



ESTRATEGIAS LÚDICAS APLICADAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA ACENTUACIÓN Y TILDACIÓN EN EL NIVEL PRIMARIO

*APPLIED PLAY STRATEGIES FOR LEARNING
ACCENTUATION AND TILDATION AT THE
PRIMARY LEVEL*



 Gloria Isabel Tapia Ramos¹,
 Héctor Raúl Santa María Relaiza²,

DOI: <https://doi.org/10.37135/chk.002.24.14>

Artículo de Revisión

Recibido: (10/12/2023)

Aceptado: (04/04/2024)

¹Universidad César Vallejo, Lima, Perú, email: tapiagloria046@gmail.com

²Universidad César Vallejo, Facultad de Educación, Lima, Perú, email: hsantamariar@ucvvirtual.edu.pe

ESTRATEGIAS LÚDICAS APLICADAS PARA EL APRENDIZAJE DE LA ACENTUACIÓN Y TILDACIÓN EN EL NIVEL PRIMARIO

APPLIED PLAY STRATEGIES FOR LEARNING ACCENTUATION AND TILDATION AT THE PRIMARY LEVEL

RESUMEN

Conocer los procedimientos didácticos que favorezcan adquirir de forma correcta el uso de la acentuación gráfica mediante el juego resulta muy relevante a nivel educativo para el niño. El objetivo del presente artículo es establecer la importancia de las estrategias lúdicas aplicadas para el aprendizaje de acentuación y tildación en el nivel primario. Para ello fue realizada una revisión sistemática de documentos y para el proceso de búsqueda se siguió la metodología PRISMA. El registro consistió en la revisión de documentos en Latindex, Dialnet, Scopus, SciELO y Elsevier, cuyo lapso de publicación se encuentre entre 2019 y 2023, como palabras clave fueron consideradas: estrategias, juegos, acentuación, primaria y ortografía, encontrándose 80 manuscritos en idioma español e inglés, de los cuales 30 fueron escogidos conforme a los criterios de inclusión. Los documentos afines a la revisión realizada muestran la importancia de introducir el juego como estrategia didáctica para conseguir que el estudiante de primaria aprenda a tildar y acentuar correctamente. Se concluye que, aunque las estrategias lúdicas de manera aislada no garantizan el aprendizaje integral respecto a competencias de acentuación y tildación, sí constituyen herramientas esenciales para alcanzar dicho aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: Estrategias, juegos, primaria, acentuación y tildación, competencia ortográfica

ABSTRACT

Knowing the didactic procedures that help to acquire the correct use of graphic accentuation through play is very relevant at an educational level for the child. This article aims to establish the importance of playful strategies applied for learning accentuation and accentuation at the primary level. For this purpose, a systematic review of documents was carried out, and the PRISMA methodology was followed during the search process. The registry consisted of the review of documents in Latindex, Dialnet, Scopus, SciELO, and Elsevier, whose publication period is between 2019 and 2023, as keywords were considered strategies, games, accentuation, primary and spelling, finding 80 manuscripts in Spanish and English, of which 30 were chosen according to the inclusion criteria. The documents related to the review carried out show the importance of introducing the game as a teaching strategy to ensure that primary school students learn to mark and accentuate correctly. It is concluded that although playful strategies in isolation do not guarantee comprehensive learning regarding accentuation and accentuation skills, they do constitute essential tools to achieve said learning.

KEYWORDS: Strategies, games, primary school, accentuation, spelling competence



INTRODUCCIÓN

Actualmente, la sociedad valora y reconoce el avance permanente del conocimiento, la ciencia y la tecnología, ante la necesidad de procesar una enorme cantidad de información con rapidez y efectividad. Esta realidad demanda cambios urgentes en los sistemas educativos, los cuales deben ser orientados a conseguir elevados estándares de aprendizaje, un currículo centralizado, destrezas digitales, priorización de lecto-escritura, una evaluación formativa donde sea valorada la intervención del propio estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, entre muchos otros aspectos. Así, los nuevos planes de estudio deben ser diseñados acordes a estándares educativos o a resultados de aprendizaje; estos se ven manifestados en competencias o habilidades valoradas como fundamentales para que el estudiante alcance un excelente desempeño académico.

Entre las competencias que debe adquirir un estudiante, desde sus primeros años de vida, se encuentran las referidas a la comunicación y que, básicamente, se trata tanto de habilidades orales como escritas. Como habilidad social la actividad comunicativa requiere que el individuo conozca y aplique correctamente ciertas normas al expresarse de forma oral y al escribir. De allí que la escritura se encuentra entre los mecanismos más relevantes y, al mismo tiempo, más básico que permite transmitir conocimientos y la comunicación entre personas. En dicha transmisión existe una intención comunicativa, la cual exige utilizar algunos símbolos para concretar dicho acto.

En este sentido, Corredor y Romero (2020) aseveran que, para el estudiante de primaria la escritura le permite plasmar un pensamiento mediante caracteres gráficos (acto comunicativo); en este proceso se incluye “tanto el aspecto motriz encargado de la reproducción de grafemas como el cognitivo, el cual abarca la adquisición y el uso de las reglas propias de la lengua” (p. 550). Saber utilizar las reglas propias de la lengua significa tener una buena ortografía. Para lograr este aprendizaje es necesario entender que, una correcta ortografía necesita ir más allá de las relaciones existentes entre letras y sonidos y acceder a una representación completa de la estructura ortográfica de las palabras.

Tradicionalmente la enseñanza de la ortografía se centra en la grafía y el fonema, dejando de lado el acento y la puntuación; y, aunque “el español es considerado como una lengua transparente, es decir, se puede escribir estableciendo las correspondencias entre fonemas y grafemas” (Ferreira, et al., 2023, p. 2), pueden observarse fenómenos que dificultan su uso y que no se relacionan de manera directa con saber utilizar la escritura fonológica.



Ferreira et al. (2023) señalan que, entre los problemas que se les presentan al alumno en la competencia ortográfica se encuentra la ortografía acentual; esta reúne el dominio de la totalidad de las reglas de acentuación general, o sea, “la tildación en palabras agudas, graves, esdrújulas, sobresdrújulas; acentuación dierética, hiatos y diptongos, y acentuación diacrítica” (p. 2). Siendo este aspecto de la ortografía uno de los más complejos para que estudiantes, que tienen como lengua materna al español, logren dominarlo.

Los estudios muestran que la tildación presenta una enorme cantidad de errores en su empleo, superando otras áreas ortográficas (Rico & Vernon, 2011; Vernon & Pruneda, 2011; Vernon & Alvarado, 2013; Ferreira et al., 2023). Esta dificultad no solamente la viven los niños de primaria, “sino que se presenta transversalmente en todos los niveles educativos” (Ferreira et al., 2023, p. 2).

Sin embargo, no todo está perdido; el proceso de enseñanza aprendizaje debe estar orientado a que el niño reconozca lo importante de saber comunicarse a través de la escritura. Así, cuando advierte que sus vocalizaciones pueden servirle como una forma para dirigir u obtener la atención de otro e influir en su conducta, ocurre que ha dado un paso fundamental en la adquisición del lenguaje; es allí cuando “descubre” para qué es útil dicha facultad. A través de los signos que emplea, sea de manera oral o escrita, es capaz de expresar intenciones, lo que, a su vez, le permite mover a las personas que le rodean a actuar de cierta manera (Alfonso et al., 2022; Morán et al., 2017).

Para conseguir dicho propósito resulta necesario un apropiado aprendizaje de su lengua; y ya que, casi todo lo que rodea al niño gira en torno al juego, esta actividad debe aprovecharse al máximo, ya que cuando juega es capaz de experimentar, inventar nuevas actividades y examinar su entorno. Asimismo, podrá tener opiniones propias acerca de lo que vive, pues la actividad lúdica lo motiva a crecer y aprender (Carrillo-Ojeda et al., 2020). En el salón de clases, las estrategias lúdicas ocupan un lugar importante, dado que permiten captar la atención del estudiante para una intervención activa en su aprendizaje.

Es por ello que, la actividad lúdica usada como estrategia en el nivel de primaria favorece, de manera general, el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente, en el área de la ortografía. Aquí se evidencia el poco uso o el uso incorrecto de las tildes, ya que una gran cantidad de personas olvidan el uso de las reglas ortográficas, “sabiendo que de ellas depende el significado e interpretación de una determinada palabra, no solo en su lenguaje escrito sino también en el lenguaje oral” (Arcos et al., 2020, p. 105).

Asimismo, la escritura y su aprendizaje se conforman como aspectos que preceden a una correcta acentuación (Barbosa & Bernal, 2021). Por ello, ambos procesos requieren de la intervención de estrategias



atractivas para el estudiante y que faciliten su apropiación; al respecto Corredor y Romero (2020) plantean que:

el proceso educativo que conlleva la ortografía debe inmiscuirse y usufructuar el contexto psicosociocultural del niño y el juego, los cuales se constituyen en herramientas fundamentales al proponer y diseñar estrategias, actividades y talleres con los que se pretenda cualificar el nivel ortográfico del infante, en especial, lo relativo a la correcta marcación de la tilde. (p. 92)

En función de lo señalado, las preguntas de investigación planteadas en la presente revisión son las siguientes:

.- ¿Cómo ha sido la evolución de la producción científica referida a la importancia de las estrategias lúdicas para la enseñanza de la tildación y acentuación en el nivel de primaria, en relación con: cantidad de publicaciones, idiomas, base de datos más utilizadas y período de tiempo de publicación?

.- ¿Cuál es la importancia de las estrategias lúdicas utilizadas para mejorar la tildación y acentuación en el nivel de primaria?

METODOLOGÍA



El estudio fue abordado mediante una revisión sistemática de documentos, método que permite examinar fenómenos ocurridos en un tiempo dado (Manterola et al., 2013). Además, presenta un enfoque cualitativo de tipo descriptivo. En el análisis propuesto fue aplicado el método PRISMA y sus directrices para llevar a cabo revisiones sistemáticas; en concreto, se consideró la declaración PRISMA 2020 que resulta útil al momento de planear y ejecutar revisiones sistemáticas con la finalidad de garantizar que se capture la totalidad de la información recomendada. Asimismo, valora criterios de elegibilidad, estrategia de búsqueda, fuentes de información, el proceso para la recolección de los datos y sus elementos (Page et al., 2021).

Inicialmente, la búsqueda realizada arrojó 80 documentos vinculados con el tema. Este proceso inició en el mes de febrero y finalizó en agosto de 2023; además, las bases de datos seleccionadas para realizar dicha búsqueda fueron: Latindex, Dialnet, Scopus, SciELO y Elsevier, al contar con un extenso número de publicaciones en diferentes áreas temáticas.

Sin embargo, en lo que respecta a Scopus, su selección se debió, principalmente, a que es posible acceder a contenidos de diferentes ámbitos científicos; además, es catalogada como “la mayor base de

datos de citas y resúmenes de literatura revisada de expertos” (Millaret, 2021, p. 44); y pertenece al grupo editorial Elsevier, reconocido a nivel mundial. En el caso de SciELO, fue elegida porque representa una biblioteca electrónica brasileña que cuenta con “un motor de búsqueda que permite identificar producción científica de diferentes instituciones nacionales e internacionales” (Millaret, 2021, p. 47).

Respecto a Dialnet, esta contiene artículos científicos, tesis e información de congresos científicos del Estado español (Millaret, 2021); finalmente, Latindex fue escogida porque es un sistema de información propio para las revistas académicas producidas en América Latina y el Caribe, ofrece “instrumentos para la compilación y diseminación de todas las revistas que se editan en la región, así como la definición de criterios e indicadores formales para conocer su calidad” (González-Pardo et al., 2020, p. 4).

Los documentos examinados fueron publicados entre 2019 y 2023. En la búsqueda se combinaron los términos “estrategias”, “juegos”, “primaria”, “acentuación” y “ortografía” en las bases de datos ya mencionadas. Para conseguir un incremento en la eficacia del proceso, fue utilizada la búsqueda avanzada ofrecida por *Google Scholar* y *Crossref*, favoreciendo un mejor filtrado de los términos presentados en la totalidad del documento.

Asimismo, fueron utilizados los operadores booleanos, los cuales permiten que exista una encadenación entre los conceptos (Lara & Martínez, 2004; Ferrer & Pérez, 2011) y de esa forma son mejorados los resultados. Específicamente, en la búsqueda booleana, se emplearon los operadores “AND” para precisar búsqueda que contengan todos los términos y “OR” con el fin de conseguir resultados en los cuales se encuentren uno u otro término empleado. Fueron consideradas las siguientes combinaciones:

- 1.- Estrategias AND Juegos
- 2.- Primaria OR Acentuación
- 3.- Ortografía AND (Primaria OR Acentuación).

Las palabras claves consideradas pudieron identificarse tanto en el título como en el resumen de los documentos revisados; encontrándose 30 manuscritos en idioma español, inglés y portugués. El proceso de depuración mostró que ingresaron en la evaluación metodológica 30 artículos encontrados en revistas de alto impacto (Ver tabla 1).

Como criterios de inclusión para la selección fueron considerados documentos en idioma español, inglés y portugués, investigaciones sobre la importancia del uso de juegos como estrategia a nivel de primaria; artículos publicados en revistas indexadas en las bases de datos Latindex, Dialnet, Scopus, SciELO y Elsevier, cuya fecha



de publicación se encuentra entre 2019 y 2023 y, finalmente, fueron valorados aquellos documentos relacionados con el área de educación.

En relación con los criterios de exclusión, se adoptaron los siguientes: artículos no relacionados con el área analizada, libros, documentos sin acceso o incompletos y capítulos de libro, entre otros materiales.

Una vez identificados los artículos considerados para la revisión se procedió a su análisis, para lo cual se agruparon características relacionadas con los indicadores bibliométricos; este aspecto permitió, en un primer punto, identificar autores, año, base de datos, nombre de la revista y el idioma de publicación. En un segundo punto, fueron considerados aspectos relacionados, básicamente, con el diseño y enfoque de los estudios, codificando el diseño de investigación y la estrategia usada en los mismos.

Para finalizar este proceso fue agrupada toda la información referida a la temática analizada, en cuanto al nivel de primaria, estrategias lúdicas utilizadas y la ortografía (acentuación y tildación) como ejes conductores de los estudios; además de los resultados y conclusiones. Es decir, en esta fase fue analizada “la información ya organizada, indagando sobre cuáles son los documentos más útiles para la temática en estudio. El análisis de la información es la tarea que toma más tiempo en la investigación bibliográfica” (Gómez-Luna et al., 2014, p. 160) pues, con ella es posible identificar el aporte generado en la revisión realizada.



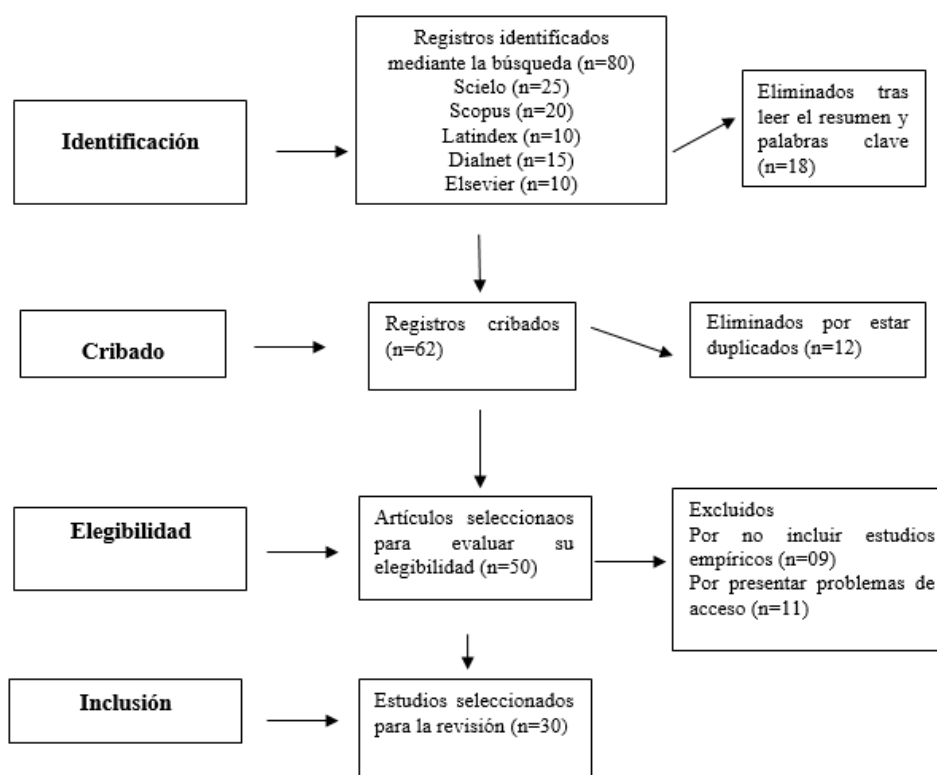
RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Seguidamente, es descrita toda la información que da respuesta a la primera pregunta de investigación planteada en esta revisión, y la cual tiene que ver con la evolución de la producción científica referida al uso de las estrategias lúdicas para la enseñanza de la tildación y acentuación en el nivel de primaria y a su importancia dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. Esta información se conecta con la cantidad de publicaciones, idiomas, base de datos más utilizadas y período de publicación.

Cabe destacar que, previo a esta etapa en la revisión realizada fueron encontrados 80 documentos relacionados con las estrategias lúdicas aplicadas para la enseñanza de la ortografía; 25 correspondieron a SciELO, 20 a Scopus, 10 a Latindex, 15 a Dialnet y 10 a Elsevier. Posterior a un primer cribado en el cual se procedió a leer el resumen y palabras clave de los documentos seleccionados, solamente 62 fueron considerados aptos para ser incluidos en la revisión. De estos

fueron eliminados 12 por encontrarse duplicados; inmediatamente, fue examinado el cuerpo de cada documento, siendo eliminados 20 de ellos. Esto debido a que no son estudios empíricos relacionados con las estrategias lúdicas utilizadas en la enseñanza de la tildación ($n = 09$) y el resto ($n = 11$) presentaron problemas de acceso al documento completo (Ver Figura 1).

Figura 1: Metodología PRISMA usada en el proceso de selección



La tabla 1 contiene la información referida a los hallazgos o resultados alcanzados en aquellos documentos que forman parte de los 30 artículos examinados, así como sus respectivos autores. De manera general, los autores ven el juego como una estrategia que cuenta con un impulso natural y el cual requiere de materiales y tiempo para ser utilizado de manera efectiva. Además, por sí solo no tendrá validez si no se adapta a los objetivos, contenidos y actividades planificadas por el docente.

Tabla 1: Artículos revisados y sus resultados

Autores y año	Resultados	Autores y año	Resultados
Barbosa y Bernal 2021	El trabajo realizado en el salón de clases muestra lo significativo que es ejecutar un trabajo previo que permita pensar en el patrón sonoro de las palabras y que este luego ayude a la comprensión de la acentuación y su representación gráfica.	Machuca et al. 2022	Usar la gamificación a través de un videojuego sobre la ortografía, mitiga los errores del estudiantado, pues los juegos usados al enseñar la ortografía deberían ser atractivos para el joven; además, esta estrategia lúdica ayuda a que el estudiante mejore su escritura.
Cabanillas 2021	Conseguir aumentar el nivel ortográfico precisa del uso de estrategias creativas y métodos que el docente empleará cuando desarrolle sus clases. Los estilos de aprendizaje y la correcta utilización de las tecnologías constituyen aspectos esenciales para dar solución a dicha problemática.	Mensah et al. 2022	Usar juegos de ortografía impacta positivamente en los alumnos, contribuyendo significativamente en sus habilidades ortográficas. Se recomendó que los maestros incentiven el uso de diferentes juegos y estrategias para enseñar ortografía mejorando así las lecciones de ortografía interactiva.
Castro 2022	Es necesario promover el desarrollo motriz, y así evitar inconvenientes en las grafías de las palabras. Igualmente, se evidencia que las estrategias pedagógicas empleadas por el maestro permitieron grandes avances en la escritura de los niños.	Moncada y Rodríguez 2023	Los juegos favorecen el desarrollo del pensamiento lógico, analítico y reflexivo para que el estudiante sea capaz de dominar y aplicar de manera consciente las reglas de acentuación.
Cuasapud y Maiguashca 2023	La enseñanza de la lectoescritura en los primeros grados en los estudiantes es fundamental porque desarrolla la competencia del lenguaje, esto mediante la aplicación de estrategias de juego que despierten el interés del niño y desarrollen su creatividad, enriqueciendo su vocabulario, conciencia fonológica, fonética y fonémica en la relación grafema y fonema, elementos básicos para la correcta escritura de sus textos.	Quintanilla 2021	Las estrategias lúdicas son poco aplicadas. El maestro sabe que para enseñar matemática a los niños se requieren actividades prácticas y debe realizarse utilizando el juego, sin embargo, este no cuenta con dichas estrategias o simplemente no sabe cuál debe aplicar.
Ferreira et al. 2023	Se concluye que el conocimiento de la regla de acentuación de las palabras agudas no está consolidado en alumnos de segundo año, por ello, se requiere explicar claramente y profundizar sobre dichas reglas y promover tanto la escritura guiada como la escritura libre.	Ramírez y Rodríguez 2023	Es necesario conocer la acentuación y sus clases, porque permite en algunas palabras determinar su significado dentro un enunciado o texto. De ahí la necesidad de usar como recurso el juego en el área de Educación Física mediante la aplicación de nociones espaciales permitan reconocer la ubicación del acento en las palabras.
Gómez y Moresco 2019	Se evidencia la influencia de una fuente principal de las respuestas dadas, el conocimiento lingüístico. El conocimiento sobre el sistema de escritura, específicamente el ortográfico, resulta casi inoperante, a excepción de los casos en que el uso del acento proviene de la memoria visual.	Rodríguez 2019	Implementar tareas de aprendizaje, permite provocar en el estudiante el interés y respecto al conocimiento ortográfico, especialmente, a las reglas de acentuación y los maestros pueden mejorar su preparación metodológica.
Juhani et al. 2021	Se demostró que el aprendizaje basado en juegos digitales con la tecnología GraphoLearn apoya la adquisición de habilidades de decodificación entre los niños, independientemente de si enfrentan dificultades derivadas de razones educativas, sociales o biológicas.	Ronimus et al. 2020	Los resultados no revelaron diferencias en el desarrollo de las habilidades de lectura u ortografía entre los jugadores de GraphoLearn (GL) y el grupo de control. Sin embargo, la autoeficacia previa al entrenamiento moderó el efecto entre los jugadores de lectura GL: los niños con alta autoeficacia desarrollaron más



Luna et al. 2020	Se deben crear espacios para el estudio, la reflexión y la autoevaluación acordes al currículo de la Lengua Española, en todos los niveles o grados, referidos a análisis teóricos acerca de las ventajas que ofrecen los juegos en el aprendizaje de la lengua materna.		que el grupo de control en fluidez de lectura de palabras, mientras que los niños con baja autoeficacia desarrollaron menos que el grupo de control en ortografía.
Tovar et al. 2024	La propuesta educativa denominada "Aprender ortografía jugando", impactó de manera significativa en las competencias relacionadas con la escritura, la redacción, la pronunciación de vocablos y la interpretación de textos entre los estudiantes evaluados.	Rodríguez et al. 2021	El docente podrá seleccionar, por ejemplo, los ejercicios o los temas que tratará en correspondencia con las dificultades de sus estudiantes y los juegos que pueden utilizar para entrenarse.
Higuera-Rodríguez y Molina-Ruiz 2020	La finalidad del juego didáctico es el aprendizaje significativo de los escolares teniendo en cuenta la dimensión lúdica.	Morla y Herrera 2023	Se requiere una metodología para el desarrollo de la competencia ortográfica con enfoque lúdico, la cual es aplicable a diferentes contextos, siempre que sea adaptada a las condiciones existentes.
Melo 2020	Tanto docentes como estudiantes valoran el uso del juego como actividad para promover el aprendizaje.	Jiménez et al. 2023	El uso de estrategias didácticas contribuye de manera efectiva a la mejora de la ortografía, constituyéndose en una estrategia idónea de enseñanza.
Bustamante 2023	Jugar desempeña un papel protagonista en la enseñanza primaria, no solo porque rompe con la enseñanza tradicional, que se opone a la naturaleza del pensamiento infantil, sino porque llevar el juego al aula de matemáticas supone mantener activos mentalmente a los participantes.	Corredor y Romero 2020	Si el acento, la acentuación, no se aprovechan como el conocimiento previo que todo hablante tiene interiorizado, marcar la tilde será una actividad memorística y no lógica, como debe ser. Distinguir el acento y la acentuación, como conceptos iniciales en el desbroce del camino hacia el dominio de la ortografía es insoslayable.
Herrero et al. 2020	La integración didáctica de los juegos digitales podría promover la participación en temas socio científicos y la inclusión del alumnado con distintas capacidades.	Cornejo et al. 2022	Los juegos digitales han aumentado lentamente a través de estos años según los registros observados, sin embargo, siguen siendo poco empleados a pesar de estar en la era del conocimiento y de depender cada vez más de los medios tecnológicos.
Miranda y Grijalva 2020	Los niños despliegan un juego singular durante la clase con y sin uso de la tablet, entendido como playing que permite articular el contenido formal entregado por el docente con las formas propias del niño de entender la realidad externa.	Hashemi 2021	Los juegos mejoraron la motivación de los estudiantes para adquirir vocabulario nuevo. Además, se espera que los juegos educativos son más atractivos, divertidos y útiles para la enseñanza y también para desarrollar el conocimiento del vocabulario de los estudiantes.
Saleh y Ahmed 2022	Aplicar juegos educativos como técnica de aprendizaje con estudiantes de primaria, mayor participación del estudiante, mejor absorción y retención de conocimientos, y brindó a los alumnos la oportunidad de ver la aplicación de palabras reales. Se recomienda el uso de juegos educativos al enseñar vocabulario.	Carrillo-Ojeda et al. 2020	El juego y el aprendizaje están íntimamente ligados, el uso de los juegos didácticos será el camino que les haga más fácil el aprendizaje, sin que se tome un momento de desorden con escasas normas y reglas, por esta razón que los docentes deben adoptar estos métodos y herramientas para llegar a sus alumnos.
Adipat et al. 2021	La contribución del aprendizaje basado en juegos está aún más vinculada con la mejora de la mentalidad.		

En los documentos revisados y de acuerdo a los criterios de inclusión, logró evidenciarse que los años con más producción científica referida al juego como estrategia didáctica para la enseñanza fueron el 2020, 2021 y 2022 con un 23.33 % c/u. De igual forma, la base de datos SciELO arrojó la mayor cantidad de artículos científicos referido al tema con un 33.33 %. Respecto a la naturaleza de los estudios, los 30 documentos examinados fueron identificados como estudios empíricos: 18 cuantitativos, 10 cualitativos y 2 mixtos.

Asimismo, destaca el inglés como idioma más utilizado para la publicación de artículos concernientes a las estrategias lúdicas utilizadas en la enseñanza de la acentuación y tildación en el nivel de primaria.

En relación con el total de trabajos examinados, solo un 16.66 % se



refiere al juego como estrategia para mejorar la acentuación y tildación, mientras que un 83.33 % corresponde a trabajos realizados en torno al juego como una importante herramienta que facilita la enseñanza de la ortografía. Conforme a dichos porcentajes, se puso de manifiesto que las estrategias lúdicas intervienen de forma significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño de primaria. Sin embargo, existen pocos estudios referidos al uso del juego como estrategia didáctica para la enseñanza específica de la acentuación y tildación.

A continuación, se describen los hallazgos resultados de los artículos examinados, y de esta forma dar respuesta a la segunda pregunta de investigación referida a la importancia de las estrategias lúdicas utilizadas para mejorar la tildación y acentuación en el nivel de primaria. Vale la pena destacar que la revisión se centró en los resultados de los estudios seleccionados, mas no en los métodos utilizados en los mismos.

25 artículos, de los 30 consultados, evidenciaron y demostraron la importancia que representa la inclusión de actividades lúdicas como estrategia pedagógica en la enseñanza de la ortografía, especialmente, cuando son usadas a nivel de primaria. Se hace énfasis en que, durante los primeros años de la educación formal, es posible que se genere un estancamiento en el aprendizaje de la ortografía debido al incorrecto manejo de las estrategias, de allí que sea necesario que los métodos aplicados para su instrucción sean reorientados.

Al respecto, varios autores presentan el juego como herramienta de aprendizaje a nivel de primaria (Moncada & Rodríguez, 2023; Cuasapud & Maignashca, 2023; Quintanilla, 2021; Cabanilla, 2021; Albuquerque & Martins, 2019; Ronimus et al., 2020; Juhani et al., 2021; Elimelech & Aram, 2019; Mensah et al., 2022; Carrillo-Ojeda et al., 2020; Hashemi, 2021; Castro, 2022; Cornejo et al., 2022; Corredor & Romero, 2020; Jiménez et al., 2023; Morla & Herrera, 2023; Rodríguez et al., 2021; Vásquez & Pérez, 2020; Adipat et al., 2021; Saleh & Ahmed, 2022; Miranda & Grijalva, 2020; Herrero et al., 2020; Bustamante, 2023; Melo, 2020 y Luna et al., 2020; Tovar et al., 2024).

En estos artículos se demostró que el juego como estrategia favorece la enseñanza de la ortografía a nivel de primaria (Saleh & Ahmed, 2022; Albuquerque & Martins, 2019; Hashemi, 2021; Mensah et al., 2022; Cornejo et al., 2022). De allí que, Elimelech y Aram (2019) en su trabajo crearon un juego de ortografía digital con el que pretendieron promover destrezas que permitan una alfabetización temprana de los niños. Los participantes fueron 129 niños de habla hebrea (edad media = 5,7 años) de cinco preescolares y destacaron estrategias que promueven la comprensión de los niños del sistema de escritura y demuestran la eficacia de un juego computarizado adaptado a la ortografía.

Los cinco artículos restantes demostraron que estudiar la acentuación requiere saber que esta comienza en la pronunciación del niño;



comprobándose que se presentan inconvenientes en estudiantes de primaria para adquirir conocimientos concernientes a las reglas de acentuación. Todos los autores de este grupo coincidieron en que el uso de los juegos didácticos brinda una gran ayuda al docente para influir de forma significativa en sus estudiantes, con el fin de que su acentuación sea mejorada mediante actividades lúdicas (Rodríguez, 2019; Ramírez & Rodríguez, 2023; Moncada & Rodríguez, 2023; Ferreira et al., 2023; Barbosa & Bernal, 2021).

Es necesario entender que el lenguaje escrito incluye signos gráficos decodificados, este proceso se centra en “la conciencia fonológica, la comprensión del principio alfabético, la correspondencia entre fonemas y grafemas y el reconocimiento visual de palabras” (Snow & Griffin, 1998, p. 330). Entonces, vista así la escritura consiste en un complejo proceso cognitivo integrado por subprocesos codificados gráficamente por la lengua a través de un sistema convencional; de allí que aprender a leer y a escribir requiere procesos de bajo nivel o automáticos y unos procesos superiores o controlados. Este sistema convencional representa “la escritura alfabética, que se caracteriza por ser un sistema donde cada símbolo representa un fonema de la lengua” (Corredor & Romero, 2020, p. 91).

Ahora bien, aprender a escribir, como ya se mencionó, requiere de la intervención de procesos y subprocesos cognitivos que permiten el aprendizaje de las normas necesarias para el dominio de una lengua escrita. Sin embargo, aparte de esos procesos cognitivos, los niños poseen un ritmo de desarrollo propio que requiere ser estimulado de forma permanente y de distintas maneras (Dávalos et al., 2023).

Por otra parte, respecto al acento gráfico y su relación con la prosodia, específicamente en el uso que estudiantes de primaria hacen de él, dos estudios lograron establecer que el conocimiento acerca del sistema de escritura (ortográfico) resulta inoperante, excepto en aquellos casos en los que el uso del acento procede de la memoria visual. Asimismo, si un niño no marca el acento de forma gráfica es porque, posiblemente, se enfrenta a dos situaciones: no es capaz de ubicar la sílaba tónica de las palabras o no domina que la tilde representa un marcador gráfico del acento (Mamani, 2018; Corredor & Romero, 2020).

Asimismo, el sistema educativo tradicional mantiene una forma de enseñanza de la ortografía poco apropiada, ya que parte de la clasificación de palabras según su acentuación (graves, agudas, esdrújulas y sobreesdrújulas) y de reglas memorísticas; esta forma de enseñanza no permite que el niño entienda realmente el proceso de la acentuación. Esto ocurre porque las sílabas segmentadas, como se enseña tradicionalmente, no reflejan el acento y, esto no le permite al estudiante reflexionar acerca de la totalidad de la palabra.

Tan importante es este proceso en primaria que los especialistas sugieren



hacer un trabajo de reflexión en el aula para ejecutar actividades en las cuales la escritura, y no a la oralidad, sea tomada como detonante; es decir, planificar y llevar a cabo juegos con el fin de que las palabras sean contrastadas, revisión y corrección de textos, entre otras actividades. Es preciso diseñar y comprobar la efectividad de las secuencias y proyectos didácticos que promuevan reflexionar respecto al uso de la lengua en contextos escritos con significado para el estudiante (Vernon & Alvarado, 2013; Portillo, 2022; Sánchez et al., 2022).

Por su parte, Ramírez y Rodríguez (2023) destacan la importancia del juego al aplicar normas de acentuación, pues la forma como el docente enseña al niño las técnicas ortográficas permite que a este se le haga más fácil su uso; por este motivo, cuando son usadas herramientas lúdicas el estudiante es atraído, motivado y recuerda significativamente cada uso ortográfico.

Asimismo, es esencial que el profesor utilice novedosas estrategias pedagógicas que permitan que niños en primaria aprendan; demostrándose que el aprendizaje requiere motivación, pues tiene mayor eficacia en el desarrollo sus destrezas, capacidades y habilidades. Es por eso que recomiendan a los docentes la aplicación de diferentes estrategias con el fin de enseñar la ortografía, estas podrían ser juegos, canciones, cuentos, leyendas, etc., las cuales aumentan el interés del niño (Adipat et al., 2021; Jiménez et al., 2023; Cuasapud & Manguashca, 2023; Rojas et al., 2019).

Cabe resaltar que dos artículos reflexionan sobre los criterios didácticos que favorecen entender la acentuación gráfica y prosódica, pues cuando el niño reconoce la existencia de una acentuación prosódica comienza a dudar y a reflexionar instantáneamente respecto a cada palabra. Luego, a través de estrategias definidas domina la acentuación gráfica y maneja las reglas ortográficas. Para que esto ocurra, debe crear patrones visuales y motrices que localicen automáticamente en qué palabra y sílaba debe aplicarse adecuadamente la tilde, pues, anteriormente, ya desarrolló la acentuación prosódica (Juhani et al., 2021; Gómez & Moresco, 2019).

La educación, en todas sus etapas, no se encuentra basada únicamente en un proceso de aprendizaje a través de la observación, sino que debe enfocarse en un modelo activo y participativo, permitiendo que se abran nuevos campos con novedosos métodos para conseguir un aprendizaje significativo. Esto se logra permitiendo que la metodología empleada sea presentada mediante experiencias reales, teniendo en cuenta la actividad lúdica como herramienta esencial para desarrollar en el infante de nivel de primaria un verdadero aprendizaje.

Al respecto, pudo vincularse un artículo que permitió establecer al *playing* (juegos sin regla), como una herramienta que brinda la posibilidad de aprehender. En este proceso, el maestro ayuda a que las actividades de aprendizaje ocurran; es decir, los niños muestran lo que



hacen, utilizan sus palabras y ritmos para dar solución a las actividades requeridas mediante el uso de la tableta. El estudio evidenció que la relación educativa entre el proceso de aprendizaje y la utilización de tecnologías resulta bastante significativa y el docente actúa como mediador y la tableta como la herramienta (Miranda & Grijalva, 2020).

Por su parte, Cuasapud y Maiguashca (2023) señalan que el papel del docente resulta fundamental en la enseñanza de la ortografía pues, se convierte en un facilitador al momento de impartir los contenidos programáticos, donde resulta necesario contar y hacer uso de diferentes actividades dentro del aula. Estas actividades permiten a sus estudiantes desarrollar su pensamiento mediante la estimulación y, además, les ayuda tanto a nivel académico como personal. De esta manera, consideran necesario aplicar estrategias lúdicas en la enseñanza, porque abren espacios para que el niño sienta confianza y lleve a cabo sus actividades escolares de la mejor manera.

Tomando en cuenta dicha valoración, pudo evidenciarse en el estudio de Rodríguez et al. (2021) la disposición de un grupo de docentes de utilizar estrategias lúdicas, pese a que, inicialmente, no parecían convencidos de que era necesario ver la enseñanza de la ortografía mediante un enfoque interdisciplinario. Lograron observar que para que sus estudiantes adquieran conciencia respecto a su conocimiento primero debían enseñarla de manera placentera, para lo cual utilizaron el juego como estrategia pedagógica.

Los juegos constituyen un método sencillo y entretenido de aprender, al transformar dichos saberes en aprendizajes significativos y al producir en los alumnos el deseo de participar activamente, mejorando el entendimiento del tema desarrollado. De allí que, Ramírez y Rodríguez (2023) aseguren que las actividades lúdicas facilitan el aprendizaje en cualquier entorno social, generando, a su vez, mayor comprensión de este. Asimismo, plantean que existen algunos problemas al momento de adquirir los conocimientos ortográficos, motivo por el cual proponen los juegos didácticos en diferentes áreas del currículo escolar.

Para Jiménez et al. (2023), resulta esencial que el maestro utilice novedosas estrategias didácticas con la finalidad de enseñar ortografía de forma más sencilla y que permita el aprendizaje, aunado a esto debe motivárseles y, en función de ello, añadir calidad y calidez al proceso educativo, recomiendan aplicar diferentes estrategias didácticas, por ejemplo: “cuentos, leyendas, juegos, canciones, etc.” (p. 10), pues despiertan el interés del infante y consiguen un dominio ortográfico.

Morla y Herrera (2023) y González et al. (2021) respaldan el hecho de que el juego debe ser tratado como método de aprendizaje, pues una metodología centrada en lo lúdico encamina de una forma diferente el proceso de enseñanza aprendizaje de la ortografía, al favorecer la interactividad y brindar la oportunidad al educando de aprender sin



sentirse bajo la supervisión de alguien, en este caso del docente. Es decir, permite que los conocimientos sean trabajados espontáneamente, a través de acciones intencionales; pero que, para el estudiante, consisten en actividades divertidas.

En tanto, Vásquez y Pérez (2020), Santos et al. (2017) y Rodríguez et al. (2021) estudian la utilización del juego a nivel de primaria y precisan que este proceso debe ir acompañado de ciertos recursos; por ejemplo, estrategias lectoras que permitan la comprensión textual y otros materiales didácticos. Este tipo de actividades favorece una mejor comprensión y producción de textos por parte del niño. Asimismo, aseveran que cuando el estudiante entiende el contenido genera hábitos reflexivos, analíticos y voluntarios, contribuyendo así a que su lenguaje se perfeccione, mejore su expresión oral y escrita y, finalmente, se favorezca el aprendizaje ortográfico.

Por su parte, Cabanillas (2021) refiere que el niño en esencia es juego y debido a eso no quiere aprender normativa, memorística y obligatoriamente. Concluye que alumnos de 5° y 6° grado de primaria no consiguen mejoras en su rendimiento ortográfico debido a los métodos memorísticos y repetitivos aplicados por sus maestros, por lo que les recomienda replantear sus estrategias de enseñanza. El autor concluye que la principal causa para que ocurra un incorrecto empleo de las reglas ortográficas se debe al desatinado uso de estrategias por parte de los maestros.

Por su parte, Corredor y Romero (2020), quienes exponen una experiencia pedagógica, investigativa y psicosociolingüística respecto a la enseñanza de la tilde, vinculan el juego y la sana competencia, pues representan ese aspecto específico, vital e interesante para todo niño. Los investigadores constatan una necesidad investigativa sobre la relación existente entre elementos ortográficos y estrategias propuestas para que el maestro encuentre posibilidades, bien sea para que este reflexione, accione o intervenga en un ambiente académico. Asimismo, para que el estudiante consiga un mejor nivel escritural, ortográfico, especialmente a lo referido a marcar la tilde de forma acertada.

No se puede olvidar que, en el caso de los niños de primaria, los símbolos gráficos les permiten pensar, actuar, autorregularse o, sencillamente, jugar. Sin embargo, constituyen herramientas para comunicarse e interrelacionarse con otros, y sirven como base para que desarrollen conceptos y sistemas semióticos más complejos, por ejemplo, el lenguaje, el dibujo o el número (Portilla, 2024).

En lo referente al aprendizaje de la lectura y la escritura deben valorarse las características personales de cada niño, a partir de incentivar la comprensión de lo significativo de estos procesos para la comunicación. Por ejemplo, Labrada et al. (2021) y Brizuela (2022) reconocen aquellos factores que permiten que el lenguaje escrito sea adquirido por



el individuo en sus primeros años de vida, que resultan imprescindibles en el desempeño académico del niño.

Finalmente, el proceso de escolarización, si se desarrolla con base en enfoques didácticos adecuados donde prevalezca un vínculo entre la acentuación gráfica y el funcionamiento del lenguaje, puede invertir la lógica extraída de las respuestas de los niños, una vez que la comprensión sobre la función del uso del diacrítico en el sistema de la escritura requeriría un mayor énfasis en el criterio de intensidad/tonicidad, esencial para que el efecto de marcado de las formas acentuadas pudiera ser notificado (Ferreira et al., 2023; Custodio & Rodríguez, 2021).

CONCLUSIONES

El aprendizaje de la acentuación y tildación gráfica de las palabras resulta ser un proceso complejo, cuyo inicio ocurre durante la niñez. La educación tradicional, en la cual se enseña cómo se clasifican las palabras según su acentuación y de reglas memorísticas aplicadas se distancia del camino más placentero que los docentes pueden ofrecer a sus estudiantes, pues este método tradicional no permite que estos reflexionen acerca de la palabra en su totalidad. Los estudios realizados sugieren el uso de actividades lúdicas para que el niño pueda contrastar palabras, revisar sus propios textos y, con la ayuda del docente, corregirlos; para de esta manera se haga consciente de sus errores y aciertos.

Esta revisión sistemática identificó la existencia de suficientes publicaciones referidas a la importancia del uso de los juegos a nivel educativo, especialmente en la enseñanza de la ortografía o aspectos prosódicos de la lengua materna, porque en esta área el estudiante de primaria presenta dificultades para adquirir de forma sencilla los contenidos referidos a la lectoescritura. Los resultados arrojados en las investigaciones examinadas muestran la efectividad del elemento lúdico en el aprendizaje de la ortografía, ya que mejora el proceso de acentuación y el interés del niño.

Asimismo, se percibió que entre los docentes de primaria existe motivación e interés por conocer nuevas estrategias lúdicas, como una forma de enriquecer su práctica docente; y a los niños, en líneas generales, se les hizo más fácil el uso y manejo de las reglas de acentuación. El desarrollo de estrategias lúdicas resulta más dinámico, divertido y motivador.

No obstante, la revisión realizada mostró muy pocos estudios acerca de la enseñanza de la acentuación o tildación gráfica mediante estrategias



lúdicas, dicha realidad muestra la necesidad de fomentar la investigación en esta área del conocimiento como el referido al aprendizaje de la lengua materna partiendo de los elementos prosódicos a nivel de primaria. Es decir, estudiar más este aspecto evidenciará cual es el sistema de creencias y conocimientos que guían las prácticas docentes, y conocerlo permitirá entender la configuración de los procesos de enseñanza y las estrategias empleadas en la enseñanza inicial de la lengua escrita.

Actualmente, los juegos digitales ostentan una importancia indiscutible; no obstante, son poco empleados en zonas donde el desarrollo tecnológico no ha llegado o en aquellas instituciones donde sus docentes no cuentan con una formación adecuada para su manejo, por lo que se deben ejecutar capacitaciones constantes del personal docente.

Además, todavía continúa el empleo de juegos tradicionales en gran parte de los estudios consultados, lo cual evidencia su importancia, ya que conducen al estudiante a una apropiación de su cultura, y al mismo tiempo, pueden adaptarse al contexto y situación pedagógica, al permitir que esta estrategia alcance funcionalidad en las aulas.

En relación con el elemento emocional y afectivo, se evidenció la relevancia de la actividad lúdica dentro del proceso de aprendizaje, resultado corroborado en gran parte de las investigaciones consultadas. De allí que, las actividades o estrategias empleadas en la enseñanza de la acentuación y la tildación deben ser planificadas a través del abordaje del elemento socioemocional, porque de esta manera se les facilita a los niños la adquisición de mayores competencias lingüísticas.

En último lugar, todo lo concerniente a actividades lúdicas a nivel educativo resulta todavía bastante nuevo; no obstante, se pretende que continúe su abordaje en futuros estudios de Educación Primaria. Por este motivo, es necesario un seguimiento al progreso que dicha temática presente, principalmente, en lo concerniente a su efecto y resultados.

DECLARACIÓN DE CONFLICTOS DE INTERESES: Los autores declaran no tener conflictos de interés.

DECLARACIÓN DE CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES Y AGRADECIMIENTOS: A continuación, se menciona la contribución de cada autor, en correspondencia con su participación, utilizando la Taxonomía Crédit:

- Gloria Isabel Tapia Ramos: Autor principal, Conceptualización, Análisis formal, Investigación, Metodología, Administración de proyectos, Recursos, Validación, Visualización, Redacción - borrador original, Redacción - revisión y edición.



- Héctor Raúl Santa María Relaiza: Conceptualización, Análisis formal, Metodología, Redacción-revisión y edición.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 4(3), 542-552. <https://n9.cl/eqst6>
- Albuquerque, A., & Martins, M. (2019). Enhancing children's literacy learning: From invented spelling to effective reading and writing. *L1-Educational Studies in Language and Literature*, 19(1), 1-24. <https://doi.org/10.17239/L1ESLL-2019.19.01.02>
- Alfonso, Y., Carreño, D., & Massani, Z. (2022). La exploración de la inteligencia lingüística en los niños de cinco a seis años de edad. *Mendive. Revista de Educación*, 20(1), 158-171. <https://n9.cl/ro9qn>
- Arcos, O. F., Obando, M. K., Solarte, M. D., & Villacrez, M. V. (2020). El juego creativo como herramienta fundamental para el mejoramiento de la ortografía. *Revista Fedumar*, 7(1), 98-130. <https://n9.cl/cxor9>
- Barbosa, Y., & Bernal, F. (2021). *Criterios didácticos para favorecer la comprensión de la acentuación gráfica y prosódica*. 4to Congreso Nacional de Investigación sobre educación Normal, Hermosillo, Sonora. CONISEN. <https://n9.cl/uxifpp>
- Brizuela, B. M. (2022). A multidimensional perspective on written language development. *Journal for the Study of Education and Development*, 45(4), 715-724. <https://n9.cl/un2oc>
- Bustamante, L. (2023). Fuera de juego, un análisis sobre el juego y su uso como herramienta pedagógica en la Educación Primaria. *EDUCA International Journal*, 1(3), 85-115. <https://doi.org/10.55040/educa.v3i1.53>
- Cabanillas, C. (2021). Estrategias y métodos para mejorar la ortografía. *Dataismo*, 1(8), 76-95. <https://doi.org/10.53673/data.v1i8.36>
- Carrillo-Ojeda, M., García-Herrera, D., Ávila-Mediavilla, C., & Erazo-Álvarez, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 430-448. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>



- Castro, E. (2022). Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la escritura en estudiantes de primaria. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 27(2), 547-564. <https://n9.cl/4682ka>
- Cornejo, T., Figueroa, E., Cenas, F., & Gutiérrez, S. (2022). Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en matemática: una revisión sistemática entre los años 2010-2020. *TecnoHumanismo. Revista Científica*, 2(3), 1-10. <https://doi.org/10.53673/th.v2i3.165>
- Corredor, J., & Romero, C. A. (2020). Enseñanza de la ortografía: de camino agreste a experiencia investigativa y psicosociolingüística. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (35), 81-94. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=322265788005>
- Cuasapud, J., & Maiguashca, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165. <https://n9.cl/7i5dip>
- Custodio, C., & Rodríguez, C. (2021). La ortografía, un breve recorrido hasta formación docente. *InterCambios. Dilemas y transiciones de la Educación Superior*, 8(1), 71-79. <https://n9.cl/d5p7o>
- Dávalos, V., Rodríguez, G., & González, S. M. (2023). Procesos cognitivos en el aprendizaje (Parte 1). *Humanidades, Tecnología y Ciencia del Instituto Politécnico Nacional*, (28), 1-5. <https://n9.cl/uscfa>
- Elimelech, A., & Aram, D. (2019). Using a digital spelling game for promoting alphabetic knowledge of preschoolers: the contribution of auditory and visual supports. *Reading Research Quarterly*, 0(0), 1-16. <https://doi.org/10.1002/rrq.264>
- Ferreira, A., Blanco, L., & Elejalde, J. (2023). Dificultades en la precisión ortográfica de palabras agudas en la escritura académica de estudiantes del sistema educacional chileno. *Revista Sophia Austral*, 29, 1-24. <https://doi.org/10.22352/SAUSTRAL20232904>
- Ferrer, N., & Pérez, M. (2011). *Búsqueda y recuperación de la información*. Editorial UOC.
- Gómez, L., & Moresco, A. (2019). Um estudo sobre o acento gráfico na aquisição da escrita: ortografia e fonologia. *Ilha Desterro*, 72(3), 223-248. <https://n9.cl/c8sjr>
- Gómez-Luna, E., Fernando-Navas, D., Aponte-Mayor, G., & Betancourt-Buitrago, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *DYNA*, 81(184),



158-163. <https://n9.cl/kbw31>

González, N., Carnero, M., & Navarrete, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 29-37. <https://n9.cl/n3rdl>

González-Pardo, R., Repiso, R., & Arroyave-Cabrera, J. (2020). Revistas iberoamericanas de comunicación a través de las bases de datos Latindex, Dialnet, DOAJ, Scopus, AHCI, SSCI, REDIB, MIAR, ESCI y Google Scholar Metrics. *Revista Española de Documentación Científica*, 43(4), e276. <https://doi.org/10.3989/redc.2020.4.1732>

Hashemi, A. (2021). The effects of using games on teaching vocabulary in reading comprehension: a case of gifted students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 9(2), 151-160. <https://n9.cl/npk3a>

Herrero, M., Torralba-Burrial, A., & Del Moral, M. (2020). Revisión de investigaciones sobre el uso de juegos digitales en la enseñanza de las ciencias de la vida en Primaria y Secundaria. *Enseñanza de las Ciencias*, 38(2), 103-119. <https://doi.org/10.5565/rev/ensciencias.2806>

Higuera-Rodríguez, L., & Molina-Ruiz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 24(1), 266-283. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8677>

Jiménez, A. J., Cartuche, M. P., & Valle, M. E. (2023). Estrategias Didácticas: acciones efectivas para fortalecer la ortografía. *Tesla*, 3(2), e152. <https://n9.cl/84p0qx>

Juhani, H., Semrud-Clikeman, M., Li, H., Pugh, K., & Richardson, U. (2021). Supporting acquisition of spelling skills in different orthographies using an empirically validated digital learning environment. *Front. Psychol.*, 12, 566220. <https://n9.cl/ir06p>

Labrada, L., Diéguez, O., & Rodríguez, Y. (2021). Bases neuropsicofisiológicas del proceso de aprendizaje del lenguaje escrito. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 9(1), 00022. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2847>

Lara, P., & Martínez, J. (2004). *Agentes inteligentes en la búsqueda y recuperación de información*. Planeta UOC.

Luna, M. Á., Bagué, Y. M., & Pérez, V. B. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua



española. *Conrado*, 16(75), 209-217. <https://n9.cl/sbtug>

Machuca, R., Sotaminga, M., & Erazo, C. (2022). Videojuego RPG como material de apoyo en la enseñanza de ortografía en niños de 10 años de edad. *Conciencia Digital*, 5(4), 92-108. <https://n9.cl/jchmq>

Melo, M. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 50(1), 251-274. <https://doi.org/10.48102/rlee.2020.50.1.13>.

Mamani, L. (2018). Organización del sistema de reglas de la tilde en el español: fundamentos lingüísticos. *Letras*, 89(129), 46-73. <https://dx.doi.org/10.30920/letras.89.129.3>

Manterola, C., Astudillo, P., Arias, E., & Claros, N. (2013). Revisiones sistemáticas de la literatura. Qué se debe saber acerca de ellas. *Cirugía española*, 91(3), 149-155. <https://n9.cl/p1vf8>

Mensah, R., Ansah, R., & Agbaglo, E. (2022). Using language games to improve the spelling ability of primary four pupils of Kormantse Methodist Primary 'A'. *International Journal of Research Studies in Education*, 11(13), 15-24. <https://doi.org/10.5861/ijrse.2022.336>

Millaret, M. (2021). *Búsqueda sistemática de literature*. 2da ed. Fundació Universitat Oberta de Catalunya.

Miranda, M., & Grijalva, I. (2020). Más allá de la tablet, ¿una zona intermedia de aprendizaje? *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (28), 185-206. <https://n9.cl/bbqyni>

Moncada, J., & Rodríguez, E. (2023). Lúdica para la acentuación mediante clases de Educación Física en alumnos de primaria. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 6(1), 1-14. <https://doi.org/10.46954/revistages.v6i1.106>

Morán, M., Vera, L., & Morán, M. (2017). Los trastornos del lenguaje y las necesidades educativas especiales.: consideraciones para la atención en la escuela. *Revista Universidad y Sociedad*, 9(3), 191-197. <https://n9.cl/yv75f>

Morla, A., & Herrera, R. (2023). Metodología para el desarrollo de la competencia ortográfica con enfoque lúdico. *Mendive. Revista de Educación*, 21(3), e3409. <https://n9.cl/vnc9v>

Page, M. McKenzia, J., Bossuytb, P., Boutronc, I., Hoffmannnd, T., Mulrowe, C., Shamseerf, L., Tetzlafig, J., Akhl, E., Brenna, S., Choui, R., Glanvillej, J., Grimshawk, G., Hro'bjartssonl, A.,



- Lalum, M., Lin, T., Lodero, E., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., McGuinness, L., Stewart, L., Thomass, J., Triccot, A., Welchu, V., Whiting, P., & Moherv, D. (2021). Declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para la publicación de revisiones sistemáticas. *Revista Española de Cardiología*, 74(9), 790-799. <https://n9.cl/pietd>
- Portilla, M. (2024). Educación y habilidades desde el contexto de la educación infantil. *Boletín Ciencia, Ética y Humanismo (CEHUMA)*, 12(2), 22-25. <https://n9.cl/1xzv9>
- Portillo, N. C. (2022). Secuencia didáctica: un modelo para el desarrollo de la expresión escrita. *Revista de la Universidad*, 1(1), 85-90. <https://doi.org/10.5377/ru.v1i1.15410>
- Quintanilla, Z. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Mérito. Revista de Educación*, 2(6), 143-157. <https://n9.cl/m0zkz>
- Ramírez, J., & Rodríguez, E. (2023). Lúdica para la acentuación mediante clases de Educación Física en alumnos de primaria. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 6(1), 1-14. <https://n9.cl/t3541>
- Rico, D., & Vernon, S. (2011). El desarrollo de la localización del acento prosódico y la tildación en los niños. En K. Hess, G. Calderón, S. Vernon y M. Alvarado (Eds.), *Desarrollo lingüístico y cultura escrita* (pp. 71-87). Universidad Autónoma de Querétaro.
- Rodríguez, N. R. (2019). Tareas de aprendizaje para el dominio de la acentuación en los escolares de la enseñanza primaria. *Revista Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1(1). <https://n9.cl/u1kfv>
- Rodríguez, T., Valdés, A., Mantilla, O., & Sánchez, S. (2021). Estrategia metodológica que prepara al docente para la enseñanza de la ortografía con enfoque interdisciplinario. *Revista Conrado*, 17(80), 138-151. <https://n9.cl/o3q5k>
- Rojas, C., Rojas, D., & Marcé, R. (2019). Estrategia para el desarrollo de habilidades ortográficas en los estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Primaria. *Mendive*, 17(1), 97-221. <https://n9.cl/b90dv>
- Ronimus, M., Eklund, K., Westerholm, J., Ketonen, R., & Lyytinen, H. (2020). A mobile game as a support tool for children with severe difficulties in reading and spelling. *Journal of Computer Assisted Learning*, 1-15. <https://doi.org/10.1111/jcal.12456>
- Saleh, A., & Ahmed, A. (2022). The effect of using educational games as a tool in teaching english vocabulary to arab



young children: a quasi-experimental study in a kindergarten school in Saudi Arabia. *SAGE Open*, 12(1), 1-10. <https://doi.org/10.1177/21582440221079806>

Sánchez, F., Celis, M. C., & Duque, C. A. (2022). Propuesta didáctica para la promoción de competencias escriturales en el contexto universitario. *Perspectivas Educativas*, 11(1), 131-156. <https://n9.cl/tf7cj>

Santos, D., Carneiro, D., & Orth, L. M. (2017). Atividade lúdica para o ensino de ciências como prática inclusiva para surdos. *Revista Educação Especial*, 30(58), 485-497. <https://doi.org/10.5902/1984686X24791>

Snow, K., & Griffin, P. (1998). *Preventing reading difficulties in young children*. Commission on Behavioral and Social Sciences and Education.

Tovar, D., Gómez, J., Getial, C., Caballero, Y., y Banquez, Y. (2024). La Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto de Básica Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 6389-6405. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9174

Vásquez, G., & Pérez, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la Rediech*, 11(e805), 1-15. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805

Vernon, S., & Alvarado, M. (2013). El desarrollo de la acentuación gráfica en niños y jóvenes mexicanos. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 18(56), 141-157. <https://n9.cl/sxpaes>

Vernon, S., & Pruneda, M. (2011). Secuencia didáctica para el aprendizaje de la acentuación gráfica española. En K. Hess, G. Calderón, S. Vernon & M. Alvarado (Coord.), *Desarrollo lingüístico y cultura escrita* (pp. 89-106). Universidad Autónoma de Querétaro.

