influencia de la ludificación al momento de enseñar ortografía a estudiantes de Educación General Básica (EGB). Se optó por un diseño cuasi experimental debido a que la información recolectada fue obtenida en dos momentos distintos, realizado en 21 estudiantes de la institución. Se obtuvo mejorías de un 40% a 50% en cuando a la prueba escrita planteada, demostrando que los estudiantes muestran un mayor interés al momento de desarrollar juegos para aprender. Finalmente, se evidencia que la utilización de la ludificación, a través de presentaciones y el uso de la tecnología ayuda en el aprendizaje.

La investigación Guamán y Álvarez (2022) brinda la oportunidad de conocer la influencia de la ludificación en estudiantes muy jóvenes, sus estrategias aplicadas y la menra en la que influyó para el desarrollo e interés de los alumnos, siendo de gran aporte para la presente investigación por su contenido.

Pibaque (2023) en su estudio “Estrategias lúdicas para el uso de las reglas ortográficas en Educación General Básica Superior” propuso como objetivo determinar restablecimiento del aprendizaje mediante estrategias lúdicas para conocer las reglas ortográficas. Una investigación de tipo exploratorio, descriptivo y bibliográfico. El estudio se aplicó a los estudiantes de nueve año de Educación General Básica del cantón Jipijapa-Ecuador. Los resultados mostraron deficiencias por parte del docente al emplear estrategias para la enseñanza de la ortografía de los estudiantes, y que tener un espacio adecuado para aplicar las estrategias son necesarias para aplicar adecuadamente una estrategia predeterminada. Su conclusión se basa en es que cada docente debe estar preparado para aplicar en las aulas diversas estrategias lúdicas, pero también conocer y tener iniciativa autónoma en su continuo aprendizaje para saber enseñar.

El trabajo de Pibaque (2023) muestra resultados muy interesantes a lo largo de su estudio, teniendo un enfoque en el papel del docente en el aula, su capacidad para desarrollar actividades y la manera en como aplicar estrategias lúdicas para mejorar la ortografía en sus estudiantes, ya que es su trabajo también se muestran resultados positivos al aplicar la ludificación en el aula, a pesar de que esta vez se realizó en estudiantes un poco más grandes.

Jiménez *et al.* (2023) investigaron sobre “Estrategias didácticas: acciones efectivas para fortalecer la ortografía”, esta investigación tiene por objetivo contribuir para fortalecer y simplificar el aprendizaje de la ortografía, aplicando un diseño cuasi experimental. Las diversas estrategias se aplicaron a estudiantes de séptimo año de Educación General Básica (EGB) y al docente encargado. Los resultados mostraron que, con respecto al desempeño ortográfico, el 25% de los alumnos dominan los aprendizajes básicos, el 54% solo los alcanza y el 21% está próximo a alcanzarlos. Finalmente, tras el diagnóstico realizado a los

estudiantes, se realizó la propuesta alternativa “Aprendamos Juntos a Escribir Correctamente”, la cual consiste una guía didáctica de actividades, y, al igual que el resto de investigaciones, los estudiantes se benefician porque demuestran el progreso y mejoría en el aprendizaje de la ortografía.

Jiménez *et al.* (2022) muestra una gran cantidad de actividades lúdicas realizadas en su investigación, que son de gran aporte para la inspiración al momento de diseñar las actividades para la presente investigación, y sus resultados aporten evidencias de lo positivo que es para los estudiantes y como aplicarlo correctamente ayuda a mejorar la ortografía de los alumnos, teniendo en cuenta que son parte de la Educación General Básica (EGB)

## **2.2 Ciencias de la educación**

Tener claro el concepto de ciencia ayuda a comprender con mayor precisión cómo influye en la educación, de acuerdo con Vega (2018) es “aquel método “empírico”, “racional”, “verificable”, “sistemático” y “explicativo” que, al estudiar los hechos, los pone en condiciones capaces de comprenderlos de forma menos azarosa (p. 58). Con esto, la ciencia proporciona veracidad en sus resultados y regula la forma en la que el proceso de investigación se lleve de manera adecuada.

Por lo tanto, según Vega (2018) se entiende como Ciencias de la Educación a “todas las disciplinas interesadas en el estudio científico de los distintos aspectos de la educación en sociedades y culturas determinadas” (p. 59). De esta concepción, se da a entender que las Ciencias de la Educación aportan en el estudio de problemas educativos desde diferentes puntos, objetivos, metas y metodologías que se puedan aplicar, esto ha surgido, según Vega (2018) “al interés que otras disciplinas mostraban por las cuestiones educativas surgiendo, en consecuencia, múltiples enfoques, que pronto exigieron un espacio propio, aunque no una fundamentación epistemológica diferenciada” (p. 59).

## **2.3 La enseñanza**

Es la parte encargada por la labor docente, es la actividad que se ejecuta para que los alumnos logren desarrollar sus habilidades con la información impartida, guiando al educando en todo su desarrollo educativo, en donde puede existir distintas formas de enseñar y no centrarse en una única forma de impartir el conocimiento, esto de acuerdo con Torres y Girón (2009) citado por Osorio *et al.* (2021) el cuál comenta que “la enseñanza se asume como la actividad que se ejecuta para orientar el aprendizaje en un grupo de estudiantes” (p. 2).

La enseñanza tiene diferentes formas de concebirla, puede tener influencia por el contexto educativo o el tener siempre presente el paso del tiempo y la necesidad de modernizarse, así nos menciona Correa *et al.* (2018) que la enseñanza “ha tenido varias y distintas connotaciones que ha llevado a su evolución, en los aspectos pedagógicos, metodológicos, epistemológicos, sociales y culturales, empezando por modelos que se han visto obsoletos desde una perspectiva actual” (p. 303). Por este motivo, el estancarse o no acoplarse a las nuevas herramientas o formas de enseñanza solo perjudican al estudiante.

## **2.4 La estrategia didáctica**

Existen diversas maneras en las que este accionar puede apoyarse para llegar de mejor manera a los educandos, por este motivo existen las estrategias didácticas, que de acuerdo con Hernández y Díaz (1999) citados por Correa *et al.* (2018) son “todas aquellas ayudas planteadas por el docente, que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información” (p. 304). Es decir, no existe una sola forma de enseñanza, que a pesar de lo innovadora que sea, no son adecuadas al estudiante o al contexto, por ello el identificar y saber qué estrategias didácticas plantear son claves al momento que el docente dirija al alumnado.

Para que cada estrategia didáctica funcione de manera eficaz, siempre debe existir una persona encargada de guiar a los alumnos, que tenga el conocimiento de cómo aplicarla y los materiales necesarios para realizarla, independientemente de lo actual que sea la estrategia o lo sencillo pueda ser, como lo dice Picón (2020) “en todo proceso enseñanza-aprendizaje, el rol del maestro es vital y no puede desaparecer. No importa cuál sea la herramienta que utilice para transmitir el gusto y la pasión por el saber” (p. 16), para ello, el docente debe estar siempre actualizándose en las diferentes estrategias que ayuden en el contexto educativo de los estudiantes.

## **2.5 Ludificación**

Es una estrategia de enseñanza contemporánea que ayuda a impulsar la motivación en los estudiantes, utilizando conceptos de los juegos durante su proceso. Con esto, los estudiantes, con la ayuda del docente a cargo, aplicarán e identificarán los conceptos que se tiene de juegos para su aprendizaje en su entorno escolar, por ello, de acuerdo con Perdomo & Rojas (2019) esta estrategia “es la implementación de elementos provenientes de los juegos en ambientes diferentes a los mismos” (p. 163). Los conceptos pueden ser, puntos acumulados, agilidad, trabajo en equipo, velocidad en hacer actividades o responder preguntas, etc.

La motivación en los estudiantes y la forma en la que el maestro logra aumentar este sentimiento, es parte fundamental para que se logre adquirir de una manera más armónica los conceptos impartidos, se busca que el estudiante logre disfrutar de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ende, Perdomo & Rojas, (2019) comentan en que “la ludificación propende por incrementar la ejecución de una acción por el placer de realizarla o la realización de la misma para alcanzar una recompensa o evitar un castigo” (p. 163). Esto ayuda a implementar en ambientes no lúdicos o tradicionales los conceptos de juegos y la motivación que existen al momento de participar en alguna competencia, sin la necesidad de ser interpretada de esa manera, sino en la oportunidad de que todos los estudiantes participen y se sientan seguros al momento de aprender.

## **2.6 Importancia de la ludificación**

La implementación de la ludificación proporciona un ambiente más amigable y divertido para los estudiantes, generando ese gusto por todas las acciones realizadas para comprender algún tema de clase. Por lo mencionado, Perdomo & Rojas (2019) comentan:

(...) aquellos contenidos educativos que incluyen diseños de juego incentivan a los participantes a experimentar sin el miedo de generar consecuencias irreversibles; de esta manera, los estudiantes pueden re-centrar su atención no sobre el resultado final sino sobre el proceso y de allí generar un aprendizaje (p. 171).

Como se menciona, un aspecto clave es la motivación que la ludificación genera en los estudiantes, esa emoción por aprender mientras se juega en clase y donde se evidencia los frutos positivos obtenidos por todos los elementos del juego en la enseñanza-aprendizaje, así lo mencionan Pineda y Orozco (2018), quienes comparten en sus conclusiones que la ludificación “sí produce efectos positivos y beneficiosos para los sujetos de investigación. En este sentido, (..) la mayoría de los trabajos revisados presentan resultados positivos en el campo de lo motivacional” (p. 160), ayudando a los docentes y a los mismos estudiantes a llevar un desarrollo de las actividades académicas en la que todos estén involucrados y sientan el gusto por participar en clase.

## 2.7 Ventajas y desventajas de la ludificación

Dentro de las ventajas presentes en la ludificación se encuentran las siguientes:

**Tabla 1**

*Ventajas de la Ludificación*

	<b>Ventajas</b>
<b>Estudiante</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menor tiempo de aprendizaje</li><li>2. Acceso a múltiples recursos.</li><li>3. Personalización de la enseñanza</li><li>4. Flexibilidad</li></ol>
<b>Docente</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mayor fuente de recursos educativos para la enseñanza</li><li>2. Mayor contacto con los estudiantes.</li><li>3. Facilidad de evaluación.</li><li>4. Actualización profesional.</li></ol>
<b>Proceso de aprendizaje</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Interés y motivación.</li><li>2. Interacción y actividad intelectual continua.</li><li>3. Fomento de la imaginación</li><li>4. Fortalece el aprendizaje colaborativo.</li></ol>

*Nota:* Adaptado de La Ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología, de Perdomo y Rojas, 2018, *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), p. 162.

Existen distintas ventajas al momento de aplicar la ludificación en el aula de clase, que incluyen no solo en la manera en la que el docente ejecuta sus actividades, también involucra y abarca la manera en la que el estudiante aprender, sin dejarlo de lado o sin tomar en cuenta su opinión, ya que, al ser flexiva, pueden tomar las ideas y sugerencias de toda la clase.

A pesar de los beneficios actuales que presenta la ludificación, como toda estrategia de didáctica, también existen ciertas desventajas al momento de aplicarla, las cuales son:

**Tabla 2**

*Desventajas de la Ludificación*

<b>Desventajas</b>	
<b>Estudiante</b>	1. Adicción.
	2. Aislamiento.
	3. Mayor inversión del tiempo
<b>Docente</b>	1. Mayor nivel de estrés
	2. Dificultad en el mantenimiento de los equipos.
	3. Alta inversión de tiempo.
<b>Proceso de aprendizaje</b>	1. Dispersión / distracción
	2. Ansiedad.
	3. Dependencia de otros.
	4. Se enfocan más en el premio que en el propio aprendizaje.

*Nota:* Adaptado de La Ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología, de Perdomo y Rojas, 2018, *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), p. 162.

En el último punto de las desventajas de la ludificación en el proceso de aprendizaje, hace énfasis Reeve (2009), citado por Perdomo y Rojas (2019):

(...) durante una actividad de aprendizaje, las recompensas extrínsecas distraen la atención del aprendiz de la meta de aprender y la dirigen al logro de la recompensa. Esto hace que la finalidad del aprendiz cambie de adquirir el dominio a favor de obtener una ganancia extrínseca (p.169).

Por ello es muy importante saber ejecutar de manera correcta la forma lúdica de enseñar, sin que se olvide que es primordial que el educando logre aprender la información impartida y que no considere este proceso como un momento de ocio.

## **2.8 Aprendizaje significativo por medio de la lúdica**

El aprendizaje significativo ayuda a que la nueva información logre incorporarse de manera adecuada con la estructura cognitiva del estudiante. Para Ausubel (2002), citado por



Garcés *et al.* (2018) el aprendizaje significativo “se caracteriza por edificar los conocimientos de forma armónica y coherente, por lo que es un aprendizaje que se construye a partir de conceptos sólidos” (p. 234). Por este motivo es importante reconocer los conocimientos previos que trae consigo el estudiante para impartir de mejor manera las clases y cómo los nuevos conocimientos pueden llegar afectar a los ya establecidos en su conocimiento.

La ludificación encaja dentro de este aprendizaje, ya que de acuerdo con Montesinos *et al.* (2022) esta manera de enseñar “se está involucrando en las diferentes materias de la informática. Esto es porque permite generar un aprendizaje significativo en el alumno, facilitando la interiorización de contenidos y aumentando su motivación y participación (...)” (p. 9). Es decir, se utiliza conocimientos previos que el mismo estudiante posee sobre las características de los juegos para aprender nuevos temas.

## **2.9 Juegos que mejoran la ortografía**

El utilizar la tecnología para la ayuda de la enseñanza-aprendizaje se ha vuelto una forma de llegar de mejor manera a los estudiantes y aprovechar las herramientas que se encuentran al alcance de todos, esto lo sustenta Harpen *et al.* (2021) comentando que “las plataformas digitales han convertido a la web 2.0 en un espacio colaborativo y de renovación de información, influyendo en el ámbito educativo al poner al aprendiz en el centro de su propio proceso de aprendizaje” (p. 259). La misma tecnología contemporánea ya es vista como un apoyo total para las diferentes formas de enseñar, facilitando el proceso y creando materiales y herramientas para el uso libre de las personas.

Uno de los juegos que se pueden aprovechar que se encuentran al alcance de la mayoría de los estudiantes actuales se encuentra en la tienda de play store de manera gratuita, tiene por nombre “Ortografía y gramática español”, donde los estudiantes se registran y pueden comenzar con las actividades. Existen niveles dentro del mismo, mediante ejemplos explica las diferencias de distintas palabras y se puede mostrar el porcentaje de aciertos que tienen los estudiantes, con la posibilidad de corregir y aprender en el proceso.

Otra aplicación muy utilizada por docentes para aprovechar la tecnología es el sitio web de “Educaplay”, una plataforma donde se pueden emplear diferentes tipos de actividades ya predeterminadas, como lo son crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, entre otras, y adaptarlas a las necesidades de enseñanza del docente.

## **2.10 Estrategias didácticas**

Las estrategias didácticas son todas aquellas herramientas que ayudan al docente a guiar, ejemplificar y facilitar la manera en la que se enseña la asignatura, mejorando y desarrollando de manera eficaz el aprendizaje de los estudiantes. Es importante reconocer y aplicar correctamente cada recurso didáctico cuando lo amerite, reconociendo su valor e importancia en la clase, así lo comenta Casas & Porturas (2019) “(...) su uso queda aceptado en el instante en que son incorporados, adecuadamente en el proceso educativo; lo cual debe ser coincidente, a su vez, con el ambiente más amplio que lo rodea” (p. 45). Es decir, no todas las estrategias que se conozcan van a encajar correctamente en el contexto educativo,

sino reconocer el lugar que los rodea y de ahí asignar la estrategia más conveniente.

El innovar y adaptarse a los nuevos cambios educativos es de suma importancia para la preparación docente, quien debe estar siempre actualizándose y conociendo las nuevas herramientas didácticas que existen a su alrededor, esto igualmente lo comenta Casas & Porturas (2019) ya que “con la implementación y avances tecnológicos ha venido evolucionando los recursos didácticos, con los cuales se han pretendido mejorar el aprendizaje, poniendo al servicio de los docentes nuevas herramientas educativas entre las cuales destacan las TIC” (p.46). Por ello, como se mencionaba con anterioridad, el docente debe conocer muy bien y ser parte activa de las estrategias ejecutadas para guiar al estudiante, reconociendo los errores y fortaleces que se presenten.

## **2.11 Ortografía**

La ortografía forma parte de la gramática, esta establece ciertas reglas precisas para lograr una correcta expresión e interpretación escrita. Son las normas establecidas para la correcta escritura que es impartida desde la educación básica, mejorando la memoria, razonamiento, la capacidad auditiva y visual. Rodríguez & Sánchez (2018). El aprender las diferentes reglas gramaticales influyen positivamente en el futuro de los estudiantes tanto académicamente como en su vida personal.

De acuerdo con Peñalver *et al.* (2019) la ortografía es “un sistema de normas convencionales adoptadas en una época determinada, que provee la lengua escrita para asegurar su uniformidad y la permanencia de la escritura” (p. 560). Entendiendo este concepto, la ortografía va más allá de solo un sistema de correcta escritura, sino de que conocer los significados que son parte fundamental para crear y comprender textos y saber comunicarnos con los demás.

## CAPÍTULO III.

### METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo de Investigación

Se fundamenta en una investigación descriptiva, ya que permite ordenar el resultado de las observaciones de las conductas, las características, los factores, los procedimientos y las variables de fenómeno y hecho investigado. De acuerdo con Carlos (1992) citado por Guevara *et al.* (2020) este tipo de investigación logra “describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utiliza criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (p. 166). Es decir, se describirá las evidencias obtenidas de los sujetos de las acciones, actividades y resultados obtenidos con los sujetos de estudio.

También es una investigación de campo ya que se aplicará la técnica y se recolectará la información obtenida directamente de los sujetos investigados, involucrándose directamente con el entorno escolar, esto lo sustenta Sandoval (2022) exponiendo que la investigación de campo es “ir a donde están los hechos, donde está la población, donde está la realidad, donde están las personas y sus vivencias, la comunidad educativa (...) para observar, anotar y registrar esa realidad con la cual nosotros establecemos contacto directo” (p. 14). Así se involucra de mejor manera con todas las personas investigadas y cómo afecta las variables para obtener directamente los datos.

#### 3.2 Diseño de Investigación

Tiene un diseño no experimental, debido a que al momento de recolectar y analizar los resultados obtenidos no se modificará, cambiará o manipulará ninguna variable, dejando a los sujetos actuar tal y como son en su contexto. Por lo mencionado, Chóez & Vélez, (2021) comparten que este diseño “se realiza sin manipular deliberadamente variables y en las que solo se observan fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (p. 8). Al solo recolectar la información sin alterarla, se puede reconocer de manera exacta los cambios que se presenten a través del tiempo de las distintas variables investigadas.

#### 3.3 Técnicas de recolección de Datos

La técnica es la forma en la que los investigadores logran conseguirlas diferentes fuentes de información, sin las diferentes técnicas adecuadas a las necesidades del investigador no se podría adquirir información verídica, así lo menciona Gómez, G., (2021), comentando que las técnicas “son los procedimientos que siguen los investigadores para obtener los datos necesarios en su aproximación al objeto de estudio. Su importancia radica en que son la garantía de la cientificidad” (p. 116). Sin estos procesos, no puede verificar la veracidad de las investigaciones, por lo que no habría credibilidad en sus procesos.

En cambio, el instrumento, según Herrera *et al.* (2020) se entiende como “la fase medular e importante de la investigación, porque su confiabilidad y validez, permite obtener

informaciones veraces y certeras que contribuirán a verificar el cumplimiento de objetivos” (p. 435). El tener datos que logran ser verificados y validados mediante el instrumento aporta confiabilidad y veracidad en todo el proceso de investigación, para no caer en ambigüedad o fraude al momento presentar el proyecto.

### 3.4 Técnica: Encuesta

De acuerdo con Katz *et al.* (2019) la encuesta es “una técnica de producción de datos que, mediante la utilización de cuestionarios estandarizados, permite indagar sobre múltiples temas de los individuos o grupos estudiados” (p. 2). La encuesta será aplicada a los estudiantes de décimo año de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”.

### 3.5 Instrumento: Cuestionario

De acuerdo con Nocedo *et al.* (2015), citados por Feria *et al.* (2020) “consideran al cuestionario como el instrumento metodológico de aplicación de la encuesta” (p. 63). Así mismo, Acosta (2016) citado por Feria *et al.* (2020) afirma que, “el cuestionario constituye una serie de preguntas, con el fin de aplicarlas dentro de una encuesta o una entrevista” (p. 63). Esta información será de suma importancia para la investigación ya que se puede recolectar información de manera directa con los miembros involucrados y estudiados.

### 3.6 Población de estudio y tamaño de muestra

La población o universo de estudio constituyen todos los estudiantes del 10mo grado de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno” quienes presentan los problemas.

**Tabla 3**

*Población de estudio*

	<b>Estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Hombres</b>	12	50%
<b>Mujeres</b>	12	50%
<b>Total</b>	24	100%

**Fuente:** Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

En el estudio intervendrán los 24 estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”, de forma que la muestra considerada es no probabilística e intencional, es decir y de acuerdo con Hernandez & Carpio (2019) se busca “conseguir muestras representativas cualitativamente, mediante la inclusión de grupos aparentemente típicos. Es decir, cumplen con características de interés del investigador” (p. 78). Este grupo presenta interés por parte del investigador ya que previamente se logró evidenciar que se tiene falencias en diferentes aspectos ortográficos.

### **3.7 Métodos de análisis, y procesamiento de datos.**

El análisis de datos es aquella parte de la investigación que se encarga de examinar los resultados durante la recolección de datos, validando o refutando las hipótesis planteadas, por este motivo, se utilizarán paquetes estadísticos fiables para ayuda a precisar el procesamiento de los datos de las investigaciones, “tales como Statistical Package for Social Sciences (SPSS), Statistical Analysis System (SAS), StatGraphics, Epi Info, etc” (Hidalgo, 2019, p. 30).

Al aplicar el cuestionario, se realizará una tabulación de los resultados mediante aplicaciones certificadas que ayuden en el procesamiento cuantitativo de la investigación, para posteriormente ser analizadas por el investigador, logrando una conclusión correspondiente a cada pregunta realizada.

## CAPÍTULO IV

### 4.1 RESULTADOS

Resultados del test de ortografía aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

#### 1. Es una cantante excepcional, creo que \_\_\_\_\_ mejor en el mundo.

Tabla 4

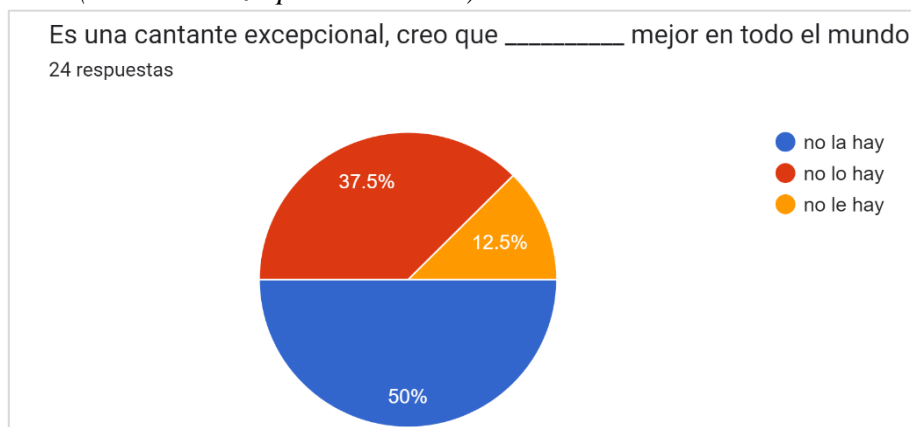
Pregunta 1 (primera vez aplicado el test)

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
No la hay	12	50%
No lo hay	9	37.5%
No le hay	3	12.5%
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”.

Figura 1.

Pregunta 1 (Primera Vez Aplicado el Test)



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 50% de los estudiantes respondieron a “no la hay”, el 37.5% respondieron “no lo hay”, y el 12.5% seleccionaron la opción “no le hay”.

**Interpretación:** Lastimosamente la mitad cometió el error de elegir la respuesta incorrecta, evidenciando que la mitad del curso no conoce la manera correcta de escribir esta oración.

**Tabla 5**

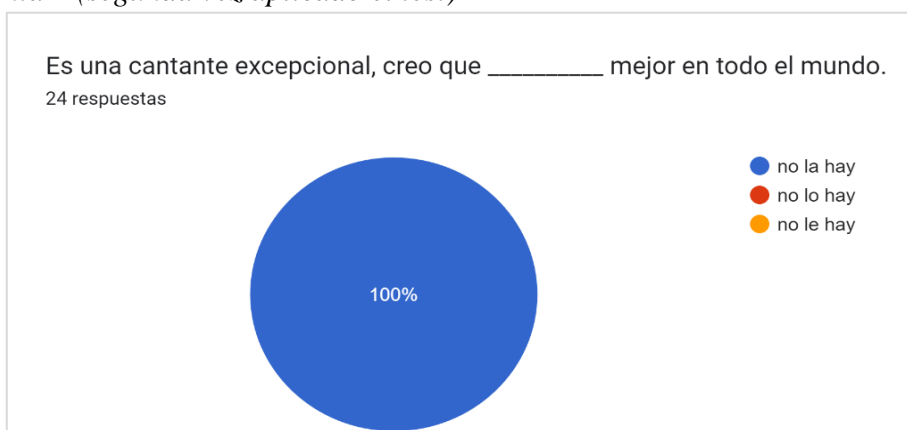
*Pregunta 1 (segunda vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
No la hay	24	100%
No lo hay	0	0%
No le hay	0	0%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”.

**Figura 2.**

*Pregunta 1 (segunda vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 100% de los estudiantes acertaron la respuesta correcta en su segunda ocasión dando el test de ortografía.

**Interpretación:** La primera vez que los estudiantes realizaron el test, el 50% de ellos seleccionó una respuesta incorrecta, evidenciando la falta de conocimiento sobre la (forma correcta de escritura de la oración). Sin embargo, tras aplicar la estrategia de ludificación, que incluyó diversas actividades y explicaciones sobre las razones por las que la mitad del grupo había respondido incorrectamente, todos los estudiantes acertaron en la respuesta cuando se les solicitó completar nuevamente el test.

2. La sequía ha afectado \_\_\_\_\_ a la parte sur del continente.

Tabla 6

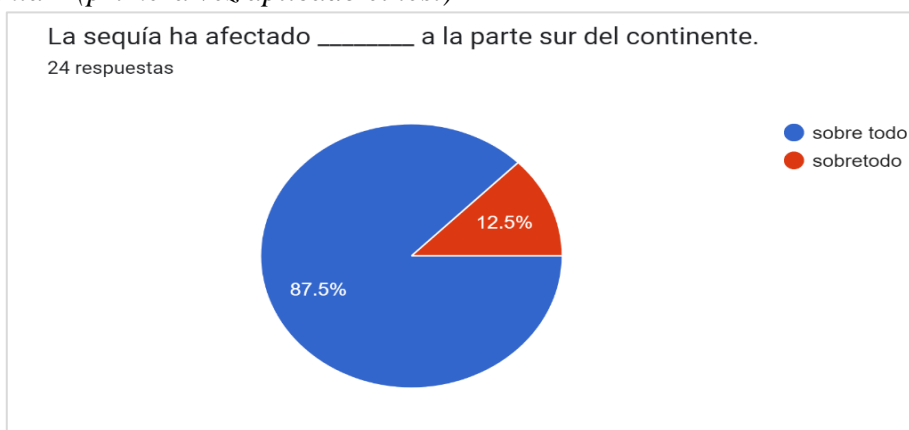
Pregunta 2 (primera vez aplicado el test)

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Sobre todo	21	87.5%
Sobretudo	3	12.5%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

Figura 3.

Pregunta 2 (primera vez aplicado el test)



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristina “Nazareno”

**Análisis:** El 87.5% de los estudiantes escogieron “sobre todo” y el 12.5% seleccionaron “sobretudo”

**Interpretación:** Se muestra un resultado bastante positivo, ya que casi el 90% del curso acertó en la respuesta correcta, pero todavía con el resultado de que existen pocos estudiantes que no lograron responder adecuadamente.



**Tabla 7**

*Pregunta 2 (segunda vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Sobre todo	20	83.3%
Sobretudo	5	16.7%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 4.**

*Pregunta 2 (segunda vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 83.3% de estudiantes seleccionaron “sobre todo” y el 16.7% seleccionó “sobretudo”

**Interpretación:** En su primer intento, la mayoría de los estudiantes seleccionó la respuesta correcta, y esto se replicó por segunda vez de manera muy similar. No obstante, se evidenció que por esta ocasión un estudiante adicional cometió un error en su respuesta en esta segunda ocasión. Esto señala/demuestra que, las diferentes actividades implementadas no contribuyeron a mejorar la ortografía de los estudiantes, y, además, se observó una leve disminución en el porcentaje de aciertos.

3. \_\_\_\_\_ cuando vienes a recoger tu bicicleta.

**Tabla 8**

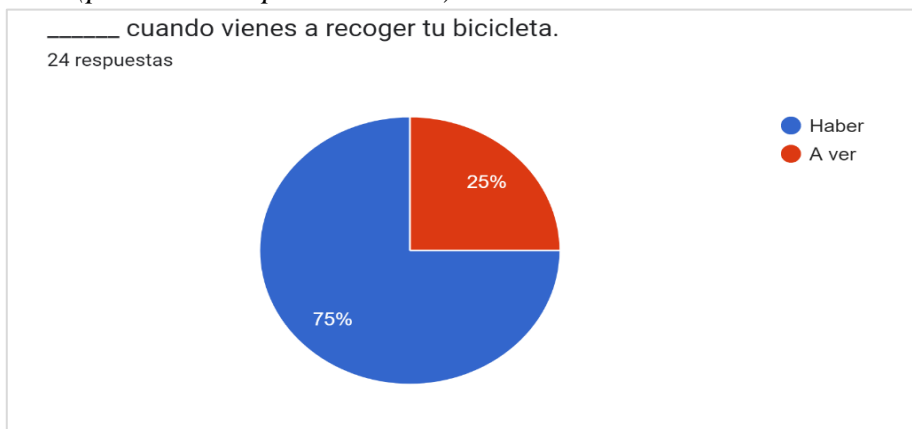
*Pregunta 3 (primera vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
<b>Haber</b>	18	75%
<b>A ver</b>	6	25%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 5.**

*Pregunta 3 (primera vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 75% de estudiantes seleccionaron la opción “Haber” y el 25% seleccionó “A ver”

**Interpretación:** Un resultado negativo, ya que el 75% de alumnos desconoce la manera correcta de escribir esta palabra para su contexto, pero dejando como evidencia que el 25% acertó.

**Tabla 9**

*Pregunta 3 (segunda vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Haber	3	12.5%
A ver	21	87.5%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 6.**

*Pregunta 3 (segunda vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 87.5% de los estudiantes seleccionaron la opción “Haber”, mientras que el 12.5% restante escogió la opción “A ver”

**Interpretación:** Se puede constatar un notable avance en el desempeño de los estudiantes. En la primera ocasión, solo 1/4 (25%) del curso logró completar correctamente la oración, pero en la segunda aplicación del test, un total de 21 de los 24 estudiantes respondieron de manera acertada. Esto demuestra que han identificado la forma correcta de escribir la oración entre las dos opciones planteadas.

#### 4. Desde luego... ¡\_\_\_\_\_ chorrada te has enfadado!

**Tabla 10**

*Pregunta 4 (primera vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
<b>Porque</b>	4	16.7%
<b>Por qué</b>	16	66.7%
<b>Porqué</b>	2	8.3%
<b>Por que</b>	2	8.3%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 7.**

*Pregunta 4 (primera vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristina “Nazareno”

**Análisis:** El 66.7% de los estudiantes seleccionaron “por qué”, el 16.7% escogió “porque”, existió un empate, ya que el 8.3% decidió la opción “por que” al igual que el otro 8.3% restante optó por la opción “porqué”

**Interpretación:** Al tener más opciones de respuesta se esperaba una elección de respuesta más variada, pero más de la mitad del curso respondió de manera correcta, pero una parte considerable del salón no supo cuál de las opciones era la adecuada para la oración.

**Tabla 11**

*Pregunta 4 (segunda vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Porque	0	0%
Por qué	22	91.7%
Porqué	1	4.2%
Por que	1	4.2%
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 8.**

*Pregunta 4 (segunda vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristina “Nazareno”

**Análisis:** El 91.7% de los estudiantes eligieron como respuesta “por qué”, mientras que el 4.2% eligió “porqué” y el otro 4.2% restante optó por “por que”.

**Interpretación:** En la primera vez que se llevó a cabo el test, se obtuvieron resultados aceptables, con la mayoría de los estudiantes respondiendo correctamente, pero con un porcentaje significativo de estudiantes cometiendo errores. Sin embargo, en la segunda vez que se aplicó el test, fue evidente que casi todo el curso respondió correctamente. Esto demuestra una mejor comprensión de por qué la palabra se escribe de esa manera en la oración planteada y la manera positiva que la ludificación ayudó a los estudiantes.

5. Lo de las islas de plástico debe ser solo una leyenda urbana, \_\_\_\_\_ ya estarían organizando excursiones para verlas.

Tabla 12

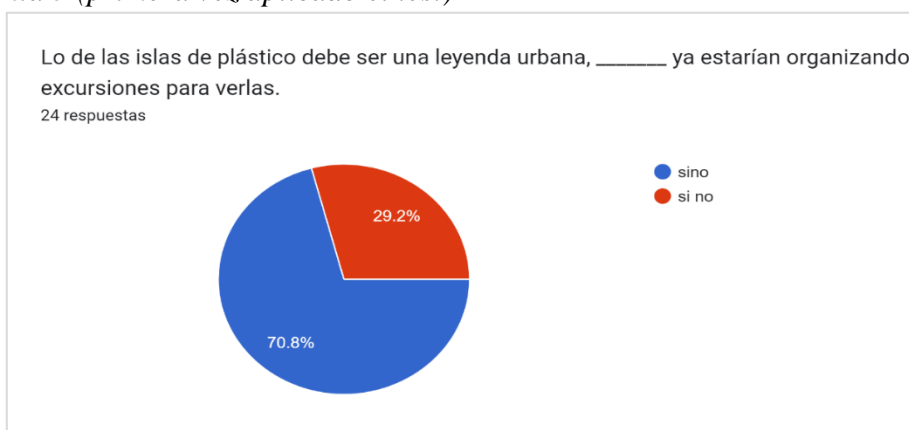
Pregunta 5 (primera vez aplicado el test)

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Sino	17	70.8%
Si no	7	29.2%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

Figura 9.

Pregunta 5 (primera vez aplicado el test)



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 70.8% de los estudiantes seleccionaron “sino” mientras que el 29.2% restante escogió “si no” como respuesta final.

**Interpretación:** Se muestra resultados negativos, ya que hasta un 70% de los estudiantes erraron en la respuesta, esto puede deberse al uso poco frecuente de las dos opciones de respuesta, pero una cantidad considerable de estudiantes sí logró acertar.

**Tabla 13**

*Pregunta 5 (segunda vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Sino	2	8.3%
Si no	22	91.7%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 10.**

*Pregunta 5 (segunda vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 91.7% de los alumnos seleccionó “sino” y el 8.3% optaron por “si no” como respuesta.

**Interpretación:** En primera instancia, se evidencia que la mayoría de los estudiantes sabe cómo redactar esta oración de manera correcta, con un porcentaje minoritario que cometió errores. Después de la estrategia aplicada, se registró un aumento significativo en el porcentaje de estudiantes que respondieron correctamente, alcanzando casi el 100% de aciertos en el grupo de estudio. Aunque no todos tenían dificultades con esta pregunta, la estrategia pudo mejorar y enriquecer el conocimiento de aquellos estudiantes que sí tenían problemas.

6. No tengo pensamiento de ir \_\_\_\_\_ no me han invitado.

Tabla 14

Pregunta 6 (primera vez aplicado el test)

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Por qué	6	25%
Porque	10	41.7%
Por qué	7	29.2%
Porqué	1	4.2%
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

Figura 11.

Pregunta 6 (primera vez aplicado el test)



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** Existían variadas respuestas en esta pregunta, el 41.7% del alumnado escogió “porque”, el 29.2% seleccionó “porqué”, el 25% optó por la opción “por qué” y solo 1 estudiante que representa el 4.2% respondió con “por que”.

**Interpretación:** Poco más del 60% de los alumnos tuvo errores al momento de elegir la respuesta, evidenciando un claro desconocimiento ortográfico para completar correctamente la oración.



**Tabla 15**

*Pregunta 6 (segunda vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Por qué	0	0%
Porque	23	95.8%
Por qué	0	0%
Porqué	1	4.2%
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 12.**

*Pregunta 6(segunda vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristina “Nazareno”

**Análisis:** La gran mayoría, el 95.8% de los estudiantes seleccionaron “porque” y solo el 4.2%, es decir un alumno, seleccionó la opción “porqué”

**Interpretación:** Hubo diversas respuestas en la primera vez que se aplicó el test, cada grupo de estudiante tenía una respuesta diferente desde su conocimiento, Desafortunadamente, en esa instancia, más de la mitad del curso proporcionó respuestas incorrectas. Sin embargo, una vez que se explicaron los conceptos y se llevaron a cabo actividades prácticas en el aula para fortalecer su comprensión, se produjo un notable cambio al repetir el test. En esta segunda ocasión, se registró la mayor cantidad de respuestas correctas hasta el momento, lo que indica que casi el 100% de los estudiantes comprendió la forma correcta de escribir la palabra.

7. Con \_\_\_\_\_ llegado a tiempo me habría conformado.

**Tabla 16**

*Pregunta 7 (primera vez aplicado)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Haber	19	79.2%
A ver	5	20.8%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 13.**

*Pregunta 7 (primera vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristina “Nazareno”

**Análisis:** La mayoría de alumnos, que representan el 79.2% escogieron “haber” y el 20.8% de estudiantes restantes seleccionaron “a ver” como respuesta final.

**Interpretación:** En esta ocasión, a diferencia de la pregunta 3, que tenían las mismas opciones de respuestas, aquí la gran mayoría del curso respondió de manera correcta, reconociendo la palabra correcta de acuerdo al contexto. Aún existen estudiante con carencias en este apartado, pero son una minoría que se puede seguir practicando para mejorar.

**Tabla 17**

*Pregunta 7 (segunda vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Haber	23	95.8%
A ver	1	4.2%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 14.**

*Pregunta7 (segunda vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristina “Nazareno”

**Análisis:** El 95.8% de los alumnos seleccionó la opción “haber” y solo el 4.2% seleccionó “a ver”

**Interpretación:** En el primer test, la mayoría de los alumnos seleccionó la respuesta correcta, aunque hubo un porcentaje significativo que cometió errores. Siguiendo la tendencia de los resultados previos, el segundo test reveló una tasa de aciertos cercana al 100%. Esto corrobora que la aplicación de la estrategia didáctica, basada en la ludificación, tuvo un impacto positivo en el aprendizaje de ortografía de los alumnos.

8. Y ese es el \_\_\_\_\_ de su afición con los peces de colores.

Tabla 18

Pregunta 8 (primera vez aplicado el test)

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Porque	5	20%
Por qué	6	25%
Por que	8	33.3%
porqué	5	20.8%
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

Figura 15.

Pregunta 8 (primera vez aplicado el test)



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristina “Nazareno”

**Análisis:** El 33.3% de los estudiantes señalaron “por que”, el 25% seleccionó “por qué”, mientras que las dos siguientes opciones tiene un empate, ya que el 20.8% escogió “porqué” y el otro 20.8% optó por la opción “porque”.

**Interpretación:** Existe paridad entre los porcentajes en las elecciones de los estudiantes, pero eso solo demuestra que más del 75% de alumnos erró en su respuesta, mostrando una gran falta de conocimiento en la escritura correcta en la palabra para la oración concreta.

**Tabla 19**

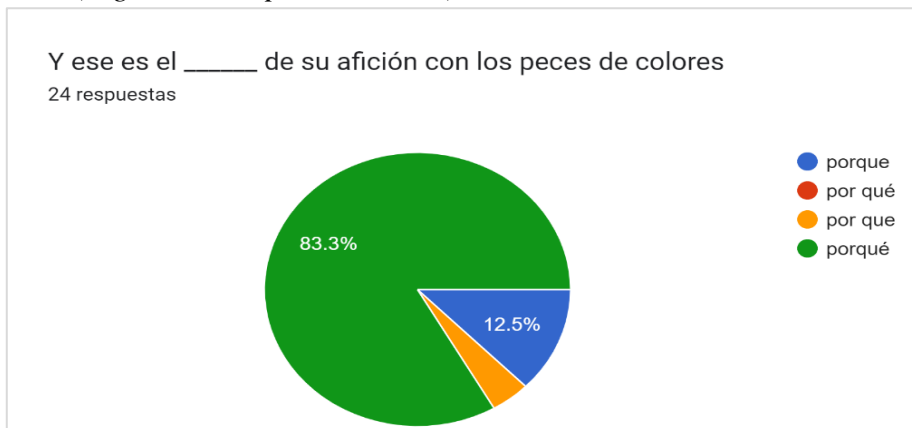
*Pregunta 8 (segunda vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
<b>Porque</b>	2	12.5%
<b>Por qué</b>	0	0%
<b>Por que</b>	1	4.2%
<b>porqué</b>	20	83.3%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 16.**

*Pregunta 8 (segunda vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 83.3% del curso seleccionó “porqué” como respuesta, mientras que el 12.5% puso “porque” y finalmente el 4.2% escogió “por que” como respuesta final.

**Interpretación:** Se puede observar que, a pesar de las diversas respuestas proporcionadas por los estudiantes en el primer test, donde se notó una distribución similar en los porcentajes, en la segunda ocasión en que se aplicó el test, la gran mayoría optó por la respuesta correcta. Solo un reducido número de estudiantes cometió errores, lo que confirma que, a pesar de las concepciones iniciales diferentes de muchos, lograron comprender y asimilar las reglas ortográficas.

**9. Siéntate \_\_\_ antes de que te caigas.**

**Tabla 20**

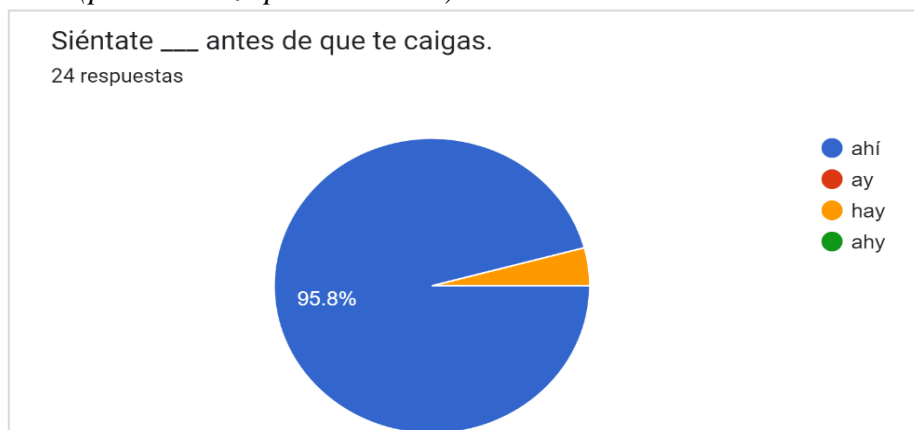
*Pregunta 9 (primera vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Ahí	23	95.8%
Ay	0	0%
Hay	1	4.2%
Ahy	0	0%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 17.**

*Pregunta 9 (primera vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 95.8% de los alumnos seleccionó la opción “ahí” mientras que solo el 4.2% escogió “hay”

**Interpretación:** Se muestra un resultado muy positivo, ya que casi todo el curso supo responder correctamente, teniendo en cuenta las palabras homófonas, con la excepción de un alumno.

**Tabla 21**

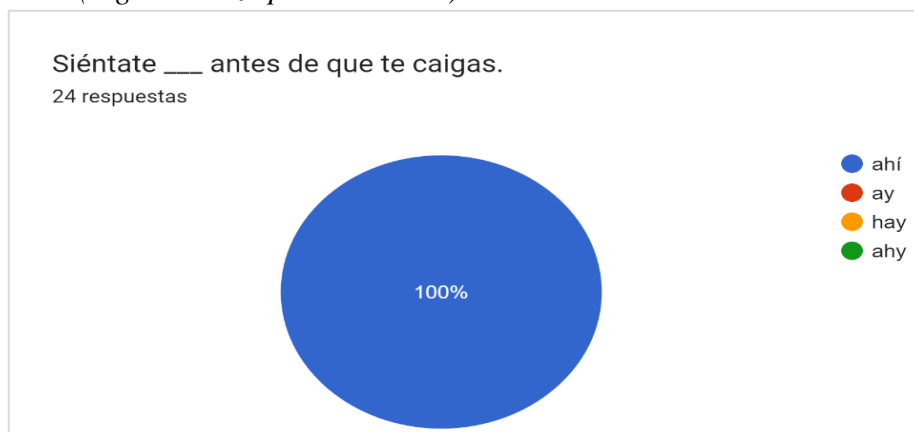
*Pregunta 9 (segunda vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Ahí	24	100%
Ay	0	0%
Hay	0	0%
Ahy	0	0%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 18.**

*Pregunta 9 (segunda vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 100% del curso seleccionó “ahí” como respuesta final.

**Interpretación:** En este apartado, se aprecia que, desde el principio, todos los estudiantes tienen un conocimiento adecuado sobre la forma correcta de escribir la palabra para que sea coherente con el contexto. En el segundo test, se obtiene una respuesta muy positiva de parte de los estudiantes, ya que el 100% de ellos respondió correctamente la pregunta. Esto demuestra que, aunque haya un alto nivel de conocimiento en el conjunto del curso, siempre es posible fortalecer o respaldar sus conocimientos.

10. ¡\_\_\_\_\_ mi cabeza! Tremendo golpe que me he dado.

Tabla 22

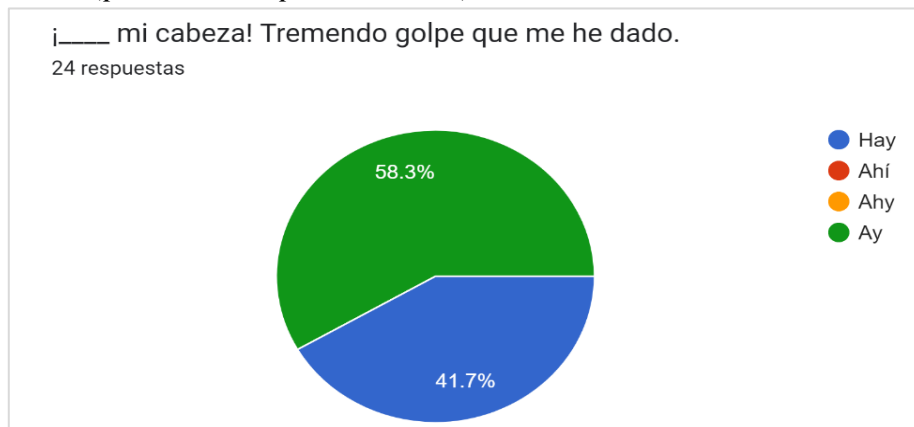
Pregunta 10 (primera vez aplicado el test)

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Hay	10	41.7%
Ahí	0	0%
Hay	0	0%
Ay	14	58.3%
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

Figura 19.

Pregunta 10 (primera vez aplicado el test)



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristina “Nazareno”

**Análisis:** El 58.3% del curso optó por “ay”, y el 41.7% escogió “hay” como respuesta.

**Interpretación:** Casi el 60% de alumnos supo responder teniendo en cuenta que las opciones de respuesta son las mismas que la pregunta anterior se puede ver que los estudiantes sí saben escribir correctamente y en el momento adecuado estas palabras, a pesar de que en esta pregunta existieron más errores.



**Tabla 23**

*Pregunta 10 (segunda vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Hay	0	0%
Ahí	0	0%
Hay	0	0%
Ay	24	100%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 20.**

Pregunta 10 (segunda vez aplicado el test)



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 100% del curso seleccionó “Ay” como respuesta final.

**Interpretación:** Se observa un notorio progreso en el desempeño de los estudiantes, ya que, en la primera resolución del test, apenas superaron el 50% de aciertos. Sin embargo, en la segunda ocasión, lograron un 100% de respuestas correctas. Esto demuestra que los estudiantes comprenden y analizan cuidadosamente la oración, seleccionando la palabra apropiada para evitar errores ortográficos.

**11. No entiendo \_\_\_\_\_ te pones tan pesada a veces.**

**Tabla 24**

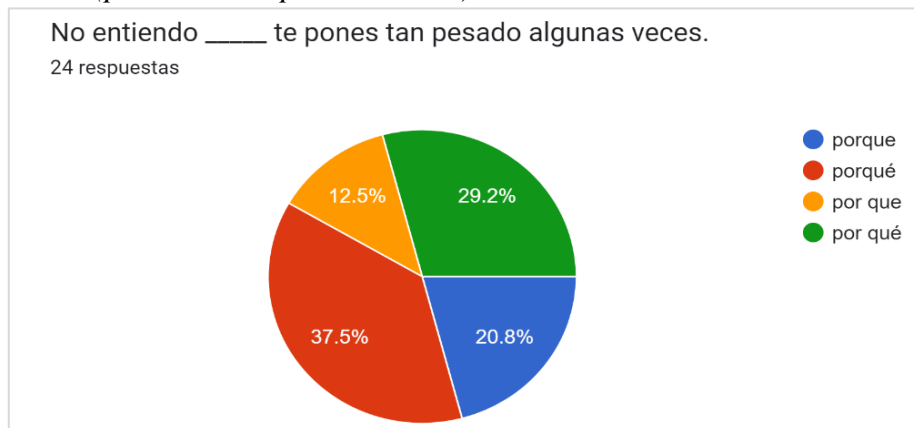
*Pregunta 11 (primera vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Porque	5	20.8%
Porqué	9	37.5%
Por que	3	12.5%
Por qué	7	29.2%
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 21.**

*Pregunta 11 (primera vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristina “Nazareno”

**Análisis:** El 37.5% del curso seleccionó “porqué”, el 29.2% puso como respuesta “por qué”, el 20.8% optó por poner “porque”, y finalmente el grupo más pequeño, el 12.5% escogió “por que”

**Interpretación:** A pesar de ser una palabra de uso cotidiano, el 80% de los estudiantes no logró identificar la escritura correcta de la palabra para usarla en la oración. Esto demuestra un gran problema en la escritura de los alumnos.

**Tabla 25**

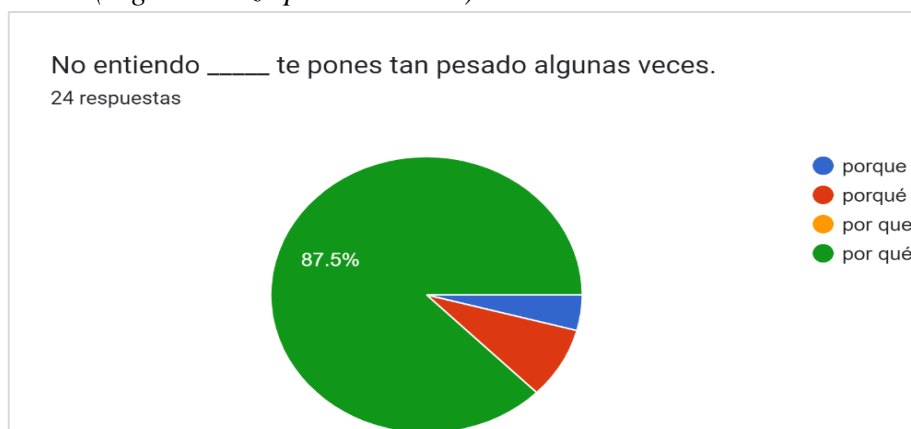
*Pregunta 11 (segunda vez que se aplica el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Porque	1	4.2%
Porqué	2	8.3%
Por que	0	0%
Por qué	21	87.5%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 22.**

*Pregunta 11 (segunda vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristina “Nazareno”.

**Análisis:** El 87.5% seleccionó “por qué”, el 8.3% puso como respuesta “porqué”, y el menor porcentaje correspondiente a 4.2% puso como respuesta “porque”.

**Interpretación:** Al igual que en otras preguntas, esta generó una amplia variedad de respuestas entre los alumnos, apenas se alcanzó un 40% de respuestas correctas. Los resultados del segundo test reflejan un cambio notable, con casi el 90% de los alumnos demostrando una comprensión, interpretación y reconocimiento adecuados de la opción correcta en relación con la oración. Esto indica una mejora en los conocimientos ortográficos de los estudiantes.

**12. Me gustaría \_\_\_\_\_ podido escucharlos en directo.**

**Tabla 26**

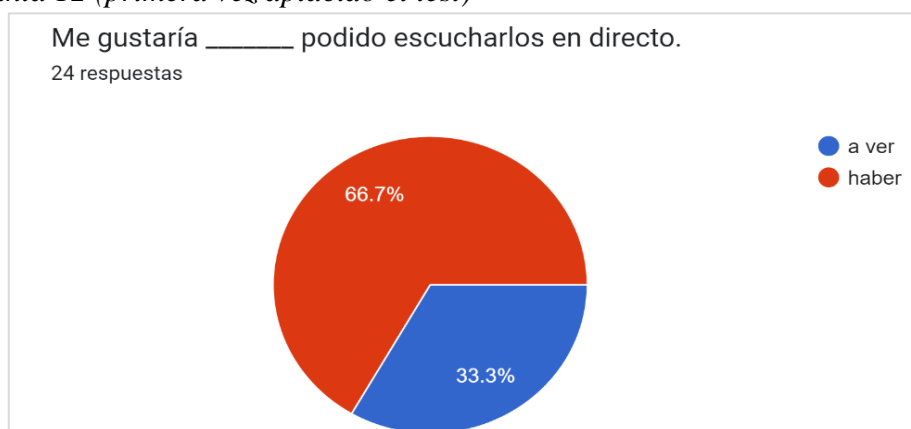
*Pregunta 12 (primera vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
A ver	8	33.3%
Haber	16	66.7%
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 23.**

*Pregunta 12 (primera vez aplacido el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 66.7% de los estudiantes optó por “haber”, mientras que el resto seleccionó “a ver” como respuesta.

**Interpretación:** Más de la mitad del curso eligió la respuesta correcta, mostrando su conocimiento e interpretando la oración para escribir la palabra adecuada, aunque se muestra una cantidad considerable de alumnos que erraron en su elección.

**Tabla 27**

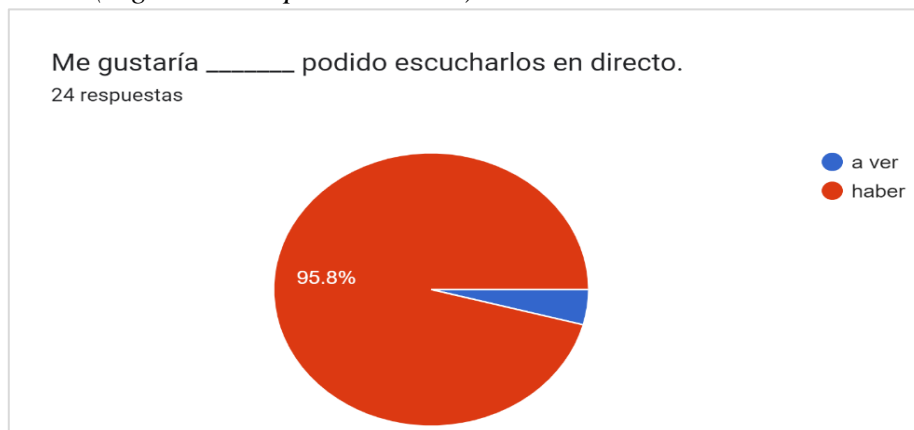
*Pregunta 12 (segunda vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
A ver	1	4.2%
Haber	23	95.8%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 24.**

*Pregunta 12 (segunda vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 95.8% de los alumnos seleccionaron “haber”, solo un estudiante que corresponde al 4.2% escogió la opción “a ver”

**Interpretación:** En la primera ocasión en que se implementó el test, se observaron respuestas positivas por parte de los alumnos, ya que una gran parte del curso identificó la palabra adecuada para completar la oración. En la segunda aplicación del test, después de haber implementado la estrategia de ludificación, se evidenció un aumento en los aciertos, con 23 de los 24, alumnos presentes respondiendo de manera correcta a la oración propuesta.

### 13. Aquí mismo \_\_\_\_ una señal que lo prohíbe.

Tabla 28

Pregunta 13 (primera vez aplicado el test)

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Ahy	1	4.2%
Hay	20	83.3%
Ahí	2	8.3%
Ay	1	4.2%
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

Figura 25.

Pregunta 13 (primera vez aplicado el test)



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 83.3% de los alumnos escogieron “hay”, el 8.3% seleccionó “ahí”, y solo 1 estudiante optó por “ay” y otro alumno por “hay”.

**Interpretación:** Se muestra resultados positivos, ya que más del 80% de los alumnos acertaron en su elección, al ser una palabra de uso cotidiano, lograron identificar la escritura correcta dependiendo de su oración. Una pequeña cantidad tuvo errores en sus elecciones.

**Tabla 29**

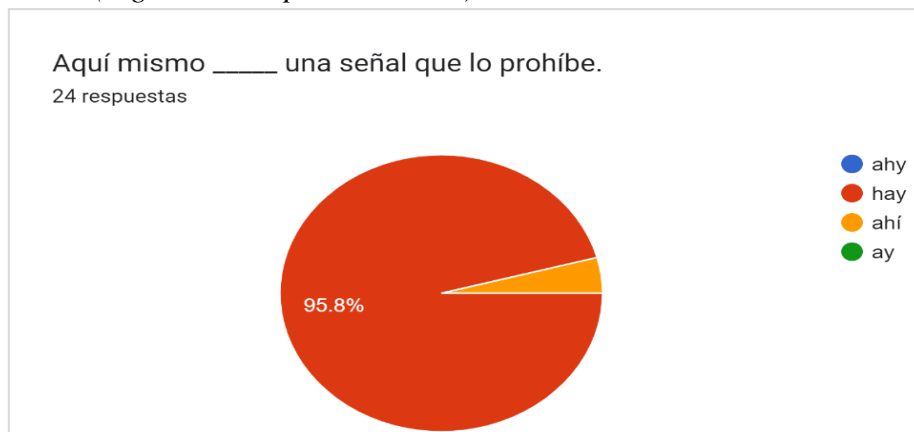
*Pregunta 13 (segunda vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Ahy	0	0%
Hay	23	95.8%
Ahí	1	4.2%
Ay	0	0%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 26.**

*Pregunta 13 (segunda vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristina “Nazareno”

**Análisis:** El 95.8% de los estudiantes seleccionó “hay”, mientras que solo 1 alumno que corresponde al 4.2% escogió “ahí” como respuesta final.

**Interpretación:** Se registró un alto porcentaje de respuestas correctas en la primera vez que se realizó el test, pero un pequeño número aún tenía dificultades para comprender cómo escribir la palabra de manera coherente en la oración. Sin embargo, en la segunda aplicación del examen, se obtuvo un resultado muy positivo, con casi el 100% de aciertos, lo que demuestra el efecto beneficioso de las actividades lúdicas en el aprendizaje de ortografía.

**14. Creo que toda gira \_\_\_\_\_ al color de la vajilla.**

**Tabla 30**

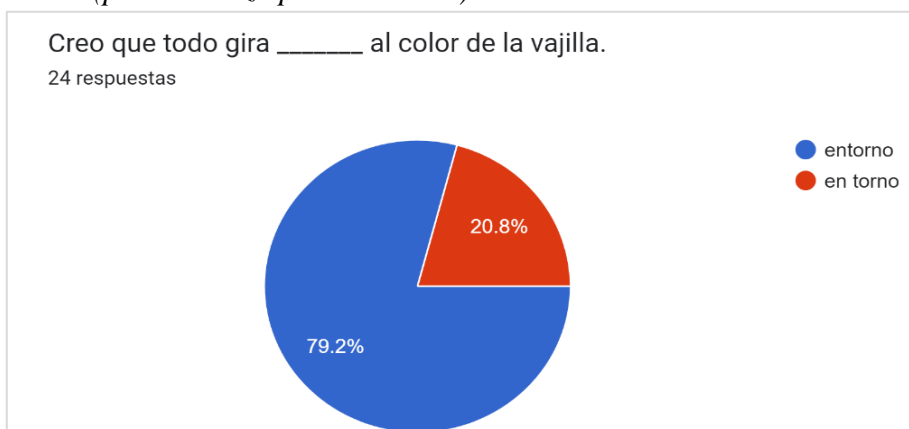
*Pregunta 14 (primera vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
<b>Entorno</b>	19	79.2%
<b>En torno</b>	5	20.8%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 27.**

*Pregunta 14 (primera vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 79.2% seleccionaron “entorno” y el 20.8% restante decidió por “en torno”

**Interpretación:** Las respuestas muestran buenos resultados, gran cantidad de alumnos acertaron, mientras que solo el 20.8% tuvieron resultados negativos que se pueden arreglar con la enseñanza y prácticas.



**Tabla 31**

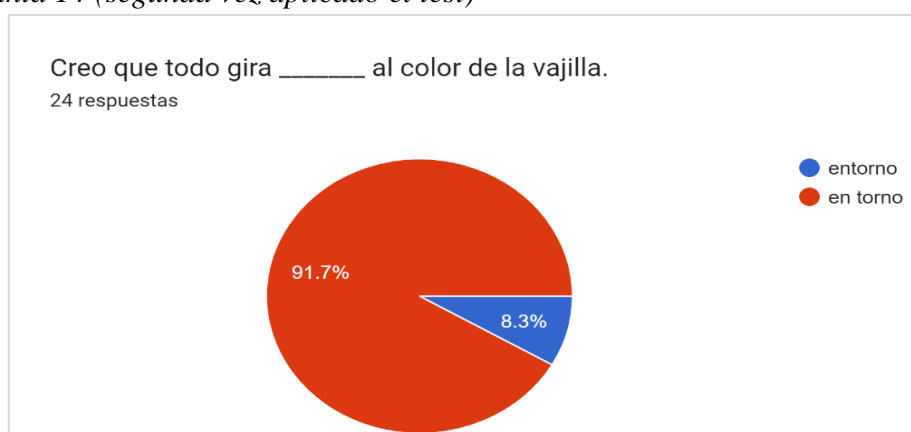
*Pregunta 14 (segunda vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
<b>Entorno</b>	2	8.3%
<b>En torno</b>	22	91.7%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 28.**

*Pregunta 14 (segunda vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** El 91.7% optó por “en torno” y el otro 8.3% puso como respuesta “entorno”

**Interpretación:** En el primer test, se observó una considerable cantidad de respuestas incorrectas, lo que reflejó un desconocimiento acerca de la forma correcta de escribir esta palabra. Esto se debe a que ambas formas son posibles, dependiendo del contexto en el que se apliquen. Sin embargo, al implementar la estrategia didáctica, que incluyó ejemplos y demostraciones sobre la escritura correcta. Esto indica que el trabajo realizado con los estudiantes fue altamente efectivo.

**15. Hoy no me apetece bañarme, \_\_\_\_ tomar el sol.**

**Tabla 32**

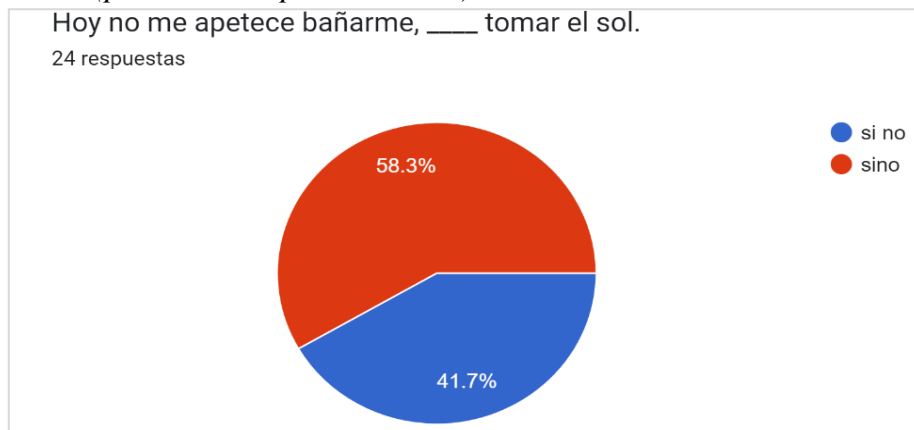
*Pregunta 15 (primera vez realizado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Si no	14	41.7%
Sino	10	58.3%
<b>TOTAL</b>	24	100%

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 29.**

*Pregunta 15 (primera vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Análisis:** Se muestra que la mayoría de estudiantes, el 58.3% dio como respuesta “sino” mientras que el 41.7% seleccionó como respuesta final “si no”

**Interpretación:** Al igual que la pregunta 5, que tenía las mismas opciones de respuesta, no se muestra que la gran mayoría de estudiantes logren identificar la escritura correcta de esta palabra dependiendo de su contexto. En esta pregunta se muestran resultados más positivos, per todavía con una gran cantidad de respuestas incorrectas.

**Tabla 33**

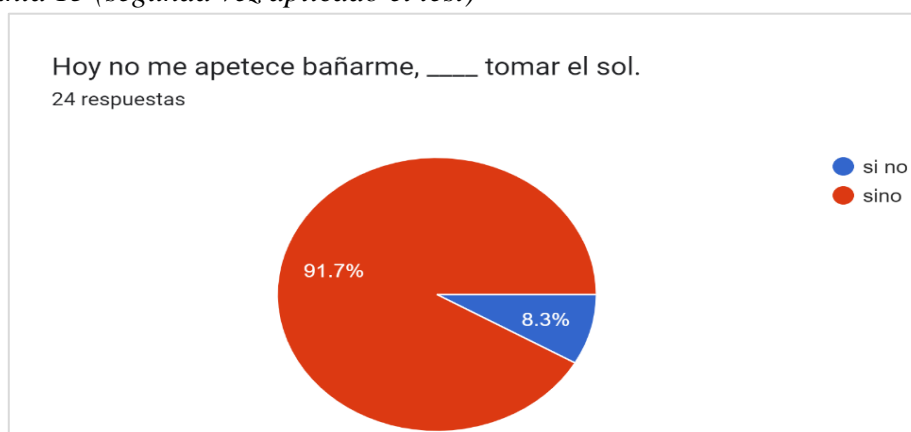
*Pregunta 15 (segunda vez aplicado el test)*

INDICADOR	Frecuencia	Porcentaje
Si no	14	41.7%
Sino	10	58.3%
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Test aplicado a los estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno”

**Figura 30.**

*Pregunta 15 (segunda vez aplicado el test)*



**Fuente:** Test aplicado a estudiantes de 10mo año de EGB de la Unidad Educativa Cristina “Nazareno”

**Análisis:** La gran mayoría del curso, el 91.7% puso como respuesta “sino” mientras que un bajo porcentaje, el 9.3% seleccionó “si no”

**Interpretación:** Se muestra un porcentaje positivo la primera vez que se aplicó el test, con un poco más del 50% de alumnos que saben cuál es la forma correcta de escribir en esta oración, pero también hay un porcentaje considerable de alumnos que erró, por ello, mediante las diversas actividades realizadas y la participación de todos, se muestra en gran medida el porcentaje de aciertos en la segunda ocasión que se realizó el test, llegando a tener 22 de 24 estudiantes con respuestas correctas y que sepan reconocer cuál de las dos opciones planteadas es la adecuada en la oración.

## 4.2 DISCUSIÓN

El uso de la ludificación como estrategia didáctica es de gran apoyo por sus resultados positivos en los estudiantes jóvenes, así lo muestra Jiménez *et al.* (2023) ya que “una gran mayoría de estudiantes inmersos en este proceso dominan y alcanzan los aprendizajes, evidenciando que el uso de diferentes estrategias didácticas es efectivo tanto para el desarrollo de habilidades ortográficas” (p.12). Al igual que los resultados de esta investigación, se muestra que la mayoría de estudiantes tuvieron cambios positivos al momento de realizar el test, es decir, lograron mejorar su ortografía.

Asimismo, las conclusiones mostradas por Guamán y Álvarez (2022) y Pibaque (2023) tiene relación con los resultados obtenidos en los estudiantes de 10mo año, ya que todos mostraron interés y mejoras en la ortografía, superando y adquiriendo conocimientos necesarios en su desarrollo.

Además, el papel del docente no se ve muy envuelto en actividades lúdicas en el aula, sin tomar en cuenta la importancia y los beneficios de esta estrategia, así lo menciona Pibaque (2023) señala que los maestros “deben estar preparado para aplicar en las aulas de clases una diversidad de acciones estratégicas, como tratar de escribirlas constantemente para saber cómo se escriben, en qué lugar van tildadas y cómo se pueden contextualizar en textos” (p.471). Por ello, lo mostrado por el docente a cargo de la materia coincide con lo antes mencionado, ya que no se evidenciaba iniciativas por parte del docente hacia el su autoaprendizaje para enseñar de maneras lúdicas a los alumnos.

## CAPÍTULO V

### PROPUESTA

La ortografía es sumamente necesaria para comunicarnos de manera adecuada mediante los mensajes escritos, tal y como ya lo indicó Peñalver *et al* (2019) “un sistema de normas convencionales adoptadas en una época determinada, que provee la lengua escrita para asegurar su uniformidad y la permanencia de la escritura” (p. 560). Conocer, aprender y aplicar las reglas ortográficas son la base para un desarrollo tanto académico como social.

Al presentarse falta de conocimiento y desinterés por aprender las distintas reglas ortográficas solo va a perjudicar a las personas a lo largo de su vida. Por ello, es importante que desde las escuelas y colegios se enseñen continuamente para que con el paso del tiempo logren aplicarlas de manera autónoma. Para ello, se realizaron y aplicaron las siguientes propuestas para que los alumnos aprendan esta parte fundamental de la gramática.

#### 5.1 Estrategia mediante recurso didáctico.

**Nombre:**

Parchís ortográfico


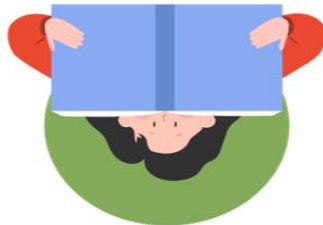


**Objetivo:**

Utilizar de manera adecuada las diferentes palabras que se encuentran en el tablero de juego para conocer su significado y forma de escritura.

**Desarrollo:**

Al igual que la aplicación, existen reglas similares para completar correctamente el juego. Los estudiantes escogerán uno de los 4 puntos de partida y tendrán una ficha para guiarse durante todo el tablero.

Cada uno de los participantes tendrá oportunidad de lanzar los dados hasta que la suma de como resultado el número 5, cuando esto suceda, sacará su ficha y tendrá una segunda oportunidad para lanzar los dados y comenzar a moverse por la parte derecha del sendero. Para que su movimiento sea válido, el estudiante deberá escribir una oración que use correctamente la palabra señalada.

				Oración con "YENDO"		Oración con "PORQUE"				
				Oración con "CONSENTE"						
						Oración con "ECHO"				
				Oración con "VOTAR"		Oración con "ESTE"				
Oración con "ESTE"		Oración con "BAYA"	Oración con "HAYA"	Oración con "ON IS NO"		Oración con "VALLA"	Oración con "CAYÓ"		Oración con "HAV"	Oración con "HIZO"
Oración con "CALLO"	Oración con "PORQUÉ"		Oración con "POR QUÉ"	Oración con "CONSCIENTE"		Oración con "VAYA"	Oración con "CALLÓ"	Oración con "ALLÁ"		Oración con "AY"
				Oración con "SINO"		Oración con "IZO"				
				Oración con "HALLA"						
						Oración con "BOTAR"				
				Oración con "HECHO"		Oración con "AHÍ"				

El resto de participantes van a corroborar si en la oración se utilizó correctamente la palabra correspondiente; en el caso que estén a favor, el estudiante que lanzó los dados se mantendrá en el lugar que cayó; si consideran que la oración es errónea, el estudiante deberá volver a la casilla comenzó y ceder el turno al siguiente participante.

De esta manera, cada estudiante escribirá diferentes oraciones con las palabras en las que cayó, memorizando el significado y poniendo en práctica sus conocimientos, mientras existe un ambiente de juego, retroalimentación y competitividad sana entre todos.

**Tiempo:**

20 minutos antes de comenzar la clase, 1 vez cada dos semanas.

**Responsable:**

Profesor de Lengua y Literatura

**Limitaciones:**

Poca cantidad de palabras para aprender en un período largo de tiempo.

## 5.2 Estrategia mediante plataforma

### Nombre:

Educaplay – Sopa de letras ortográfica.

### Objetivo:

Reconocer la correcta escritura en distintas palabras homófonas.

### Enlace para la actividad:

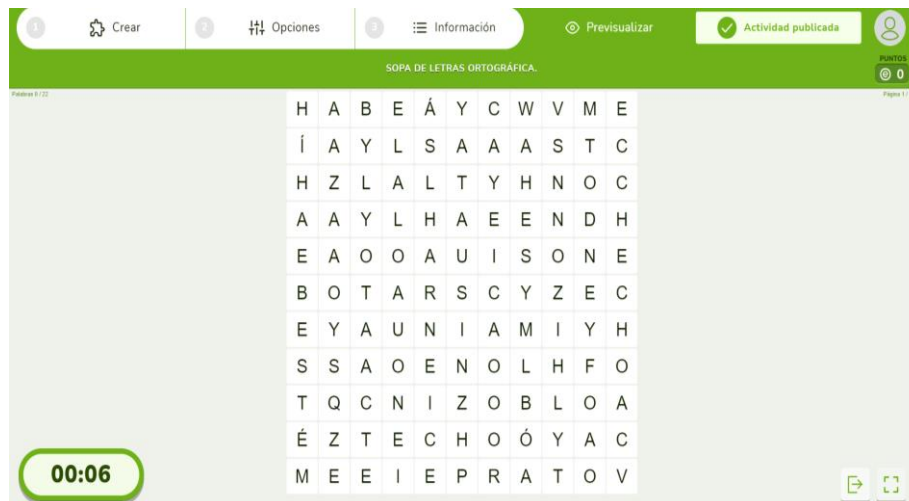
[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14992177-sopa\\_de\\_letras\\_ortografica.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14992177-sopa_de_letras_ortografica.html)

### Desarrollo:

Educaplay es una plataforma en línea que permite a los maestros diseñar y crear diversas actividades educativas multimedia para sus estudiantes. Es una de las plataformas más completas que un docente pueda utilizar y enseñar de manera didáctica y lúdica a sus estudiantes. Al ser una plataforma gratuita, es accesible para todos, y brinda un gran abanico de actividades que son diseñadas por el docente para diferentes actividades específicas como; mapas conceptuales interactivos, adivinanzas, crucigramas y demás con la posibilidad de añadir imágenes textos y sonidos logrando de esta manera estimular a estudiantes y docentes.



Como se mencionó, una de las diferentes actividades para realizar dentro de Educaplay es la sopa de letras. En esta actividad, los estudiantes se formarán en grupos iguales, seleccionarán a 1 integrante de cada equipo para que como representante con su respectivo marcador, se proyectará la sopa de letras en la pizarra para que los estudiantes logren visualizarla de mejor manera.



Se menciona la palabra con su significado para que los estudiantes busquen la escritura correcta, el primero en encontrar debe señalar en la pizarra, de esta manera todo el equipo consigue un punto. Para la siguiente palabra deben estar nuevos representantes por grupo para seguir con la actividad hasta que se acaben las palabras presentes en la sopa de letras.

Al formar equipos se refuerza el compañerismo y la competitividad sana entre los estudiantes, reconociendo la manera correcta en la que se escribe cada palabra dependiendo de su contexto, para que no exista errores en la interpretación de las oraciones.

**Tiempo:**

20 minutos antes de comenzar la clase, 1 vez al mes.

**Responsable:**

Profesor de Lengua y Literatura.

**Limitaciones:**

Falta de herramientas tecnológicas para realizar de manera sencilla y fácil la actividad.



### 5.3 Estrategia con recurso didáctico tangible.

**Nombre:**

Bingo ortográfico

**Objetivo:**

Reconocer la escritura de la palabra utilizada en las oraciones.

**Desarrollo:**

El bingo ortográfico funciona muy parecido al tradicional juego de bingo, pero en vez de usar números, se utilizan palabras. El docente entrega a los estudiantes una tarjeta de bingo en la que se encuentran escritas diferentes palabras que siguen una regla ortográfica.



Para que el estudiante logre señalar o tachar la palabra y seguir completando la tabla, el docente menciona diferentes oraciones que contenga solo 1 o 2 palabras presentes en la tarjeta, el estudiante deberá analizar lo mencionado por el docente y tachar la casilla a la que corresponda, para ganar, el estudiante deberá llenar toda una fila, columna, una diagonal o la tarjeta completa, dependiendo el caso; una vez que eso suceda, el estudiante gritará ¡BINGO! Cuando la complete. Algunas de las oraciones pueden ser:

- “Cayó en sus mentiras”
- “Espero que haya mi comida favorita”
- “No se vaya muy lejos, es peligroso”
- “Ahí debemos ir”

Con esto, el estudiante aprenderá y desarrollará su pensamiento crítico de lo aprendido para identificar las casillas que debe señalar. El docente revisará si las casillas rellenas corresponden a las definiciones dadas, de ser el caso, se dará por ganador al estudiante.

**Tiempo:**

30 minutos antes de comenzar la clase, 1 vez por mes.

**Responsable:**

Profesor de Lengua y Literatura.

**Limitaciones:**

Limitado uso de palabras para un período largo de enseñanza y aprendizaje.

## CAPÍTULO VI

### 6.1 Conclusiones

- Se cumplió con el objetivo general de la investigación, para ello, se ejecutaron diversas actividades relacionadas con la ludificación para mejorar la ortografía de los alumnos gracias al desarrollo de cada objetivo específico realizado durante este proceso. Se diseñó tres actividades con base en la ludificación, las cuales fueron la sopa de letras ortográfica, el parchís ortográfico y el bingo ortográfico.
- La meta del primer objetivo específico se logró mediante la observación de distintas clases presenciales realizadas por parte del docente a cargo de la asignatura de Lengua y Literatura, quien durante sus clases ejecutaba actividades de poco tiempo en las que intervienen conceptos del juego, evidenciando que las actividades lúdicas son escasas durante las clases.
- Se logró comprobar el nivel ortográfico de los estudiantes mediante la ejecución del test ortográfico. Al aplicar este test, se verificó que los estudiantes presentaban problemas al momento de reconocer el significado y correcta escritura de distintas palabras, especialmente en palabras homófonas como lo fueron “porque, por qué, porque, porqué, ay, hay, ahí”.
- En el tercer objetivo específico, se muestran resultados positivos al analizar las variables del estudio, la ludificación como estrategia didáctica para mejorar la ortografía. Al evidenciarse desconocimientos en las normas de escritura por parte de los alumnos al momento de aplicar el test, se realizaron tres actividades lúdicas durante las clases para, los juegos aplicados fueron: sopa de letras ortográfica, parchís ortográfico y bingo ortográfico. No se mostraron impedimentos para realizar las actividades con los alumnos, desarrollando de manera exitosa cada práctica mientras los estudiantes se mostraban motivados. Al aplicar el segundo test, todas las actividades tuvieron resultados positivos en el aprendizaje de los estudiantes. Mediante la encuesta, se determinó que, para más del 60% de los alumnos, la estrategia que mayor beneficio les otorgó fue el parchís ortográfico.

## 6.2 Recomendaciones

- Al momento de crear actividades lúdicas, tener en cuenta el espacio físico y el contexto tanto de los estudiantes como de la zona donde se vaya a ejecutar, ya que ciertas actividades pueden ser más eficientes si se tiene en cuenta estos aspectos.
- Los docentes deben tener ciertas actividades lúdicas en su planificación, esto ayudará a modernizarse y ser consciente de cómo sus alumnos logran adquirir mejor sus conocimientos, motivándolos para aprender o reforzar un tema de clase. Esto evitará la monotonía, aburrimiento o incluso desagrado de los alumnos hacia la forma de enseñar del docente, siempre aplicándolas en un momento adecuado.
- Se recomienda reforzar más el aspecto de la ortografía en los estudiantes a lo largo de su desarrollo estudiantil, tanto en escuelas como colegios, para que así lleguen con buenas bases para sus estudios superiores.
- Reconocer cuál de las actividades realizadas con los alumnos demuestran ser más positivas en el aprendizaje de la ortografía, ya que cada curso es diferente a otro, por este motivo, algunas de las actividades preestablecidas por el docente pueden servir para otro tipo de alumnos, con ello se tendría ya un repertorio de actividades lúdicas que pueden aplicarse a futuras generaciones.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Casas, K. O., & Porturas, R. (2019). Recursos Didácticos para la Mejora de los Aprendizajes en Cultura Ambiental. *UCV Hacer*, 8(2), 43-50. Obtenido de <https://n9.cl/16r9d>
- Chóez, M., & Vélez, L. (2021). Motivación laboral y su relación con el nivel de compromiso organizacional en las escuelas de conducción. *Polo del Conocimiento*, 6(4), 88-107. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Correa, R., Guamán, M., & Beltrán, P. (2018). Estrategia educativa para potenciar los aprendizajes en los estudiantes de séptimo año de la unidad educativa fiscomisional “la dolorosa” de la ciudad de Loja. *Entrevista Académica*, 1(2), 301-313. Obtenido de <https://acortar.link/atK4Mi>
- Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Revista Didasc*, 11(3), 62-79. Obtenido de <https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalia/article/view/992/997>
- Garcés, L., Montaluisa, Á., & Salas, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Anales de la Universidad Central del Ecuador*, 1376, 231-248. Obtenido de <https://es.slideshare.net/moyejitas/aprendizaje-significativo-y-estilos-de-aprendizajepdf>
- Gómez, G. (2021). Métodos y técnicas de investigación utilizados en los estudios sobre comunicación en España. *Mediterránea*, 12(1), 115-127. Obtenido de <file:///C:/Users/ASUS%202023/Downloads/Dialnet-MetodosYTecnicasDeInvestigacionUtilizadosEnLosEstu-7706797.pdf>
- Guamán, Á., & Álvarez, M. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los. *Conciencia Digital*, 5(4), 73-91. Obtenido de <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. Obtenido de <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860/1363>
- Harpen, D., Piña, M., & Ortega, C. (2021). Mediación parental y escolar: uso de tecnologías para potenciar el rendimiento escolares. *Educación*, 24(2), 257-282. Obtenido de <https://doi.org/10.5944/>
- Hernandez, C., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *ALERTA*, 2(1), 75-79. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/journal/419/4191907012/html/>
- Herrera, C., Granizo, O., & Herrera, M. (2020). Pasos Hacia una revolución en la enseñanza del derecho en el sistema romano-germánico. En E. C. Nieto, *Pasos Hacia una revolución en la enseñanza del derecho en el sistema romano-germánico* (págs. 1-811). Ciudad de México: Universidad Regional Autónoma de México. Obtenido de <https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/13/6350/48.pdf>
- Hidalgo. (2019). Tecnicas estadísticas en el análisis cuantitativo de datos. *SIGMA*, 15(1), 28-44. Obtenido de <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-nacional-mayor-de-san-marcos/investigacion/hidalgo-2019-tecnicas-estadisticas-en-el-analisis-cuantitativo/33250965>
- Jiménez, A., Cartuche, M., & Valle, M. (2023). Estrategias didácticas: acciones efectivas para fortalecer la ortografía. *Tesla*, 3(2), 1-14. Obtenido de <https://tesla.puertomaderoeditorial.com.ar/index.php/tesla/article/view/152>

- Montesdeoca, D., Palacios, F., Gómez, M., & Espejo, R. (2021). Análisis de las habilidades ortográficas en español del estudiantado. *Actualidades Investigativas en Ecuador*, 21(1), 1-21. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/44074/44563>
- Montesinos, L., Tencio, D., & Córdoba, J. (2022). Análisis del uso de la ludificación en la educación universitaria de carreras informáticas en Costa Rica. *Universidad Latinoamericana de Ciencias y Tecnologías*, 1-36. Obtenido de <https://repositorio.ulacit.ac.cr/bitstream/handle/123456789/10861/REF-1661621382-2.pdf?sequence=2>
- Osorio, L., Vidanovic, A., & Franco, M. F. (2021). Elementos del proceso de enseñanza –aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas*, 23(23), 001-011. Obtenido de <https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Peñalver, A., Peñalver, L., Borges, L., & Parra, E. (2019). La competencia ortográfica para la preparación integral del profesional de las ciencias médicas. *MEDISAN*, 23(3), 557-567. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3684/368460217014/368460217014.pdf>
- Perdomo, I., & Rojas, J. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *REXE*, 18(36), 160-178. Obtenido de <https://acortar.link/xzMWMN>
- Pibaque, M. (2023). Estrategias lúdicas para el uso de las reglas ortográficas en Educación General Básica Superior. *MQR Investigar*, 7(2), 459-472. Obtenido de <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/352>
- Picón, M. (2020). ¿Es posible la enseñanza virtual? *Dialnet*(34), 11-34. Obtenido de [file:///C:/Users/ASUS%202023/Downloads/Dialnet-EsPosibleLaEnsenanzaVirtual-7516997%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/ASUS%202023/Downloads/Dialnet-EsPosibleLaEnsenanzaVirtual-7516997%20(2).pdf)
- Pineda, E., & Orozco, P. (2018). Estado del arte y abordaje del concepto de ludificación en el aprendizaje en primera infancia. *INFÁNCIAS IMÁGENES*, 17(2), 147-162. Obtenido de <file:///C:/Users/ASUS%202023/Downloads/Dialnet-EstadoDelArteYAbordajeDelConceptoDeLudificacionEnE-6633294.pdf>
- Rodriguez, F., & Sánchez, J. (2018). El desarrollo de la competencia en estudiantes de educación secundaria. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*,(31), 153-171. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/clin/n31/0121-053X-clin-31-00153.pdf>
- Sandoval, E. (2022). El trabajo de campo en la investigación social en tiempos de pandemia. *Espacio Abierto*, 31(3), 10-22. Obtenido de <https://acortar.link/USaIm7>
- Vega, E. (2018). ¿Pedagogía o ciencias de la educación? una lucha. *Boletín Redipe*, 7(9), 56-62. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/561/533>

## 8. ANEXOS



### Cuestionario

**Objetivo:** Diseñar estrategias didácticas con base en la ludificación para mejorar la ortografía en los estudiantes de EGB de la Unidad Educativa Cristiana “Nazareno” período 2022-2023.

**Orden:** Estimado estudiante, lea atentamente cada pregunta y señale la opción que más le parezca.

**Ludificación:** Es una estrategia de enseñanza contemporánea que ayuda a impulsar la motivación en los estudiantes, utilizando conceptos de los juegos durante su proceso. Con esto, los estudiantes, con la ayuda del docente a cargo, aplicarán e identificarán los conceptos que se tiene de juegos para su aprendizaje en su entorno escolar.

**1. ¿Cómo considera que influyen los juegos para que sienta entusiasmo por aprender?**

- Insatisfactorio.
- Neutral
- Satisfactorio.

**2. ¿Cómo percibe que se hayan utilizado diferentes juegos para aprender las reglas ortográficas?**

- Insatisfactorio
- Neutral
- Satisfactorio.

**3. Durante la aplicación de los juegos ¿cómo identificó su proceso de aprendizaje?**

- Insatisfactorio
- Neutral
- Satisfactorio

**4. ¿Cómo asimiló los trabajos grupales mientras se realizaban los juegos?**

- Insatisfactorio
- Neutral
- Satisfactorio

**5. Una vez realizado las actividades ¿cómo sería su aprendizaje si siempre se implementaran juegos?**

- Insatisfactorio
- Neutral
- Satisfactorio

**6. Desde su perspectiva ¿cómo fueron los juegos aplicados en la clase?**

- Insatisfactoria
- Neutral
- Satisfactorio

**7. Con base a los juegos aplicados ¿cómo se sintió beneficiado en su aprendizaje?**

- Insatisfactorio.
- Neutral
- Satisfactorio.

**8. En base a su experiencia ¿de qué manera los juegos aplicados ayudaron en su motivación por aprender?**

- Insatisfactorio
- Neutral
- Satisfactorio

**9. Al aplicar la sopa de letras ortográfica ¿De qué manera este juego ayudó a mejorar su ortografía?**

- Insatisfactorio
- Neutral
- Satisfactorio

**10. Al aplicar el bingo ortográfico ¿De qué manera este juego ayudó a mejorar su ortografía?**

- Insatisfactorio
- Neutral.
- Satisfactorio.

**11. Al aplicar el parchís ortográfico ¿De qué manera este juego ayudó a mejorar su ortografía?**

- Insatisfactorio
- Neutral
- Satisfactorio

**12. Una vez puesto en práctica los juegos ¿Cuál le pareció tener mayor beneficio al momento de aprender las reglas ortográficas?**

- Sopa de letras ortográfica



- Bingo ortográfico
- Parchís ortográfico

**13. Finalizando la aplicación de los tres juegos ¿de qué manera siente que estos ayudaron a mejorar su ortografía?**

- Insatisfactorio
- Neutral
- Satisfactorio