



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR,  
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**TEMA:**

**“JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA  
EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA CON LOS  
ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA “JACINTO COLLAHUAZO”.**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada  
en Ciencias de la Educación Básica**

**Línea de investigación:** Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

**Autor(a):**

Thalía Sisa Salazar Castañeda

**Director:**

PhD: Rómulo Paúl Andrade Ubidia

Ibarra, enero 2025



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA**

**IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA**

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

<b>DATOS DE CONTACTO</b>			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1004484109		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Salazar Castañeda Thalía Sisa		
<b>DIRECCIÓN:</b>	San Pablo		
<b>EMAIL:</b>	tssalazarc@utn.edu.ec		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	----	<b>TELÉFONO MÓVIL:</b>	0992296227

<b>DATOS DE LA OBRA</b>	
<b>TÍTULO:</b>	“Juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”
<b>AUTOR (ES):</b>	Salazar Castañeda Thalía Sisa
<b>FECHA: DD/MM/AAAA</b>	15/ 01/2025
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>GRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Licenciatura en Ciencias de la Educación Básica
<b>DIRECTOR: ASESOR</b>	PhD. Rómulo Paúl Andrade Ubidia MSc. Edwin Daniel Hernández Martínez

## CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 15 días, del mes de enero de 2025

### EL AUTOR:

(Firma):  .....

Nombre: Thalia Sisa Salazar Castañeda

## **CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Ibarra, 15 de enero de 2025

PhD. Rómulo Paúl Andrade Ubidia

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

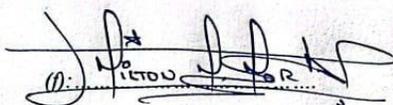
Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



PhD. Rómulo Paúl Andrade Ubidia  
C.C.: 1001908449

## APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité Calificador del trabajo de Integración Curricular *Juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa "Jacinto Collahuazo"* elaborado por **Salazar Castañeda Thalia Sisa**, previo a la obtención del título del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Básica, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



MSc. Milton Marino Mora Grijalva

C.C.: 1002589453

**Presidente del Tribunal**



PhD. Rómulo Paúl Andrade Ubidia

C.C.: 1001908449

**Director**



MSc. Edwin Daniel Hernández Martínez

C.C.: 1003513924

**Asesor**

## DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico especialmente a Dios, por ser mi guía, mi fortaleza, mi refugio e inspiración en cada paso de mi vida. Gracias por brindarme sabiduría y paciencia en los momentos difíciles y llenarme de esperanza cuando más lo necesitaba. Tu amor y guía han sido mi mayor apoyo para seguir adelante en cumplir mis sueños. A ti, mi amado Dios, ofrezco todo mi esfuerzo con el corazón lleno de gratitud por terminar con mi etapa académica.

A mi padre, por ser un pilar fundamental en cada momento de mi vida, no existen palabras suficientes para expresar mi gratitud. Gracias, padre, por siempre brindarme tu amor y apoyo incondicional, por tu sabiduría y consejos que me han ayudado en cada paso que doy en mi vida. Sin tus sacrificios, dedicación y esfuerzo, nada de esto sería posible; este logro es tuyo, padre. Además, que me han inculcado valores de responsabilidad y perseverancia que fueron importantes para que yo lograra alcanzar mis sueños de cumplir con esta gran etapa de culminar mi carrera universitaria.

A mi querida madre, por ser mi mayor fuente de amor, ternura, fortaleza e inspiración. Por tus palabras llenas de sabiduría y consuelo que han sido un apoyo en los momentos difíciles. Gracias por cada una de tus enseñanzas, tu paciencia y tu confianza en mí, todo esto me ha motivado para seguir adelante y alcanzar mis sueños. Todo este logro ha sido por ti, madre, por todo tu esfuerzo y dedicación durante toda esta etapa académica. Gracias por ser mi gran motivación y mi refugio en este camino. Te dedico este triunfo con todo mi corazón y mi gratitud eterna.

A mi mejor amiga, por su amistad inquebrantable, por su apoyo y por siempre estar a mi lado en cada momento. Por su lealtad y comprensión que ha sido muy reconfortante, además de que su presencia ha hecho que mi vida sea divertida y agradable.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco con todo mi corazón a Dios, por brindarme fortaleza y sabiduría en todo mi proceso, por acompañarme y sostenerme en este largo camino, dándome esperanza y claridad para superar cualquier dificultad o desafío. Gracias a Dios por siempre cuidarme y haberme dado esta gran oportunidad de culminar mi vida académica que estuvo llena de bendiciones, así mi gratitud eterna por todas las cosas buenas que llegan a mi vida.

Quiero agradecer a mi familia por todo su apoyo incondicional, que siempre estuvieron con palabras de aliento y consuelo en cada momento difícil, además porque siempre confiaron en mí y lucharon para que yo saliera adelante y continuara con mis estudios, también agradezco su apoyo económico que me ayudaron a culminar con mis estudios y al mismo tiempo por darme esta gran oportunidad de ser una profesional.

Quiero expresar mi gratitud al PhD. Paúl Andrade, mi tutor de tesis, cuya orientación, sabiduría, paciencia, comprensión y sus valiosos consejos fueron fundamentales para culminar con éxito mi trabajo de investigación. También agradezco al MSc. Daniel Hernández, mi asesor de investigación que con su influencia ha sido de gran aporte para mí.

Además, agradezco a todo el personal docente de la Universidad Técnica del Norte, por su colaboración al proporcionar todos los recursos e información que fue necesaria para alcanzar y culminar de manera exitosa mi investigación.

## RESUMEN

El presente trabajo destaca la importancia de innovar los procesos de enseñanza- aprendizaje en la ortografía, planteando estrategias didácticas que sean adecuadas para aprender, enseñar y reforzar el aprendizaje del contenido ortográfico a través de los juegos de mesa, para aumentar un mayor interés por aprender la ortografía de manera correcta, para así evitar cometer errores ortográficos que perjudique su correcta escritura. El objetivo de esta investigación busca adaptar e identificar la efectividad de usar los juegos de mesa como un recurso didáctico para el proceso de enseñanza- aprendizaje de la ortografía. Para lo cual, se analizó una muestra de población de estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo” en los estudiantes de quinto año de Educación Básica. La metodología empleada se basó en un enfoque cuantitativo que consistió en la aplicación de la técnica del cuestionario, con la cual se recopiló información relevante sobre los datos reales del problema. Entre los principales hallazgos se refleja que existe un bajo nivel de conocimientos sobre el tema de la ortografía por parte de los estudiantes esto debido a la falta de recursos necesarios para su aprendizaje, igualmente los datos por parte de los docentes muestran un bajo nivel sobre la implementación diferentes recursos didácticos que apoyen de manera significativa al aprendizaje de la ortografía de los alumnos de una manera lúdica y entretenida. En conclusión, se resalta que la importancia de usar recursos didácticos como los juegos de mesa ayuda a fortalecer el aprendizaje de la ortografía de una manera divertida y lúdica. Además, a través de estos juegos de mesa aporta a dar soluciones innovadoras que ayudan a mejorar la calidad de educativa con respecto al aprendizaje de la ortografía con esto dejando de lado un método tradicional, sino más bien empleando nuevos métodos de enseñanza que aporten a desarrollar un aprendizaje significativo que mejore la Educación.

**Palabras Claves:** Ortografía, Juegos de mesa, Proceso de enseñanza- aprendizaje, Reglas ortográficas, Recursos Didácticos

## ABSTRACT

This study emphasizes the need for innovation in teaching and learning processes related to spelling by proposing the use of board games as effective didactic tools. These games aim to enhance engagement, facilitate the teaching and reinforcement of spelling concepts, and reduce errors that hinder correct spelling. The objective of the research is to adapt and evaluate the effectiveness of board games as a resource for the spelling teaching-learning process. The study involved a sample of students and teachers from the fifth year of elementary school at the “Jacinto Collahuazo” Educational Unit. A quantitative methodology was employed, utilizing a questionnaire to gather relevant data on the problem. The findings reveal that students demonstrate a low level of spelling knowledge, largely due to insufficient resources for learning. Similarly, teachers report limited use of diverse didactic tools to support students' spelling acquisition in engaging and interactive ways. In conclusion, the study underscores the value of incorporating board games as didactic resources to strengthen spelling skills in a fun and interactive manner. These games offer innovative solutions to enhance the quality of education by moving away from traditional methods and adopting new strategies that foster meaningful learning and improve educational outcomes.

**Keywords:** Spelling, Board games, Teaching-learning process, Spelling rules, Didactic resources.

## Tabla de contenido

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>14</b>
Motivación para la investigación .....	14
Problema de investigación .....	15
Justificación .....	17
Impactos que la investigación generó o genera.....	19
Objetivo general.....	20
Objetivos específicos .....	20
<b>Capítulo 1: Marco Teórico.....</b>	<b>21</b>
1.1 Ortografía.....	21
1.1.1 Importancia de la ortografía en la educación.....	21
1.1.2 Ortografía y el currículo del Área de Lengua y Literatura .....	22
1.1.3 Reglas ortográficas.....	23
1.1.3.1. Acentuación .....	23
1.1.3.2. La Puntuación .....	23
1.1.3.3. Las letras .....	24
Reglas del uso de la b:.....	24
Reglas del uso de la v: .....	24
Reglas del uso de la c:.....	25
Regla del uso de la s: .....	25
Regla del uso de la z: .....	25
Regla del uso de la g: .....	25
Regla del uso de la j:.....	25
Regla del uso de la h: .....	26
1.1.4. Necesidades educativas relacionadas a la escritura .....	26
1.1.4.1 Dislexia .....	26
1.1.4.2 Disortografía .....	27
1.1.4.3 Tipos de disortografía .....	28

1.1.4.4 Disgrafía.....	28
1.2 Juegos de mesa.....	29
1.3 Definición .....	29
1.4 Los juegos de mesa en el aprendizaje de la ortografía.....	29
1.5 La importancia de los juegos de mesa en el aprendizaje de la ortografía.....	30
1.6 El juego de mesa como recurso didáctico .....	31
1.7 Tipos de juegos de mesa .....	32
1.7.1 Juego de Dominó.....	33
1.7.2 Juego de Bingo.....	34
1.7.3 Juego de la Oca .....	34
1.7.4 Juego del Uno.....	34
1.7.5 Juego del Parchís.....	35
1.7.6 Juego del Monopolio.....	35
1.7.7 Juego del Jenga .....	35
1.7.8 Juego de Escalera y Serpientes.....	36
1.7.9 Juego Trivial .....	36
1.7.10 Juego de Twister.....	36
1.8 Clasificación de los juegos de mesa para el aprendizaje de la ortografía.....	37
1.9 Ventajas de los juegos de mesa en el desarrollo emocional .....	37
1.10 Uso de los juegos de mesa en la educación .....	39
1.11Uso de los juegos de mesa en la ortografía.....	41
<b>Capítulo 2: Materiales y Métodos .....</b>	<b>42</b>
2.1Tipo de investigación.....	42
2.2 Métodos.....	42
2.2.1 Analítico.....	42
2.2.2 Inductivo .....	43
2.2.3 Estadístico .....	43
2.3 Técnica e instrumento de investigación.....	43
2.4 Matriz de operacionalización de variables.....	44
2.5 Participantes.....	47
2.6 Procedimiento y plan de análisis de datos .....	47

<b>Capítulo 3: Resultados y discusión .....</b>	<b>48</b>
3.1 Encuesta dirigida a los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica paralelo B de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo” .....	48
3.2 Encuesta dirigida a los docentes de Quinto año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo” .....	51
3.2.1 Datos generales .....	51
<b>Capítulo IV: Propuesta.....</b>	<b>61</b>
4.1 Nombre de la propuesta .....	61
4.2 Presentación de la guía.....	61
4.3 Objetivos de la propuesta.....	62
4.4 Destrezas curriculares por tratarse .....	62
4.5 Fundamentos teóricos .....	63
4.5.1 Juegos de mesa.....	63
Conclusiones.....	137
Recomendaciones .....	138
Referencias.....	139
ANEXOS .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Anexo 1. Árbol de Problemas.....	147
Anexo 2. Instrumento: Prueba diagnóstica .....	148
Anexo 3. Instrumento: Encuesta.....	154
Anexo 4. Revisión del Abstract .....	170
Anexo 5. Reporte de similitud (Turnitin) .....	171
Anexo 6. Evaluación del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular - Director .....	172
Anexo 7. Evaluación del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular - Asesor.....	173

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b>	Clasificación de los Juegos de Mesa.....	37
<b>Tabla 2</b>	Ventajas en el Desarrollo Emocional.....	39
<b>Tabla 3</b>	Nivel General de Ortografía.....	48
<b>Tabla 4</b>	Uso de la Acentuación .....	49
<b>Tabla 5</b>	Uso de los Signos de Puntuación .....	49
<b>Tabla 6</b>	Uso de la Tilde .....	50
<b>Tabla 7</b>	Uso de las Letras b, v, c, s, z.....	50
<b>Tabla 8</b>	Uso de recursos tradicionales o de gamificación para enseñar ortografía .....	51
<b>Tabla 9</b>	Actividades Efectivas para Enseñar Ortografía .....	52
<b>Tabla 10</b>	Uso de Juegos de Mesa para Enseñar Ortografía.....	53
<b>Tabla 11</b>	Utiliza Recursos de Gamificación para Enseñar Ortografía .....	54
<b>Tabla 12</b>	Tipos de Juegos de Mesa Efectivos para Enseñar Ortografía.....	55
<b>Tabla 13</b>	Los Recursos de Gamificación ayudan a Mejorar la Retención de la Ortografía.....	56
<b>Tabla 14</b>	Uso de recursos de Recursos de Gamificación para la Enseñanza de la Ortografía.....	57
<b>Tabla 15</b>	Incorpora los recursos de Gamificación durante la clase.....	58
<b>Tabla 16</b>	¿Qué papel Juegan los Recursos de Gamificación en la Motivación de los Estudiantes para Aprender Ortografía? .....	59
<b>Tabla 17</b>	Estrategias Útiles de los Recursos de Gamificación para Enseñar Ortografía .....	60
<b>Tabla 18</b>	Juegos de Mesa Tradicionales Utilizados en el Diseño de la Guía.....	64

## INTRODUCCIÓN

### **Motivación para la investigación**

La motivación para realizar esta investigación surge desde la problemática que presentan los estudiantes en el aprendizaje de la ortografía, está basándose en el poco interés que tienen sobre los contenidos ortográficos. Sin embargo, la enseñanza-aprendizaje de la ortografía y sus reglas básicas en los estudiantes durante la escolaridad ha sido un desafío contante para los docentes. El dominio de las reglas ortográficas juega un papel fundamental en la comunicación oral y escrita, ya que a través de este se puede mejorar la comunicación, la comprensión y la expresión de ideas de manera clara y coherente en la escritura. No obstante, es importante crear una base sólida de conocimientos significativos, para lograr llegar a una comprensión profunda sobre el contenido ortográfico en los estudiantes.

La importancia de aplicar las reglas ortográficas en los estudiantes de Educación Básica Media es crucial, ya que abre paso para la comprensión de los textos escritos que ayudan a ampliar su mente y vocabulario, además de comprender la realidad del entorno en el que se encuentra, así logrando usar correctamente las reglas ortográficas al momento de escribir de manera correcta, en la cual se evitan los errores ortográficos en la escritura de los estudiantes. La ortografía de los primeros niveles educativos es fundamental, porque mejora la comunicación oral y escrita.

Es por ello, que este trabajo de investigación pretende enfocar el aprendizaje de la ortografía mediante uso de los recursos didácticos que sean atractivos y lúdicos para los estudiantes, creando un ambiente fresco e innovador para su aprendizaje. Ante esto, dejando que la ortografía sea vista como un tema teórico y tedioso, por eso debe ser llamativa para que los estudiantes sientan interés por un aprendizaje significativo y duradero. Cabe recalcar que la influencia de los juegos educativos y los recursos didácticos ayuda a facilitar el aprendizaje y la comprensión de los contenidos de manera sencilla y práctica.

La presente investigación tiene como objetivo principal motivar a los estudiantes a aprender la ortografía de una manera divertida e interesante, donde se enfoquen en métodos de enseñanza innovadores usando recursos didácticos que sean prácticos para potenciar su aprendizaje. La incorporación de los juegos de mesa en el aprendizaje de la ortografía es una estrategia que ayuda a fortalecer y reforzar el contenido ortográfico con actividades lúdicas que permiten mejorar las habilidades cognitivas, sociales y emocionales de los estudiantes a través de estos juegos. Para con esto, dejar de lado los métodos tradicionales de memorización que con el tiempo llegan a ser tan agobiantes por la extensa teoría que conlleva aprender y dominar la ortografía en los estudiantes.

## **Problema de investigación**

La enseñanza de las reglas ortográficas en los alumnos es un tema fundamental en el lenguaje escrito y oral, ya que dentro de la educación es importante saber escribir de manera correcta debido a que al cometer un error se puede cambiar el significado de las palabras, asimismo se puede transmitir un mensaje erróneo, por lo tanto, manejar una buena ortografía puede evitar equivocaciones y confusión en la comunicación. Según Bravo (2019), “la ortografía es el arte de escribir correctamente las palabras de una lengua mediante el acertado empleo de las letras y los signos auxiliares de la escritura, además ocupa un lugar destacado en la enseñanza de la lengua materna” (p.14). Por otro lado, la ortografía debería ser primordial para cada uno de los seres humanos no solo porque es la manera en que nos expresamos, sino también porque damos a conocer la gran parte de nuestra personalidad. En otras palabras, una buena ortografía es sinónimo de calidad.

De igual manera, reconocer las reglas ortográficas es importante debido a que conlleva el uso correcto de las reglas de puntuación, la acentuación, la fonología y el uso de las letras, tomando en cuenta que en la actualidad los errores ortográficos se presentan no solo en la escolaridad, sino también en el día a día. “La ortografía es la parte de la gramática que enseña a escribir las palabras de forma correcta, para que todo lo escrito sea comprendido con facilidad por cualquier persona que lo lea. Así pues, estableciendo una comunicación más efectiva” (Espinoza,2021, párr.17). En efecto, se puede expresar que la ortografía es importante en el lenguaje escrito, ya que determina la forma correcta de la comunicación y la expresión de ideas.

La mala ortografía es considerada una preocupación no solo en ámbito escolar, sino también en lo profesional, debido a que afecta a la escritura y redacción, esto provocada por la escasa lectura por parte de los alumnos, así también por la gran influencia del mundo digital que actualmente se maneja por el ser humanos lo que ha aumentado errores ortográficos en la escritura. El uso de la tecnología ha dado lugar a manejar un lenguaje táctil, que conlleva realizar mensajes cortos con base en las abreviaturas, símbolos y emoticones, en los cuales con su uso se expresa un lenguaje no verbal, lo que perjudica la expresión de las ideas.

Por otro lado, para Castro- Miñarcaja et al. (2022) expresan que los errores ortográficos en la redacción son comunes en los alumnos esto por la falta de interés que sienten los estudiantes por aprender, además indica que estos problemas se reflejan porque los docentes son pocos creativos en la implementación de nuevas técnicas, estrategias, metodologías sobre los procesos de enseñanza-aprendizajes en el contenido dominio. En este proceso, para evitar cometer los errores ortográficos es primordial el refuerzo, revisión de las tareas y corrección de la ortografía en cada una de las tareas.

En la actualidad, el uso excesivo del internet y las redes sociales han producido que la mayoría de los niños y adolescentes presenten mayor dificultad en la ortografía, dado que, el internet no cuenta con una estructura adecuada para la redacción de los textos. “Las redes sociales y los chats han conformado una plataforma de comunicación elegida por los adolescentes, porque su lenguaje escrito no es limitante en usar abreviaciones, lo que provoca no tomar en cuenta las correcciones” (Cruz,2023, p.17). Dentro de esta definición se describe que por el uso de las redes sociales se cometen errores ortográficos como el uso de la tilde, palabras entrecortadas, que ha ocasionado una mala comunicación escrita.

Con esto identificando que el uso de las plataformas digitales ha creado funciones codificadas que perjudica significativamente a la redacción de textos lo que hace que los alumnos no usen de manera correcta las distintas reglas ortográficas y más en el contexto educativo que es fundamental para los estudiantes. No obstante, estos hechos hacen que el lenguaje que los estudiantes usan por medio de la tecnología, por una parte, es un medio eficaz para enviar sus mensajes, pero con esto ha provocado una tergiversación en el lenguaje gramatical para los alumnos esto perjudicando la escritura en el contexto escolar (Campos,2021).

Después de haber analizado algunos criterios sobre la mala ortografía que presentan los alumnos, se pueden describir las principales causas y efectos sobre el problema de investigación. Como en este caso, el aprendizaje de la ortografía. Por ello, se presenta a continuación:

La falta de metodologías lúdicas dentro del aula de clases, lo que genera un desinterés por aprender la temática de ortografía en los estudiantes. La falta de recursos o materiales didácticos por parte del docente al impartir sus clases, provocado aburrimiento y desmotivación en los estudiantes ya que con esto se mantiene un enfoque tradicionalista. La poca información sobre el conocimiento de la ortografía por parte de los docentes, hace que no se profundice en los contenidos de la ortografía. Los docentes no prestan atención a la corrección de las falencias en las tareas de los estudiantes, lo que provoca cometer errores ortográficos. Por último, el limitado manejo de estrategias didácticas por parte de los docentes, lo que ha generado una poca participación y motivación de los estudiantes para aprender la ortografía.

## **Justificación**

El presente trabajo de investigación se justifica por dar a conocer la importancia del aprendizaje de la ortografía en los alumnos desde los primeros niveles educativos, así orientándose en un enfoque lúdico a través de los juegos de mesa como un recurso didáctico para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía y sus reglas básicas, con esto combinando la diversión con la didáctica. De esta forma, haciendo que el alumnado aumente la motivación, participación e interés por aprender. Con esto potenciando el aprendizaje significativo en el dominio de la ortografía a través de los juegos.

Ávila et al. (2020) exponen que la enseñanza de la ortografía debe ser uno de los objetivos principales en el área de Lengua y Literatura dentro del sistema educativo, ya que debe ser alineada de acorde a las destrezas del área y al currículo de educación básica haciendo que la buena escritura y redacción sea correcta al momento de transmitir un mensaje, es decir, que con esto ayuda a aportar las habilidades intelectuales que permiten mejorar las reglas ortográficas en la conformación de oraciones y expresión de las ideas dentro de la elaboración escrita o redacción de los textos.

Adicionalmente, cabe mencionar que la ortografía es fundamental en la escolaridad, ya que ayuda a desarrollar la memoria, la atención, el razonamiento, la capacidad visual y auditiva de los grafemas a partir de los signos escritos. En primer lugar, el razonamiento permite que los alumnos puedan llegar a la reflexión sobre las reglas ortográficas, para así evitar cometer errores ortográficos en las palabras y oraciones. Además, la capacidad visual y auditiva se enfoca en la identificación e interpretación de todos los elementos ortográficos que potencian el fortalecimiento de la expresión escrita en los alumnos. Con esto para generar una buena escritura en los estudiantes.

Tener en cuenta que la implementación de estrategias didácticas activas en las aulas permite solucionar la desmotivación y algunos problemas de aprendizaje que presenten los estudiantes en el área de Lengua y Literatura, para mejorar este problema se puede incorporar actividades activas que ayuden a mejorar la comunicación entre profesor- estudiante. “Las estrategias que usan los docentes son importantes, ya que determinan el éxito del aprendizaje, cumpliendo así con su propósito” (Cabanillas,2021, p.10). En este sentido, aplicar las estrategias didácticas beneficia al proceso de enseñanza-aprendizaje de las reglas ortográficas en sus dimensiones de acentuación, puntuación y letras.

Por otro lado, la incorporación de los recursos didácticos lúdicos en el aula ayuda a fortalecer el aprendizaje de los alumnos mediante los juegos en el aula, haciendo que se logre aumentar la concentración, participación, colaboración y la práctica de los conocimientos con respecto a la retención de las reglas ortográficas. En este sentido, España (2023) menciona que “los recursos didácticos son herramientas que facilitan la comprensión de conceptos, estimula la curiosidad y fomenta la participación de los estudiantes” (párr. 3). Sin embargo, se reconoce que para mejorar el aprendizaje de la ortografía usando estrategias o recursos didácticos ayudan a incrementar la motivación en los estudiantes, creando un ambiente sano para su aprendizaje.

Este proyecto de investigación tiene como beneficiario directo a los estudiantes de quinto año de Educación General Básica y al mismo tiempo a los docentes de aula. El aprendizaje de la ortografía a través de los recursos didácticos es una herramienta fundamental, ya que favorece la participación de los estudiantes en el aula, además de fomentar ideas innovadoras sobre la construcción de los recursos didácticos que aporten al aprendizaje de la ortografía seleccionando juegos acordes a los niveles educativos que son adecuados y adaptados según a las necesidades de los estudiantes. Su uso favorece a la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades en la enseñanza de las reglas ortográficas.

En otras palabras, la investigación es factible, porque para la elaboración de los recursos didácticos será con materiales de bajo costo, ya que con su uso se podrá reforzar los contenidos ortográficos con actividades lúdicas que eleven la motivación e interés por el manejo de las reglas básicas de la ortografía.

Cabe destacar, que la lectura es una parte fundamental de la ortografía, ya que permite a través de esto mejorar el vocabulario, los grafemas, los signos de puntuación, la acentuación y el uso de las letras para tener una comprensión de los textos. Por ello, a través de la lectura, se adquiere la mayor parte de conocimientos en la formación académica de los alumnos; por ende, la lectura aporta a la enseñanza-aprendizaje de la ortografía. Del mismo modo, Valdez (2016) manifiesta que:

A través del proceso lector, se enriquece el aparato ortográfico del alumno, puesto que, la memoria visual de lo leído permite establecer las relaciones intra e interlexemáticas de los vocablos, cuyo aprendizaje es asimilado y puesto en práctica por el estudiante en actividades de producción escrita. (p.21)

Es así como, se comprende que el uso de las estrategias metodológicas y recursos didácticos pueden aportar de manera significativa para el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes. Es decir, que los recursos o juegos didácticos en los alumnos tienen la finalidad de captar la atención de los alumnos de una forma dinámica en la clase, para así dejar de lado los métodos tradicionales que son teóricos, así provocando confusiones sobre las reglas ortográficas. Incorporar los juegos lúdicos en las aulas es importante, ya que, a través de actividades, se logra un aprendizaje significativo sin perder el contenido. En este sentido, Vásquez y Constain (2022)

mencionan lo siguiente:

La lúdica va más allá de jugar; es un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; se establece de forma sistemática e intencional, pero, especialmente, de forma creativa, brindando el mayor número de interrelaciones entre los sujetos y los contenidos de aprendizaje. (p.15)

Así indicando que las estrategias lúdicas pueden ser implementadas dentro de las aulas de clase como forma de apoyo para los docentes, ya que de esta manera se puede formar un ambiente lúdico para los alumnos, asimismo contemplando actividades educativas que sea como un mediador dentro del proceso de aprendizaje, así como las experiencias que se realiza bajo un ambiente participativo, creativo en la que esté lleno de alegría y libertad.

### **Impactos que la investigación generó o genera**

Este trabajo de investigación generó un impacto educativo, en la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”, ya que gracias a la elaboración de una guía didáctica de los juegos de mesa tradicionales para el personal docente de quinto año de Educación General Básica. Con el uso de este recurso didáctico se podrá mejorar la práctica docente y al mismo tiempo será un medio de refuerzo que motive a los estudiantes por aprender, mejorar y practicar las reglas ortográficas de modo divertido y entretenido, con esto llegando a un aprendizaje duradero.

**Impacto educativo:** La incorporación de los juegos de mesa en el ámbito educativo ha sido un medio de aprendizaje atractivo para los estudiantes, porque sé que aumenta la motivación, la participación de los estudiantes de manera activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía. La intención es impulsar el interés sobre el aprendizaje de las reglas básicas de la ortografía a través de los juegos de mesa tradicionales que sean llamativos para los alumnos. Con esto se busca practicar la ortografía de manera lúdica que ayude a mejorar la retención de conocimientos, las habilidades cognitivas con respecto a la ortografía, así favoreciendo al proceso educativo.

**Impacto social:** los juegos de mesa en la actualidad promueven a mejorar la interacción social, ya que es un medio que fortalece los lazos sociales con distintas personas como amigos, familia, etc. Además, estos juegos no solo se enfocan en desarrollar habilidades cognitivas, sino que también brindan nuevas experiencias sobre el entorno que los rodea. Igualmente, a través de estas actividades los niños aprenden a trabajar en equipo, así llegando a ser líderes y ser capaces de tomar decisiones para enfrentarse a los problemas y desafíos del mundo actual.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Determinar los juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”

### **Objetivos específicos**

Diagnosticar el nivel actual de conocimientos de los estudiantes en respecto al aprendizaje de la ortografía.

Identificar el conocimiento que tienen los docentes con respecto a los recursos didácticos para la ortografía.

Proponer una guía didáctica basada con juegos de mesa tradicionales para reforzar el aprendizaje de la ortografía.

## **Capítulo 1: Marco Teórico**

### **1.1 Ortografía**

#### **1.1.1 Importancia de la ortografía en la educación**

La ortografía juega un papel fundamental en la comunicación escrita, ya que no solo facilita la comprensión y claridad del mensaje, sino que también refleja el nivel de educación y cuidado en la expresión escrita de la persona. León y Tamayo (2019) afirman que la ortografía va más allá de saber escribir de manera correcta o usar las reglas ortográficas, sino que busca mejorar las habilidades comunicativas de los alumnos, ya que son importantes para mejorar la educación en los distintos niveles educativos así haciendo de esto una competencia de comunicación escrita efectiva para los alumnos en la cual se mejore la lengua, léxico y el vocabulario con el manejo de las reglas ortográficas.

Dentro del entorno educativo, aprender la ortografía se ha convertido en un desafío tanto para docentes como para los alumnos, es decir que buscar nuevas estrategias didácticas innovadoras que ayuden a enseñar la ortografía de una manera diferente que tenga un aprendizaje significativo y que sea positivo para el desarrollo integral del estudiante. Cabe recalcar que la ortografía es un medio de comunicación efectiva que busca manejar el lenguaje, la escritura y la gramática. En este sentido, Roja (2017) expresa que el con base ortográfico mejora las habilidades lingüísticas al desarrollo integral del individuo, debido a que mantener una correcta comunicación escrita asegura que el mensaje sea entendible en la interpretación, producción de estos textos contengan una correcta expresión de ideas sobre los distintos temas.

Por esta razón, es importante la enseñanza de la ortografía en los estudiantes desde los primeros niveles de educación, ya que en esta etapa la construcción de conocimientos es fundamental para consolidar bases significativas y duraderas con respecto a la ortografía. Según Cabanillas (2021) sostiene que “para lograr mejorar la ortografía en los alumnos es fundamental la práctica constante de la escritura como la autocorrección, la retroalimentación constante para verificar los errores que puedan existir dentro de la redacción de textos” (p.13). Es decir, que el manejo de la ortografía es importante para tener una escritura correcta, así evitando cometer errores ortográficos dentro de los textos, lo que con el tiempo perjudica al éxito académico de los estudiantes.

### 1.1.2 Ortografía y el currículo del Área de Lengua y Literatura

El Ministerio de Educación (2016), determina que la carga horaria en el área de Lengua y Literatura son de ocho horas pedagógicas durante la semana para la Educación Básica Media. En la cual se enfatiza que el alumnado debe dominar una buena ortografía, esto favoreciendo al marco de destrezas en los bloques de: comunicación oral, escritura y literatura. Del mismo modo que marcan los elementos lingüísticos que permiten adquirir competencias de comunicación efectiva y el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas que son importantes para el desarrollo de la conciencia ortográfica.

Además, la sección de los contenidos conceptuales de cada bloque se detalla lo que se pretende alcanzar en cada uno de los contenidos del área de Lengua y Literatura, tomado en cuenta dos bloques curriculares que son fundamentales en la conciencia lingüística de la ortografía. MINEDUC (2016) plantea de esta manera:

- **Comunicación oral:** el alumno será capaz de desarrollar una comunicación con fluidez, así permitiendo identificar las ideas principales que desee transmitir o argumentar y al mismo tiempo podrá crear discursos estructurados de manera léxico y sintáctico.
- **Escritura:** la creación de diferentes textos permite al alumnado mostrar diferentes estructuras de escritura de forma ordenada, lo que ayuda a buscar un estilo propio de escritura.
- **Literatura:** a partir de la interacción de textos de la literatura oral y escrita, el estudiante será capaz de interpretar, criticar y valorar los contenidos. Además, la comprensión y el dominio permitirán formar un estilo creativo propio para la producción de textos de manera correcta usando adecuadamente la ortografía.

La enseñanza de la ortografía se debe abordar de manera progresiva durante todos los niveles de la Educación Básica General, iniciando desde los primeros años de escolaridad con el uso de las mayúsculas y minúsculas hasta trabajar con la acentuación, los signos de puntuación, las palabras homófonas y uso de las letras hasta concluir con el dominio de las reglas ortográficas que va aumentando en cada uno de los niveles de Educación para su refuerzo.

### 1.1.3 Reglas ortográficas

Las reglas ortográficas son un conjunto de normas que ayudan a mejorar la escritura y la comunicación verbal, esta puede ir desde lo simple a lo complejo, considerando que las reglas que plantea la Real Academia Española que indica que el uso correcto de las reglas ortográficas permite un manejo de la escritura y coherencia en la comunicación, para así evitar ambigüedades en la producción de textos.

En este sentido, es fundamental la familiarización de las reglas ortográficas, ya que dentro de este conjunto de normas permite desarrollar habilidades para fortalecer la memoria y la atención, con esto indicando que la ortografía es una parte esencial en la comunicación porque es un puente entre el pensamiento y la expresión lo que hace que el alumnado logre transmitir sus ideas claras y coherentes, así siguiendo las reglas básicas de la ortografía que se presenta a continuación como: la acentuación de las palabras, los signos de puntuación y el uso de las letras.

#### 1.1.3.1. Acentuación

La acentuación es el conjunto de reglas que determinan el uso correcto de los acentos gráficos en la lengua española. Esta se emplea para enfatizar el acento prosódico de la sílaba tónica de las palabras. Es decir, que el acento prosódico se enfoca en el contexto fónico, al contrario de la sílaba tónica que se emplea en el acento gráfico como la tilde (´). Estos son signos que ayudan a evitar errores, así favoreciendo a tener una buena pronunciación y comprensión de los textos escritos.

Dentro de la acentuación se encuentra una clasificación en tres grupos principales, quedan lugar a la sílaba tónica, como los siguientes:

- **Agudas:** la sílaba tónica se halla en la última sílaba
- **Graves:** son aquellas palabras que poseen más de una sílaba, además la mayor fuerza se encuentra en la penúltima sílaba
- **Esdrújulas:** son palabras que llevan más de dos sílabas, además la mayor fuerza de voz recae en la antepenúltima sílaba

#### 1.1.3.2. La Puntuación

Los signos de puntuación una parte fundamental de la escritura, ya que posee un sistema de signos gráficos que dan claridad y coherencia al texto de esta manera facilitando la comprensión e interpretación de los textos escritos, asimismo ayuda a mejorar la lectura con fluidez y una correcta comprensión de textos. Además, el uso correcto de la puntuación permite evitar errores en el texto o confusiones dentro de la

comunicación escrita. En este sentido, Fernández (2022), “los signos de puntuación son indispensables en la escritura, pues sin ellos podrían ser defectuosa la expresión de las cláusulas, y dudoso y oscuro su significado” (p.15).

### **1.1.3.3. Las letras**

El uso de las letras en la escritura se considera indispensable, ya que cuenta con características ortográficas que permiten la comprensión de su significado en la imagen visual y sonido, así logrando mantener una buena escritura.

Para Rojas (2017) explica que el uso de las letras se debe tratar por grupos, debido a que existen consonantes que poseen un sonido similar en la manera de hablar, así también tomando en cuenta que la gráfica es diferente. Esto cumpliendo con las diferentes reglas ortográficas como: bello- vello; votar-botar

#### **Reglas del uso de la b:**

Rojas (2017) menciona las reglas que plantea sobre el uso de la b a continuación:

- Se escribe con b antes de cualquier consonante, como, por ejemplo: población- flexible, pero esta tiene una excepción de la palabra: ovni
- Se escribe con b al comienzo de bi – bis -biz esto cuando tienen dos significados como, por ejemplo: bicicleta- bizcotela- bisílaba
- Se escribe con b las formas verbales que terminan en aba- abas- ábamos. Por ejemplo: amar
- Se escribe con b las conjugaciones de los verbos terminados en bir- por ejemplo, escribir- recibir

#### **Reglas del uso de la v:**

Según la ortografía de la Lengua Española (2010), menciona la regla de la letra v a continuación:

- Se escribe con v los adjetivos terminados en: ave- avo- eva- evo- eve como, por ejemplo: bravo, grave
- Se escribe con v en los verbos terminados en andar- tener – estar esto indicando en el tiempo pretérito indefinido, por ejemplo: anduve- anduvimos
- Se escribe con v las palabras que inician con el sonido **vi** seguido por una vocal, por ejemplo: viento- violencia
- Se escribe con v las palabras que comienzan con la consonante **n /ll**, por ejemplo: llave-nieve

### **Reglas del uso de la c:**

Según la RAE (2010), explica las reglas que se utilizan para la siguiente letra:

- Se escribe con c las terminaciones en cito- cecillo- como, por ejemplo: pedacito, nohecita, calzoncillo
- Se escribe con c las terminaciones en **ción** esto siempre y cuando el sustantivo llegue a terminar en **tor** y no en **son**. Por ejemplo: destructor, destrucción
- Se escribe con c los verbos indefinidos que terminen en: cer- ceder- cir- cendir- como, por ejemplo: coser, conceder

### **Regla del uso de la s:**

Según la RAE (2010), explica las siguientes reglas del uso de la letra s:

- Se escribe con s al final de las palabras graves
- Se escribe con s los adjetivos que terminan en aso- eso- oso- uso. Por ejemplo: escaso, travieso
- Se escribe con s las terminaciones -ísimo- ísima. Por ejemplo: altísimo, grandísimo
- Se escribe con s las terminaciones de los adjetivos gentilicios singulares. Por ejemplo: portugués, francés, inglés

### **Regla del uso de la z:**

Según la RAE (2010), explica las siguientes reglas en el uso de la letra z:

- Se escribe con z las terminaciones – azo- aza. Por ejemplo: pedazo, terraza
- Se escribe con z los sustantivos que terminan en -anza- eza. Por ejemplo: esperanza, grandeza, honradez

### **Regla del uso de la g:**

Según la RAE (2010), explica las siguientes reglas en el uso de la letra g:

- Se escribe con g la primera sílaba inicial – geo
- Se escribe con g las palabras que terminan con -gía. Por ejemplo: ginecología, morfología
- Se escribe con g los sonidos que inician con – gia- gio -gión. Por ejemplo: regia, plagio, región
- Se escribe con g los verbos indefinidos que terminan en – ger – gir. Por ejemplo: recoger, dirigir, esto a excepción de crujir, tejer

### **Regla del uso de la j:**

Según la RAE (2010), explica las siguientes reglas en el uso de la letra j:

- Se escribe con j las conjugaciones de palabras – aje-eje ije oje- uje. Estás a excepción de verbos que terminan en – ger- gir
- Se escribe con j los verbos indefinidos que terminan en -ger- gir en los tiempos en primera persona, en singular y en el presente indicativo. Por ejemplo: proteger- protejo / dirigir – dirijo

### **Regla del uso de la h:**

Según la RAE (2010), explica las siguientes reglas en el uso de la letra h:

- Se escribe con h al inicio de palabras que comienzan con diptongos, es decir, la primera vocal debe ser **i / u**. Por ejemplo: hielo, hueco
- Se escribe con h las palabras que inicien con el sonido- idr- iper- ipo. Por ejemplo: hidroeléctrica, hiperactivo, hipódromo
- Se escribe con h todas las palabras que inicien con la letra (**um**) seguida de una vocal. Por ejemplo: humanidad, húmero, humillante

### **1.1.4. Necesidades educativas relacionadas a la escritura**

Según López y Valenzuela (2015) mencionan que las Necesidades Educativas Específicas (NEE) son un rango de necesidades en el cual se presentan las discapacidades físicas, mentales, sensoriales y cognitivas, así también como las dificultades de aprendizaje, las emociones y sociales. De igual manera, las necesidades educativas se caracterizan por dos categorías que son: una es asociada a la discapacidad y la otra es no asociada a la discapacidad.

En este sentido, las necesidades educativas específicas que están asociadas a los trastornos de aprendizaje se clasifican de esta manera: dislexia (lectura); disortografía (escritura); disgrafía (lecto-escritura); discalculia (números). En esta línea, Mateos y López (2009) mencionan que las dificultades de aprendizaje pueden ser: "el término dificultades de aprendizaje se refiere a un grupo heterogéneo de trastornos caracterizados por las dificultades que tienen muchos niños para escuchar, hablar, leer, escribir y razonar y que son intrínsecos al individuo" (p. 33).

Dentro de estas necesidades educativas existen algunas falencias en la escritura, en las cuales se menciona qué tipo de problema se relaciona con la escritura. A continuación, se presenta:

#### **1.1.4.1 Dislexia**

La dislexia es un trastorno de aprendizaje de origen neurológico que afecta principalmente al aprendizaje de la lectura, en la precisión y fluidez de reconocer las palabras escritas, así causando un déficit en el componente fonológico del lenguaje. Desde el punto de vista de los autores Alvares y López (2021), expresan que “la dislexia es un trastorno específico del aprendizaje, derivado de un retraso en la maduración del desarrollo cerebral, que se manifiesta por la dificultad para aprender a leer y escribir” (p.3).

Por consiguiente, Rodríguez (2022) define que la dislexia es un trastorno de aprendizaje que se caracteriza por mantener un déficit en la lectura y escritura, perjudicando así la conciencia fonológica, memoria verbal y el lenguaje. Además, estas características han afectado directamente a la imposibilidad de tener una correcta información sobre los textos escritos o mantener un aprendizaje significativo. Por ello, es importante realizar adaptaciones curriculares acordes a las necesidades educativas que presenten los alumnos, incorporando actividades lúdicas de refuerzo que ayuden a su aprendizaje.

A continuación, se presentan algunas actividades que pueden ayudar a mejorar la dislexia en los estudiantes:

- Para mejorar la conciencia fonológica se pueden realizar juegos o actividades que estén asociados entre los sonidos y las letras
- Incorporar actividades de memorización, incluyendo imágenes, letras y números que permitan identificar los sonidos de cada uno de ellos para mejorar la comprensión y fluidez lectora
- Elaborar letras o palabras con material sensorial que ayuden a reforzar la memoria visual
- Leer lecturas cortas para mejorar la fluidez con imágenes grandes que les permitan recordar o asociarlos con el entorno
- Realizar juegos de palabras como crucigramas, anagramas, sopas de letras que ayuden a mejorar la memoria visual y auditiva
- Realizar dictados de palabras cortas para mejorar la escritura, la caligrafía

#### **1.1.4.2 Disortografía**

La disortografía se considera como un trastorno de aprendizaje que afecta principalmente a la escritura desde el punto ortográfico. Este trastorno se centra en la aplicación de las reglas ortográficas y la gramática que permite manejar una correcta escritura. Además, este trastorno dificulta el aprendizaje de la ortografía debido al reconocimiento del sonido de las letras y su gráfica. Según Chaves et al. (2021) mencionan que:

La disortografía es un trastorno de la capacidad de escritura que se manifiesta en los niños como una dificultad para transcribir las palabras de forma correcta y seguir las normas ortográficas. Además, presentan dificultades tanto para asociar los sonidos y las grafías, como para integrar dicha normativa. (párr.24)

### 1.1.4.3 Tipos de disortografía

Los tipos de la disortografía se identifican principalmente en los errores que comenten los estudiantes al momento de escribir. Como lo señala el autor Mendoza y Palomino (2018) que explican los distintos tipos de disortografía:

- **Disortografía temporal:** se relaciona con la percepción del tiempo en los aspectos sónicos de los fonemas y la secuencia de las palabras.
- **Disortografía perceptivo- kinestésica:** se caracteriza por la dificultad de la pronunciación de los fonemas al confundir el sonido de las letras con la escritura, por ejemplo, en las /r/; /l/.
- **Disortografía cinética:** dificultad en la organización y estructura de las gráficas al momento de escribir, lo que provoca fallas en la redacción.
- **Disortografía visoespacial:** se refiere a la mala orientación de los grafemas, lo que provoca rotaciones en algunas letras como b/d; d/q; m/n y las vocales.
- **Disortografía dinámica:** dificultad de crear oraciones que tengan concordancia entre el género y el número.
- **Disortografía semántica:** se caracteriza por alterar el significado o el concepto de las palabras, lo que hace llevar errores en la unión y separación de las palabras, esto tergiversando la comunicación efectiva.
- **Disortografía cultural:** dificultad para aprender las reglas ortográficas que son propias del contexto. Estas son la acentuación, puntuación y el uso de la grafía /h/ b y v/ entre otras.

### 1.1.4.4 Disgrafía

La disgrafía es el trastorno de aprendizaje que se relaciona con la dificultad de la escritura, es decir, que este trastorno no es causado por una lesión cerebral, sino que tiende a una deficiencia intelectual que afecta a la forma, trazado de las letras en las diferentes grafías. Esto dificultando el aprendizaje de la escritura. Por lo cual, es importante la detección de disgrafía para evitar este tipo de trastornos en los alumnos.

En este sentido Vargas (2022) plantea que la detección adecuada de la disgrafía en el aprendizaje de la escritura es fundamental en los primeros niveles de educación, ya que permite registrar el origen de la dificultad para de esta manera reconocer si las dificultades cambian o aumentan con respecto a la manera correcta de la escritura. “La disgrafía es una discapacidad específica del aprendizaje que afecta la escritura y el acto de escribir, las principales dificultades son expresar pensamientos de forma escrita y la relación que conlleva la comprensión del alfabeto gráfico” (Otondo y Bascur, 2020, p.7).

## **1.2 Juegos de mesa**

### **1.3 Definición**

Los juegos de mesa son actividades de recreación que tiende a tener una estructura ordenada, es decir, que dispone de un sistema de reglas que se deben acatar a los jugadores que estén jugando estos juegos. Además, estos juegos involucran el uso de elementos específicos para la utilización de dichos juegos como los tableros, piezas, dados y cartas que son adecuados para el uso de los jugadores, asimismo permitiendo que se conecte a las necesidades cognitivas de los niños, además de ayudar a potenciar y reforzar el aprendizaje.

Según Gutiérrez et al. (2024) expresan que: “los juegos de mesa se consideran una herramienta efectiva para apoyar al refuerzo educativo tradicional, así para contribuir al aprendizaje disciplinario y mejorar las habilidades básicas y transversales” (párr.15). En este sentido, el juego, a pesar de ser un entretenimiento, también ayuda a mejorar el desarrollo cognitivo, social y académico.

### **1.4 Los juegos de mesa en el aprendizaje de la ortografía**

El aprendizaje de la ortografía siempre se ha considerado como un aprendizaje tradicional, ya que sus métodos de enseñanza se han enfocado en la memorización, repetición de conceptos y la priorización de algunos temas que son importantes según al nivel educativo. Esto ha conllevado que aprender las reglas ortográficas tengan vacíos en algunos temas, debido a que la repetición hace que la información almacenada solo sea a corto plazo, es decir, que no tiene bases sólidas para mantener un aprendizaje significativo y duradero. “La causa principal de la resistencia al aprendizaje de las reglas ortográficas se relaciona con los métodos que utilizan los maestros al desarrollar su clase” (Cabanilla, 2021, p.5).

Por ello, la implementación de nuevas estrategias pedagógicas es fundamental en la práctica de los docentes, dado que, la educación siempre se encuentra en constante cambio, por eso es necesario estar al día con la actualización de conocimientos. Por ende, los docentes deben proporcionar un enfoque pedagógico-didáctico diferente en la enseñanza. Tal como Vera y Silva (2021) expresan que los docentes son facilitadores o mediadores del aprendizaje, ya que es un guía que ofrece al alumno la orientación y la retroalimentación sobre los conocimientos relevantes, así enfocándose en que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje.

Los juegos de mesa en el aprendizaje de la ortografía son una estrategia pedagógica innovadora, que puede ser usada por los docentes para impartir sus clases de manera divertida y lúdica, en la que la motivación sea primordial para la adquisición de conceptos académicos. También con el aporte de estos juegos a la ortografía es beneficiosa, ya que contiene actividades lúdicas que favorecen al dominio ortográfico, lo que ayuda a potenciar el aprendizaje significativo

a través del juego. “El juego es cultura como una obra humana de transmisión de conocimiento, porque es una herramienta para interpretar el mundo mediante la metáfora de las mecánicas del juego” (Catalán, 2016, p. 48).

Por lo general, los juegos de mesa en el aprendizaje de la ortografía es un recurso didáctico que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que estos juegos son flexibles y adaptables porque combinan el entretenimiento con actividades que ayudan a reforzar las habilidades lingüísticas de los estudiantes. Además, el uso de los juegos de mesa en el aula permite a través de estas prácticas las reglas ortográficas. Según Peña (2024) menciona que “los juegos de mesa son una herramienta para potenciar el aprendizaje en el entorno escolar. Estos juegos también ayudan a mejorar la ortografía, el vocabulario, además de fomentar la creatividad, la concentración y el trabajo en equipo” (párr.5).

### **1.5 La importancia de los juegos de mesa en el aprendizaje de la ortografía**

La importancia de la implementación de los juegos de mesa en los aprendizajes ha permitido fomentar un aprendizaje activo sobre la ortografía, ya que estos juegos ofrecen fortalecer la participación y aumentar la motivación. Según Mancilla (2020) expresa que al emplear los juegos en el aula en una forma de crear un entorno divertido y motivador que incentiva al estudiante a mejorar sus habilidades para aprender, dado que, estos juegos son un medio efectivo de explicar los conceptos que están relacionados con el aprendizaje. Por ende, la utilización de los juegos de mesa para aprender ortografía es un medio efectivo para abordar los temas académicos de una manera natural y lúdica que ayuda a la retención del contenido.

De la misma forma, los juegos de mesa buscan transformar el aprendizaje de la ortografía de una manera lúdica y dinámica, haciendo que su aprendizaje sea motivador y participativo para los niños. Pero a través de estos juegos lúdicos facilitan la comprensión del aprendizaje de la ortografía. En este sentido, Candela y Benavides (2020) manifiestan que la incorporación de las actividades lúdicas como los juegos de mesa son una forma atractiva de estimular el aprendizaje, ya que con la formación de entornos dinámicos y motivadores aportan de una manera significativa al aprendizaje de la ortografía, dado que, aumenta la participación, imaginación, creatividad y la socialización con otros que benefician a mejorar sus destrezas.

Por consiguiente, los juegos de mesa aportan a mejorar el conocimiento, facilita la construcción de conceptos de una manera significativa, además que a través de estos juegos se logra vincular el entretenimiento con los objetivos de aprendizaje como en este caso el aprendizaje de la ortografía y sus reglas básicas, así proponiendo una experiencia práctica. Los juegos de mesa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía son una estrategia creativa, ya que, forman un espacio donde los niños se sientan relajados y en confianza, lo que facilita la adquisición de conocimientos. Cabe destacar que los juegos en los primeros niveles educativos permiten que los niños construyan bases sólidas sobre sus conocimientos, haciendo que su captación y retención sea

significativa y duradero en el aprendizaje de la ortografía, así mejorando la estructura en la formación de ideas, oraciones dentro de la escritura (Ortega,2023).

Para autores como Piaget y Vygotsky se hace referencia a que el juego es una actividad esencial que va más allá de un simple entretenimiento, pero que es crucial para el desarrollo emocional, cognitivo y social. Colocando que el juego en el ámbito educativo proporciona una metodología activa para el aprendizaje, mencionando que el juego es una expresión de emociones, como también una vía de desarrollo intelectual y adquisición de conocimientos y por último un mediador del aprendizaje basado en experiencias de los alumnos. Por ende, todos estos conjuntos teóricos propuestos solo buscan el bienestar y el desarrollo de los niños (Catalán, 2016).

En este aspecto la importancia de la incorporación de los juegos de mesa en el aprendizaje de la ortografía es una estrategia efectiva que aporta a facilitar el aprendizaje de los estudiantes de una manera eficaz y significativa, en entornos educativos que sean propicios a la adquisición de conocimientos. Además, forma experiencias prácticas que ayudan a reducir el estrés.

## **1.6 El juego de mesa como recurso didáctico**

El juego de mesa como un recurso didáctico brinda una función recreativa, es decir, que este recurso a través de los juegos desarrolla habilidades cognitivas, sociales y emocionales en el alumnado. Además, este recurso tiene la facilidad de ser flexible y adaptable a los contenidos curriculares y a los objetivos de aprendizaje que son claves para el proceso de enseñanza-aprendizaje. “Los recursos y materiales didácticos son el conjunto de herramientas, elementos y estrategias que el docente usa como un medio de apoyo, complementos para el refuerzo de los alumnos en el ámbito escolar” (Lucea,1996, p.42).

Remón y Manero (2018) mencionan que los juegos de mesa son un recurso didáctico que potencia a mejorar las habilidades cognitivas del pensamiento, como la concentración y la memoria que ayuda a mejorar la retención de los conocimientos. Además, este recurso es adaptable a los contenidos académicos, así pues, a través de estos juegos los alumnos trabajan, practican y refuerzan los conceptos. En otras palabras, la introducción de los juegos de mesa en el proceso pedagógico ha dado otro concepto de “gamificación” o “ludificación”, lo que hace que estos recursos sean factibles para fortalecer el aprendizaje significativo con la ayuda de la motivación, trabajo en equipo y creatividad. Con esto logrando ser un recurso educativo valioso.

El autor Sanz (2022) argumenta que los juegos de mesa son actividades que atribuye a la participación de los jugadores, indicando que estos juegos no solo son un pasatiempo, sino que son un medio de socialización e interacción con otras personas, lo que hace que los juegos de mesa sean utilizados como recursos didácticos de apoyo por el docente en su trabajo en la cual se adapta a los contenidos curriculares como un medio de refuerzo, enseñanza y aprendizaje en la ortografía.

Por otra parte, los juegos de mesa como recurso didáctico permiten al docente implementar actividades lúdicas atractivas, que favorecen a captar la atención de los alumnos por la materia, como este caso el aprendizaje de la ortografía. Por ello, Vera et al. (2022), mencionan que “los recursos educativos didácticos son el apoyo pedagógico que refuerzan la actuación del docente, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p.3). En este sentido, cualquier recurso didáctico es un material de apoyo para el docente como para los alumnos, debido a que el proceso de enseñanza-aprendizaje se basa mediante la práctica.

Estos juegos de mesa a lo largo de la historia solo han sido conocidos por tener un enfoque de entretenimiento, pero en la actualidad los juegos se han convertido en medio facilitador de aprendizaje, ya que existen juegos que son usados como recursos didácticos que apoyan al refuerzo académico y sobre todo que ayuda al docente y al estudiante a tener un aprendizaje significativo. “Los juegos de mesa tienen un potencial enorme como material didáctico que puede ser usado por docentes en las asignaturas que puede ayudar a enseñar de manera más accesible conceptos básicos” (Uribe et al., 2017, p.9).

Estos juegos, además de facilitar la adquisición de conocimientos, mantienen a los alumnos motivados y participativos lo que hace que el desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales y emocionales lleguen a tener una experiencia enriquecedora en el contexto educativo, así logrando que el alumno sea autor de su propio aprendizaje. Por lo tanto, para Sanz (2022) indica que el incorporar los juegos de mesa dentro de las aulas, permite que los alumnos a través de estos juegos despierten el interés por aprender los contenidos de la asignatura como en este caso la ortografía, aparte de esto también se logra aumentar la motivación que es importante para el desarrollo de los estudiantes en la formación académica y personal.

### **1.7 Tipos de juegos de mesa**

Según García y Torrijos (2002) mencionan que existen diferentes tipos de juegos de mesa que han evolucionado con el tiempo, a través de las diferentes generaciones, con esto indicando que los juegos han desarrollado modificaciones y adaptaciones a los diferentes cambios. Cabe resaltar que los juegos de mesa son populares desde hace algunos años. Asimismo, estos juegos se los practica desde la edad preescolar, es que decir que son usados por los maestros para mejorar el aprendizaje de los diferentes contenidos académicos.

Por otro lado, estos juegos de mesa en el antiguo Egipto eran conocidos como juegos de tableros que consistía en tener un tablero y fichas de diferentes tamaños y colores que eran usados para jugar, además estos juegos tienden a mantener una estructura ordenada que permite a los jugadores a regirse a normas y reglas específicas que tiene cada juego. A continuación, se presentan las categorías en que se distribuyen los juegos de mesa según sus características:

- **Juegos de estrategias:** Son aquellos juegos que requieren de una estrategia y planificación en la toma de decisiones para alcanzar un objetivo
- **Juegos de azar:** Son aquellos juegos que dependen en su gran mayoría en la suerte y la probabilidad
- **Juegos de rol:** Este juego permite asumir diferentes roles durante el juego. Es decir, crea y desarrolla diferentes personajes para el juego
- **Juegos de cooperación:** Son aquellos juegos que deben trabajar en equipo para alcanzar sus objetivos para ganar
- **Juegos de construcción:** Son juegos que se basa en armar o crear estructuras mediante piezas, así fomentando la creatividad y la resolución de problemas
- **Juegos de deducción:** Son aquellos juegos que se basan en la recopilación y análisis de la información, para así mejorar el razonamiento lógico

De igual forma, para estos distintos juegos de mesa ya mencionados con anterioridad, se usarán aquellos que estén orientados al ámbito educativo para el desarrollo de la propuesta, ya que facilita la elaboración de entornos lúdicos que ayudan a favorecer la enseñanza-aprendizaje de manera divertida y lúdica. Además, estos juegos permiten desarrollar actividades fáciles que ayuden a reforzar el contenido ortográfico a través de la utilización de los diferentes juegos de mesa tradicionales. Estos juegos de mesa pueden ser adaptados a los contenidos académicos, para cumplir con el aprendizaje.

A continuación, se detallan las características de los distintos juegos de mesa que se utilizarán para la propuesta:

### **1.7.1 Juego de Dominó**

Moreno et al. (2020) mencionan que: “el dominó es un juego de mesa que consiste en utilizar fichas rectangulares que generalmente son blancas, por un lado, y negras por el otro. Estas están divididas en dos lados y su enumeración va desde cero al seis” (párr.12). En este sentido, el juego del dominó es usado como un medio de estrategia que busca desarrollar habilidades de razonamiento lógico.

En otras palabras, el juego del dominó puede ser usado como una herramienta de enseñanza, ya que a través de este juego permite crear un ambiente de participación, motivación en los estudiantes, asimismo este recurso didáctico puede regenerar un aspecto positivo al rendimiento académico con un medio motivador para los alumnos. Además, este juego puede ser adaptado a cualquier contenido académico, como en este caso al aprendizaje de la ortografía.

### **1.7.2 Juego de Bingo**

Según Moya y Pérez (s.f.) plantean que el bingo es un juego de azar que es muy semejante a la lotería. Este juego consiste en que cada jugador debe completar las cartillas según el sorteo que vaya saliendo. El objetivo de este juego es completar las líneas en cualquiera de sus formas. Estas pueden ser horizontales, verticales y diagonales. Una vez completada cualquiera de estas líneas, deben gritar: ¡bingo ¡o en el último caso gana quien completó todo el cartón.

El juego del bingo es un recurso didáctico que los docentes pueden usar para potenciar la motivación, participación de los alumnos, ya que este juego llega a ser adaptable a cualquier contenido académico, además este juego a pesar de ser entretenido fomenta un aprendizaje lúdico y autónomo para los estudiantes, puesto que a través de estos juegos didácticos el alumno puede comprender los conceptos de forma significativa como en este caso el aprendizaje de las reglas ortográficas.

### **1.7.3 Juego de la Oca**

Ortín et al. (2008) mencionan que el origen del juego de la oca se remonta a la antigua Grecia, esto a partir del hallazgo del disco de Phaistos que fue descubierto en el año 1908, en las ruinas del Palacio de Creta. Esto llevó a plantear diversas teorías sobre su origen en realidad, ya que en algunas investigaciones el juego de la oca era asociado con un animal divino que ofrecía divinidad y protección. Estas teorías eran más representativas de las culturas egipcias, romanas y celtas.

Por otra parte, el juego de la oca en el ámbito educativo es una estrategia de aprendizaje que aborda contenidos académicos de forma lúdica y motivadora para los alumnos. Además, este juego tradicional fortalece las habilidades motoras, el trabajo en equipo y un aprendizaje activo. Por ende, la utilización de este juego permite potenciar la motivación para aprender la ortografía.

### **1.7.4 Juego del Uno**

Según García (2021) expresa que el juego del uno es la recreación de los famosos naipes, que son cartas de diferentes colores que tienen reglas específicas para el uso de cada uno. Además, este juego clásico de cartas se considera como entretenimiento para compartir en familia. Por otra parte, este juego combina la estrategia y la suerte para realizar movimientos tácticos durante el juego, que son importantes para el desarrollo cognitivo.

El juego del Uno en la educación puede ser un recurso didáctico muy útil que los docentes pueden usar, modificar y adaptar a las necesidades de aprendizaje que el docente requiera. Con esto reforzando los contenidos académicos en los alumnos, para así lograr conceptos significativos sobre la asignatura. Además, cabe mencionar que estos juegos ayudan al estudiante a mejorar su aprendizaje de manera lúdica e interactiva.

### **1.7.5 Juego del Parchís**

El parchís es un juego tradicional, que se puede adaptar y transformar al ámbito educativo, como un recurso didáctico tangible para los estudiantes, colocando preguntas relacionadas con los contenidos académicos al aprendizaje de la ortografía. Asimismo, este juego es una herramienta que motiva a los estudiantes, ya que es una forma de fortalecer los conceptos. “El juego se desarrolla sobre un tablero y para avanzar hacia la meta, además de lanzar los dados, los jugadores deberán resolver una actividad poniendo en acción sus conocimientos ortográficos” (Cruz et al., 2014, p.17).

### **1.7.6 Juego del Monopolio**

Según Zambrano (2023) menciona que el juego del monopolio se basa en la enseñanza de las habilidades matemáticas y el manejo de las finanzas, ya que favorece a mejorar el cálculo mental y aporta a desarrollar las habilidades de organización como la administración de las finanzas desde la edad temprana. Por otra parte, este juego permite aumentar el razonamiento matemático de una forma divertida y práctica, lo que hace que el estudiante se motive por aprender y no se desanime.

Igualmente, este juego en el ámbito educativo es fácil de introducir, ya que es un recurso útil para que los docentes puedan integrar al contenido académico como un refuerzo de aprendizajes. Además, brinda oportunidades de conocer sobre el mundo de los negocios que son fundamentales en la vida profesional, es decir, este juego se basa en las habilidades matemáticas. “El uso del Monopolio permite a los estudiantes experimentar la derrota y la victoria; lo cual es importante a nivel actitudinal. Al mismo tiempo, permite que comprendan con mayor facilidad los conceptos básicos del tema a enseñar” (Zambrano,2023, p.36).

### **1.7.7 Juego del Jenga**

Según Giler et al. (2023) definen al Jenga como un juego de habilidad física y estratégica que consiste en construir una torre con sus bloques de madera, en la cual cada jugador debe ir retirando cada bloque y colocarlos en la parte superior sin que se derrumbe para ir formando la torre con sus bloques de madera. Cabe mencionar que este juego consta con más de 50 bloques, de manera que van a ser usados para el juego. Además, aquí los jugadores tienen su turno para jugar.

De igual manera, el juego del Jenga en el ámbito educativo puede ser una estrategia divertida y efectiva para la enseñanza-aprendizaje de la ortografía. Debido a que, a través de este recurso didáctico tangible como el Jenga puede ayudar a mejorar la motivación y participación de los estudiantes y, a la vez, crea un ambiente lúdico durante las clases. Además, el uso del Jenga puede contribuir a mejorar el aprendizaje de los conceptos académicos básicos relacionados con las reglas ortográficas.

### **1.7.8 Juego de Escalera y Serpientes**

Según García et al. (2014) expresan que el juego de escaleras y serpientes es un juego muy popular en la actualidad. Además, este juego tiene su origen principal en la India en el siglo XVI. Este juego en la antigüedad se usaba para impartir enseñanzas filosóficas de la moralidad y la ética de las personas. Su diseño consta de un tablero e imágenes de colores llamativos que son representados por escaleras y serpientes y una serie de números. Por otro lado, cada una de las figuras tienen su propio significado como: las escaleras representan al conocimiento y las serpientes representan la dificultad para avanzar en el camino correcto.

Por consiguiente, ese juego de mesa durante el tiempo se ha considerado un juego tradicional clásico, que se juega de manera sencilla para los jugadores, ya que sus reglas son fáciles de comprender. Además, este juego de mesa en la educación puede ser muy útil para la enseñanza-aprendizaje de los contenidos de las asignaturas, debido a que este juego puede ser adaptable y modificable a los temas que se requiera aprender. Otro aspecto importante es que este recurso didáctico ayuda a potenciar el aprendizaje significativo.

### **1.7.9 Juego Trivial**

El juego de mesa tradicional, la trivia, es un juego clásico que fue elaborado con base de preguntas y respuestas. Este juego fue muy popular, ya que se enfocaba en conocer el nivel de conocimientos sobre la cultura general. Hoy en día este juego tiene otro enfoque que es reforzar los contenidos académicos en el ámbito educativo, ya que es una manera eficaz de aprender los conceptos. Por otra parte, implementar estos juegos en la educación permite despertar el interés y la motivación de los alumnos por aprender algo nuevo a través de juegos que aportan al aprendizaje grupal e individual (Vergara y Mezquita, 2016).

### **1.7.10 Juego de Twister**

Según Machuca (2019) expresa que el juego de twister es uno de los juegos más preferidos por las personas, ya que este juego trabaja en las habilidades físicas y la coordinación motora que beneficia a los estudiantes a mejorar el equilibrio corporal. Asimismo, este juego tiene su origen por el creador Foley y Rabel, quien tuvo la idea de crear este juego de mesa popular en el círculo familiar por su capacidad de diversión y entretenimiento. Además, los recursos de este juego se presentan con una manta blanca con algunos círculos de colores específicos del juego como (rojo, azul, verde, amarillo).

## 1.8 Clasificación de los juegos de mesa para el aprendizaje de la ortografía

La clasificación de los juegos de mesa para el aprendizaje de la ortografía se tomó los juegos de mesa tradicionales clásicos, que son más comunes entre los niños, jóvenes, que ayudan a reforzar el contenido ortográfico con actividades lúdicas. Además, estos juegos son un medio de apoyo para los docentes para la enseñanza-aprendizaje de la ortografía en el área de Lengua y Literatura. A continuación, se detalla en qué consiste cada uno de los juegos en el aprendizaje de la ortografía.

**Tabla 1**

*Clasificación de los Juegos de Mesa*

<b>Juego de mesa</b>	<b>Clasificación</b>	<b>Tipo</b>	
Dominó	Acentuación	Juego de fichas	
Bingo	Uso de letras	Juegos de azar	O
Parchís	Uso de letras	Juego de azar	R
El Uno	Uso de letras	Juegos de cartas	T
Monopolio	Uso de letras	Juego temático	O
La Oca	Uso de letras	Juego temático	G
Escaleras y serpientes	Puntuación	Juego de dados	R
Jenga	Uso de letras	Juego de concentración	A
Trivia	Acentuación	Juego de preguntas y respuestas	F
Twister	Acentuación	Juego de rapidez	Í
			A

Fuente: elaboración propia

## 1.9 Ventajas de los juegos de mesa en el desarrollo emocional

Los juegos de mesa son recursos educativos que ofrecen beneficios significativos en el desarrollo emocional de los estudiantes. Dado que, al participar en estos juegos, los alumnos no solo llegan a aprender los conceptos académicos de manera práctica y divertida, sino que también fortalece las habilidades sociales que son claves para un desarrollo emocional efectivo. Por otro lado, la inteligencia emocional es importante en el contexto educativo, ya que una forma en que los niños perciben comprende y regulan las emociones de sí mismos y al mismo tiempo de otros, por el hecho de que a través de estos juegos los alumnos aprenden a confrontar los desafíos de una forma positiva, así propiciando un espacio donde expresen sus emociones libremente con esto ayudando a evitar el estrés y la frustración (Cano,2022).

Cuando abordamos el tema de las emociones, nos adentramos en un concepto mucho más complejo que la visión simplista que las considera simplemente como respuestas biológicas universales ante estímulos externos. Este enfoque no solo las reduce a reacciones físicas o expresiones faciales que pueden ser objetivamente reconocidas, sino que también ignora la variedad y profundidad de las experiencias emocionales individuales. Las emociones no se limitan únicamente a manifestaciones externas visibles; sino que también involucran procesos cognitivos, sociales y culturales que moldean cómo las personas perciben, comprenden y responden a su entorno emocional (Medina, 2020).

Los juegos de mesa en el desarrollo emocional son una herramienta beneficiosa que influye de forma positiva en el aprendizaje de las habilidades socioemocionales, las cuales son una base que ayuda a fortalecer vínculos con otras personas, con esto creando una sana convivencia dentro del entorno escolar (Aguilera et al.,2018).

Por este motivo, los juegos de mesa no solo habilitan a los participantes a experimentar y decidir dentro de roles específicos, sino que también estimulan una participación en el proceso de aprendizaje. De esta manera, los juegos de mesa no solo enriquecen el proceso educativo con experiencias prácticas y dinámicas, sino que también facilitan una comprensión más íntegra y adaptada de los temas abordados, fortaleciendo sus lazos emocionales. Así pues, también, los juegos de mesa es una forma activa de experimentar las experiencias de una manera práctica así haciendo que la participación juegue un papel importante en la interacción con otras personas para fomentar la expresión de sus emociones a través de los juegos de mesa (Medina,2020).

En definitiva, el uso de juegos de mesa en el entorno educativo va más allá de la transmisión de conocimientos; sino que implica cultivar un ambiente donde la emoción y la afectividad son tan importantes como el contenido académico. Según Curipallo (2023) “el juego es primordial para favorecer al desarrollo sano del niño, ya que jugando se llega a tener éxito durante el trabajo mientras aprende” (p.3). En otras palabras, fomentar el cariño y el respeto mutuo entre maestros y alumnos, permite fortalecer vínculos emocionales que sustentan un aprendizaje significativo. A continuación, se presentan algunas ventajas que aportan los juegos de mesa al desarrollo emocional de los estudiantes.

**Tabla 2**  
*Ventajas en el Desarrollo Emocional*

<b>Ventajas</b>	<b>Descripción</b>
Expresión verbal	Permite mantener una expresión y comunicación de manera natural en los niños
Refuerzo de vínculos afectivos	Mejora el trabajo en equipo y cooperación
Autocontrol	Tiene la capacidad de autocontrol en sus propias emociones
Confianza y autoestima	Aumenta y mejora el autoestima de los niños al jugar
Promueve la socialización	Fomenta la interacción social y eleva la empatía y la tolerancia
Reduce el estrés	Ayuda a reducir el estrés del día con actividades divertidas
Motivación y compromiso	Permite que el aprendizaje sea atractivo y divertido, lo que ayuda a la participación e interés de los estudiantes.

**Fuente:** elaboración propia a partir de Mitjana (2022)

### **1.10 Uso de los juegos de mesa en la educación**

Londoño y Rojas (2020) expresan que los juegos en la educación son una herramienta que apoya a los procesos de aprendizaje, ya que brinda motivación y versatilidad a los alumnos, además con la incorporación de estos juegos posibilitan la forma de incluir los conceptos académicos de enseñanza en las diferentes áreas del conocimiento. Este aprendizaje a través de los juegos promueve la práctica y la experimentación, además de lograr equilibrar la diversión con el aprendizaje que son claves para el éxito del aprendizaje activo y significativo.

Es una estrategia innovadora que motiva a los estudiantes a aprender con actividades lúdicas, interactivas y divertidas los conocimientos y competencias en el desarrollo cognitivo, emocional y personal. Por ello, “utilizar los juegos en la educación permite mejorar la motivación, aumentar el interés por el aprendizaje para crear un ambiente activo y dinámico que aporte al cumplimiento de las reglas, retos que presenten los juegos” (Gonzales y Prades, 2018, p.3). En este sentido, los juegos de mesa en el contexto educativo tienen un impacto positivo en su implementación porque unen la lúdica y la didáctica.

Fortalece la confianza en crear nuevos vínculos con otras personas, haciendo así que los alumnos tengan confianza en sí mismo y al mismo tiempo ser un medio sociable y afectivo con el entorno que los rodea, como en este caso en el ámbito educativo para desenvolverse de una manera correcta en su expresión. Ahora bien, la implementación de los juegos de mesa en el contexto educativo aporta significativamente al desarrollo del aprendizaje de conceptos básicos relacionados con el tema de enseñanza. De acuerdo con Barranco (s.f.) expresa que los juegos de mesa en el proceso de enseñanza-aprendizaje se han convertido en una parte importante en la educación debido a su nuevo concepto en la lúdica que hace que estos juegos de mesa sean un centro de atención para los alumnos.

Gonzáles (2011) indica que los juegos de mesa tienen múltiples formas de aportar a la enseñanza, refuerzo, conocimientos y habilidades en los diferentes contenidos académicos y a su vez son útiles para los estudiantes en su aprendizaje, como también para los docentes, ya que se utiliza como un recurso didáctico de apoyo para enseñar, con esto siendo capaz de aumentar el interés de los alumnos por construir su propio aprendizaje. Asimismo, los juegos de mesa poseen una serie de habilidades cognitivas que aportan a mejorar la concentración, memoria y resolución de problemas. De esta manera, utilizar estos juegos, permiten a los estudiantes tener un aprendizaje individual, lo que hace que tengan su propio ritmo para avanzar en su aprendizaje.

Los juegos en la educación son estrategias que ayudan al docente y al alumnado a facilitar el aprendizaje de manera sencilla, divertida y lúdica, que contribuyen a fomentar un aprendizaje activo y autónomo, que son claves para mantener un aprendizaje significativo. De acuerdo con Liévano et al. (2013), expresan que “la efectividad de los juegos de mesa desarrollados como estrategias de enseñanza-aprendizaje para la adquisición de conocimientos básicos en contenidos académicos durante la escolaridad hace que el aprendizaje sea divertido para los alumnos” (párr.17). Por ende, los juegos en el aula son una estrategia que aporta a elevar la participación, motivación e interés por la asignatura.

En definitiva, los juegos es una estrategia pedagógica que los docentes deben implementar en el ámbito educativo como un medio facilitador de enseñanza-aprendizaje, dado que, estos juegos de mesa tienen la posibilidad de ser utilizados en diferentes edades, ya que cuenta con una flexibilidad al ser adaptable a cualquier contenido académico.

### **1.11 Uso de los juegos de mesa en la ortografía**

El uso de los juegos de mesa en el aprendizaje de la ortografía es una estrategia lúdica innovadora que los docentes pueden usar dentro de sus clases como un recurso didáctico práctico que permita reforzar, enseñar, aprender el contenido ortográfico de una manera divertida para el alumno, en la que se los motive de maneras diferentes para lograr un aprendizaje significativo. Además, la aplicación de estos juegos logra que el estudiante esté bajo reglas y normativas que el juego determine para su aprendizaje. Martínez (2020), menciona que “el juego ayuda a estimular el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando la participación, creatividad e imaginación. Asimismo, como la motivación y curiosidad que aportan a generar un aprendizaje significativo a través de los juegos” (p.17).

En otras palabras, los juegos de mesa clásicos tradicionales como el dominó, el Jenga, parchís, la oca, el uno, escaleras y serpientes, monopolio, etc. Son juegos que son muy populares dentro del ámbito familiar porque brindan diversión y entretenimiento. Con esto reconociendo que estos juegos son utilizados por niños, jóvenes y adultos, sin embargo, resaltado que al mismo tiempo estos juegos pueden ayudar a trabajar contenidos académicos, así uniendo la lúdica con la didáctica, que facilita los procesos pedagógicos para el docente en el área de lengua y literatura con la enseñanza-aprendizaje de la ortografía.

La didáctica de los juegos de mesa es trabajar en potenciar las habilidades cognitivas de una manera fácil y divertida que aporte a mejorar las diversas áreas de la educación, así también se considera una estrategia innovadora que favorece al mejoramiento del aprendizaje dentro de las aulas de clases. Con esto aumentando la capacidad de la expresión oral y las habilidades comunicativas que favorece a mantener una comunicación efectiva con los demás. Además, de ser juegos motivadores que favorecen a crear un ambiente de participación, como también aportan a la comprensión del aprendizaje de la ortografía (Moreno, 2020).

## **Capítulo 2: Materiales y Métodos**

### **2.1 Tipo de investigación**

La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, pues se centró en la recopilación y análisis de los datos numéricos para comprender, describir los fenómenos específicos e identificar las causas y efectos. Fernández et al. (2005) mencionan que la investigación cuantitativa, se trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre las variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia de una población de la cual la muestra se procede. Esto realizando mediciones, que permite explicar los resultados de una forma sistemática basándose en los datos numéricos y un resultado.

Además, el estudio de la investigación se orientó en medir y analizar si se utilizan los recursos didácticos dentro del aula y cómo impacta en los estudiantes de quinto grado al usar material concreto y manipulativos. De esta forma, la investigación, se convierte en una herramienta fundamental para recolectar información que permita mejorar la práctica y el uso de los recursos didácticos, así contribuyendo al aprendizaje de forma significativa.

Se trabajó con el tipo de investigación descriptiva, lo que permitió medir, evaluar los aspectos, dimensiones y componentes de los fenómenos tal como son, sin manipular las variables. Según Guevara et al. (2020) menciona que “el objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (p. 171). En la misma línea, Valle et al. (2022) plantean que la investigación descriptiva ayuda a describir de manera detallada las características de la investigación que después ayudarán a responder las preguntas planteadas. Asimismo, buscando brindar una imagen clara sobre la población, en la cual se recopilaron los datos directos, dando así una imagen clara de los resultados de las variables.

### **2.2 Métodos**

Para llevar a cabo el proceso de investigación de una manera acertada, se utilizaron algunos métodos como: método analítico, inductivo y estadístico. A continuación, se describe en qué consiste y cómo intervinieron en el proceso de la investigación:

#### **2.2.1 Analítico**

Este método se centró en el análisis y descomposición de los diversos componentes, elementos y variables, que orientó a identificar los fenómenos de la problemática que tiene al momento de enseñar la ortografía, de la misma manera este método facilitó el análisis de los datos obtenidos de los instrumentos aplicados lo que permitió analizar profundamente el problema de la investigación para lograr entender cada elemento. Según Echeverría et al. (2010), mencionan que “el método analítico es un camino para llegar a un resultado mediante la descomposición de un fenómeno en sus elementos constitutivos” (p.18).

### **2.2.2 Inductivo**

Este método se centró a partir de la observación de analizar los hechos y datos específicos sobre el uso de los juegos de mesa en el proceso de aprendizaje de la ortografía. Con este enfoque se permitió obtener las conclusiones generales sobre la utilización de recursos didácticos que son implementados por parte de los docentes dentro de las aulas de clases, para así optimizar el aprendizaje de los alumnos de manera divertida.

### **2.2.3 Estadístico**

Este método comprende la tabulación de los datos, lo que conlleva organizar los datos de forma sistemática en tablas que facilitan el análisis. Además, este proceso permitió visualizar patrones, tendencias y la distribución de datos, lo que fue esencial para realizar las interpretaciones de las encuestas de forma clara y así conocer la probabilidad de ocurrencia en la problemática del aprendizaje de la ortografía.

## **2.3 Técnica e instrumento de investigación**

La técnica que se utilizó en la investigación fue obtenida desde la matriz de operacionalización, que brindó una claridad sobre el tipo de metodología que se aplicó. A continuación, se presenta información de la encuesta que fue aplicada a los estudiantes y docentes.

En esta investigación se aplicó la técnica de la encuesta, que permitió recopilar información necesaria a través de un cuestionario de 10 preguntas abiertas y de opción múltiple en la que se diagnosticó el nivel actual de conocimientos de la ortografía en los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”.

De la misma forma, se realizó una encuesta a través de un cuestionario de 10 preguntas de opción múltiple para los docentes de Educación Básica Media, la misma que permitió recopilar información, experiencia y punto de vista sobre el uso de los recursos didácticos en el aprendizaje de la ortografía en el aula de clase.

Hernández et al. (2010) mencionan que el cuestionario es un instrumento conformado por un conjunto de preguntas estructuradas y organizadas, que permite obtener y recolectar información que ayuda a medir una o más variables de la investigación. En este sentido, este instrumento permite generar y alcanzar los objetivos propuestos de la investigación, asimismo facilitando la interpretación de los datos recolectados.

## 2.4 Matriz de operacionalización de variables

Objetivos	Variable	Indicadores	Técnica	Fuentes de información	Preguntas
Diagnosticar el nivel actual de conocimientos de los estudiantes con respecto al aprendizaje de la ortografía	Ortografía	Conceptualización	Encuesta	Estudiantes	<p>1.- Lea y coloree de color rojo las palabras agudas, de color verde las palabras graves y azul las palabras esdrújulas</p> <p>2.- Clasifique y separe en sílabas según su acentuación</p> <p>3.- Del siguiente listado de palabras separe en sílabas y coloque la tilde según corresponda:</p> <p>4.- Lee con atención el siguiente texto, luego coloque las tildes donde corresponda:</p> <p>5.- Complete las siguientes oraciones con las letras (b/v) según corresponda:</p> <p>6.- Completar las siguientes palabras utilizando las letras (c, s, z) según corresponda:</p> <p>7.- Completar las siguientes oraciones utilizando las palabras que están dentro del paréntesis según corresponda:</p> <p>8.- Frente de cada signo de puntuación coloque el respectivo nombre:</p> <p>9.- Lea las siguientes oraciones y coloque los signos de puntuación en los espacios correspondientes:</p> <p>10.- Clasificar en el siguiente cuadro, las palabras que contengan diptongos y hiatos:</p>
		Enseñanza de la ortografía			
		Reglas ortográficas			
		Errores ortográficos			
		Dificultades del aprendizaje			

Identificar el conocimiento que tienen los docentes con respecto a los recursos didácticos para la ortografía	Juegos de mesa	Importancia	Encuesta	Docentes	<p>1.- ¿Según su punto de vista, utiliza recursos tradicionales o de gamificación para enseñar ortografía?</p> <p>2.- ¿Cuál de las siguientes actividades usted considera que es efectiva para enseñar ortografía?</p> <p>3.- ¿Qué opinión tiene sobre el uso de los juegos de mesa para enseñar ortografía en comparación con métodos tradicionales?</p> <p>4.- ¿De acuerdo con su experiencia, ha notado una mayor participación y compromiso por parte de los estudiantes al utilizar recursos de gamificación para enseñar ortografía?</p> <p>5.- ¿Qué tipo de juegos de mesa ha encontrado más efectivo para practicar ortografía en sus clases?</p> <p>6.- ¿Cree que los recursos de gamificación pueden ayudar a mejorar la retención y aplicación de reglas?</p> <p>7.- ¿Ha recibido retroalimentación positiva de los estudiantes sobre el uso de los recursos de gamificación en la enseñanza de la ortografía?</p> <p>8.- ¿Cómo incorporaría usted los recursos de gamificación en sus planes de clases en la enseñanza de la ortografía?</p> <p>9.- ¿Qué papel juega los recursos de gamificación en la motivación de los estudiantes para aprender ortografía?</p>
		Clasificación			
		Tipo			
		Educación			

					10.- ¿Qué estrategias específicas ha encontrado útiles al utilizar recursos de gamificación para enseñar ortografía?
--	--	--	--	--	--

## **2.5 Participantes**

La población con la cual se trabajó durante el estudio de investigación se constituyó en 5 docentes de Educación Básica media y 33 estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”. En general, se aplicó una encuesta a toda la población investigada.

## **2.6 Procedimiento y plan de análisis de datos**

El diseño de los instrumentos se obtuvo con base en la matriz de operacionalización de las variables. Posteriormente, se sometió a una revisión por expertos del área. Para después solicitar una autorización a la autoridad de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo” para llevar a cabo la aplicación de la encuesta a estudiantes y docentes. Dada la fecha asignada, se ingresó al aula con los estudiantes, en la cual se explicó el propósito de la encuesta, asimismo explicando las indicaciones generales para completar la encuesta, el tiempo designado fue de 30 minutos para los estudiantes. En el caso de los docentes, el tiempo fue de 10 minutos. En la que se indicó de manera clara el motivo de la encuesta.

De la misma forma, los datos recopilados de las encuestas se tabularon utilizando el programa de Microsoft Excel y luego se realizó un análisis de los resultados obtenidos de las encuestas para conocer los resultados, que permitió obtener una vista clara sobre los datos numéricos sobre el nivel de conocimientos .

## Capítulo 3: Resultados y discusión

### 3.1 Encuesta dirigida a los estudiantes de Quinto año de Educación General Básica paralelo B de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”

Con base en los datos recopilados a través de encuestas realizadas a 33 estudiantes de quinto año de Educación Básica paralelo B de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”, se logró recolectar información importante sobre el nivel de conocimientos de los alumnos con respecto a la ortografía. De la cual se pudo evidenciar que existen falencias en la aplicación de las reglas ortográficas en la escritura. Además, los resultados y la interpretación de la investigación se presentan a continuación, mediante el uso de tablas que constan de un número de rango (alto, medio, bajo)

**Tabla 3**  
*Nivel General de Ortografía*

Rango	Frecuencia	Porcentaje
Alto	0	0%
Medio	0	0%
Bajo	33	100%
Total	33	100%

Nota: elaboración propia

**Interpretación:** De los datos obtenidos se logra apreciar claramente que en su totalidad existe un 100% de los estudiantes que tienen un nivel bajo con respecto a la ortografía. De esta manera se evidencia que los estudiantes conocen muy poco sobre las reglas básicas de la ortografía que se maneja en el área de lengua y literatura, como la acentuación, los signos de puntuación, el uso de letras, en la escritura. En la misma, se refleja que el rendimiento académico es bajo. Al mismo tiempo, se considera que los docentes deben reforzar la ortografía con mayor frecuencia, ya que muchos de los alumnos escriben según cómo se expresan, así perjudicado la comunicación. En perspectiva, también podemos recalcar que las falencias en la ortografía se deben por los métodos que los docentes utilizan para enseñar y la falta de atención al momento de corregir los trabajos.

Gonzáles y Uyaguari (2020) expresan que de las falencias y dificultades que se presentan los estudiantes con respecto a la ortografía en sus diferentes reglas es importante fomentar estrategias lúdicas, incorporar recursos didácticos que apoyen a los estudiantes a reforzar los contenidos de la ortografía de forma divertida e interactiva, ya que cabe mencionar que el aprendizaje de las reglas ortográficas son teóricas y a la larga llegan a ser muy aburridas para el estudiante así provocando una desmotivación por aprender. Por lo tanto, es fundamental que el docente utilice estrategias innovadoras para enseñar.

**Tabla 4***Uso de la Acentuación*

Rango	Frecuencia	Porcentaje
Alto	0	0%
Medio	9	27%
Bajo	24	73%
Total	33	100%

Nota: elaboración propia

**Interpretación:** los resultados obtenidos en la tabla muestran que el 73% de estudiantes presentan un nivel bajo en la acentuación, es decir que tienen una mayor dificultad en el reconocimiento de las palabras agudas, graves y esdrújulas, y su vez la posición de la sílaba tónica en las palabras, esto según sus reglas ortográficas y las excepciones que cada una presenta, además las palabras que se utilizaron fueron comunes del propio vocabulario. Es decir, que se refleja un bajo nivel en el reconocimiento del acento, así provocando errores ortográficos en la escritura. En perspectiva, este problema se presenta frecuentemente en los estudiantes, por no haber tenido una base sólida de los conocimientos estudiados con anterioridad.

González (2021) expone que la acentuación en la ortografía consiste en el reconocimiento de la sílaba tónica de las diferentes palabras estas pueden tener tildes o no lo que aquí se toma en cuenta es la mayor fuerza de voz en cada palabra, además la acentuación contribuye a dar coherencia y claridad a la comunicación escrita. Además, las palabras agudas, llanas y esdrújulas cada una tienen sus propias reglas ortográficas que permiten evitar las confusiones al momento de escribir, así tomando en cuenta la importancia de la acentuación en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía.

**Tabla 5***Uso de los Signos de Puntuación*

Rango	Frecuencia	Porcentaje
Alto	0	0%
Medio	8	24%
Bajo	25	76%
Total	33	100%

Nota: elaboración propia

**Interpretación:** los datos revelan que el 76% de los estudiantes presentan un bajo nivel en el uso de los signos de puntuación en la escritura, ya que no distinguen en que parte del texto se debe colocar los puntos, la coma, los dos puntos, las comillas, puntos seguidos y los signos de exclamación e interrogación. Con esto concluyendo que los alumnos presentan un mayor déficit en el uso correcto de los signos de puntuación, por el hecho de que utilizar los signos de puntuación correctamente permite transmitir las ideas de forma clara, así dando sentido al texto al momento de leer.

Según Cortes et al. (2015) resaltan que los signos de puntuación en los textos escritos ayudan a tener una mejor expresión oral al momento de exponer o leer, así permitiendo tener una buena comprensión de los textos, ya que a través de la de puntuación nos indica el momento de realizar las pausas o nos da señales para saber en qué momento debemos parar, de esta forma vamos aprendiendo a respetar los signos de puntuación. Por otra parte, la puntuación también permite mantener una organización en la elaboración de textos y, además de brindar la coherencia a los lectores.

**Tabla 6**

*Uso de la Tilde*

Rango	Frecuencia	Porcentaje
Alto	0	0%
Medio	2	6%
Bajo	31	94%
Total	33	100%

Nota: elaboración propia

**Interpretación:** Los datos muestran que el 94% de los estudiantes presentan un nivel bajo en el uso de la tilde, en el cual se les dificulta ubicar la tilde en las palabras y oraciones. Cabe recalcar que el uso de las tildes es importante para conocer en qué parte se ubica la sílaba tónica, dentro de las palabras agudas, llanas y esdrújulas, ya que la utilización de la tilde es parte de la acentuación. Además, el empleo de la tilde permite que el lector entienda con claridad el texto para evitar los malentendidos al momento de leer. Por esta razón, los docentes deben enseñar a los alumnos de una forma simple que se ha comprendido por el estudiante, para así tener un aprendizaje significativo y duradero.

En este contexto, Gómez (2015) indica que la tilde es un signo que se presenta como una raya que está encima de las palabras. Esta consiste en indicar en qué parte de la palabra se encuentra el acento de la sílaba tónica. Además, el uso de la tilde en las palabras o dentro del texto, lo que hace es dar sentido al texto lo que permite que el lector entienda sobre lo que está leyendo.

**Tabla 7**

*Uso de las Letras b, v, c, s, z*

Rango	Frecuencias	Porcentaje
Alto	1	3%
Medio	5	15%
Bajo	27	82%
Total	33	100%

Nota: elaboración propia

**Interpretación:** los datos muestran que el 82% de los estudiantes tienen un nivel bajo en el uso adecuado de las letras (b, v, c, s, z), lo cual refleja una mayor dificultad en el manejo de estas letras dentro de la escritura. Además, indica que al no utilizar de manera correcta las letras los estudiantes cometen errores ortográficos que son terribles, así afectando el contenido del mensaje que se va a transmitir y al mismo tiempo la falta de comprensión del uso de las letras afecta significativamente a la escritura, ya que muchos tienden a confundir las letras y llegan a escribir según su criterio y no razonan por qué se escribe de tal manera.

En este sentido, Toledo (2024) menciona que las dificultades que presentan en el uso de las letras se deben a la falta de repaso y aplicación contante de las reglas ortográficas, ya que no es solo tener que memorizarse las reglas, sino que deben siempre ponerlos en práctica en todo momento, además la influencia de la lectura permite que los alumnos observen como están escritas las palabras, así de esta manera se lograría mitigar las falencias que muchos de los alumnos tienen con respecto a la ortografía y sus reglas, por lo cual es importante utilizar recursos innovadores que llamen la atención de los alumnos por aprender de forma divertida la asignatura de lengua y literatura.

### 3.2 Encuesta dirigida a los docentes de Quinto año de Educación Básica de la Unidad

#### Educativa “Jacinto Collahuazo”

A continuación, se presentan los datos obtenidos de las encuestas que fueron dirigidas a los docentes de la Básica Media en la Unidad educativa “Jacinto Collahuazo”

##### 3.2.1 Datos generales

La información que se obtuvo para esta investigación fue de cinco docentes de la Básica Media de quinto año de Educación Básica, cada uno de los docentes respondieron a una encuesta elaborada en Microsoft Forms, tomando en cuenta temas como el uso de los recursos didácticos en el aprendizaje de la ortográfica, uso de recursos tradicionales y gamificación en la educación. A continuación, se plasman los resultados en tablas sintetizando los puntos importantes de la investigación.

**Tabla 8**

*Uso de recursos tradicionales o de gamificación para enseñar ortografía*

Respuestas	Frecuencia	Porcentaje
Utilizo exclusivamente recursos tradicionales, como dictados y ejercicios escritos	1	25%
Me baso principalmente en recursos tradicionales, pero ocasionalmente introduzco elementos de gamificación	1	25%

Utilizo una combinación equilibrada de recursos tradicionales y de gamificación	2	50%
Utilizo principalmente recursos de gamificación, como los juegos de mesa y aplicaciones interactivas	0	0%
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes, Junio (2024)

**Interpretación:** los resultados revelan que la mitad de los encuestados, en un 50%, tratan de utilizar y equilibrar los recursos tradicionales como también la gamificación dentro de sus clases para enseñar la ortografía. Aunque, no obstante, es notable que la otra mitad solo se dedica a utilizar netamente los recursos tradicionales, porque es lo más sencillo, económico y es un material concreto que es útil y además está al alcance de los docentes para utilizarlos al momento de impartir las clases. Es decir, así que los docentes son tradicionalistas y utilizan con mayor frecuencia recursos tradicionales por qué se les hace más fácil utilizarlos que los recursos de la gamificación, ya que conlleva la tecnología, además cabe recalcar que la mayoría de los docentes son personas de edad y no tienen un conocimiento amplio sobre la utilización de la gamificación, así prefiriendo utilizar recursos que ya conocen y manejan a la perfección y no tratan de incorporar algo nuevo que despierte el interés del alumno solo se enfocan en la repetición y memorización.

En este contexto, Bernal (2010) enfatiza que la utilización de los recursos didácticos tradicionales es importante, ya que tiene un impacto positivo si se inicia desde una edad temprana, así también porque son fáciles de implementarlos dentro de las aulas. Con esto, facilitando la incorporación de estos recursos a los temas de la asignatura, para estimular el interés de los alumnos a utilizar un material concreto y manipulativo para los estudiantes. Esto alentando a los estudiantes al trabajo en equipo y así fomentando un ambiente participativo sin el uso de la tecnología.

**Tabla 9**  
*Actividades Efectivas para Enseñar Ortografía*

	Frecuencia	Porcentaje
Copiar palabras correctamente varias veces	1	20%
Realizar dictados y correcciones en clases	1	20%
Jugar juegos de mesa diseñados específicamente para practicar la ortografía	3	60%

Realizar competencias de deletreo entre los estudiantes	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Encuesta a docentes, Junio (2024)

**Interpretación:** los resultados obtenidos en la tabla muestran que la mitad de los docentes utilizan actividades tradicionales como dictados, deletreo y copia de palabras repetitivas para reforzar el aprendizaje de las reglas ortográficas, ya que con estas actividades de memorización se cree que son fáciles de realizar para los alumnos, además se muestra que estas actividades para los estudiantes son poco creativas así reflejando que aún se usan métodos tradicionalistas que son aburridas para los estudiantes. Con esto, mostrando que el docente es el que transmite y el alumno es el aprendiz.

En este sentido, Galván y Siado (2021) señalan que la educación tradicional es un método expositivo en el que la relación del docente y el alumno es transmitir y recibir la información. Además, la educación tradicional se basa en ser analítico, sintético y lógico. Esto limita la individualidad y la creatividad de los alumnos. Es decir que básicamente la enseñanza va acumulándose en los alumnos, para de esta manera asegurar que cuando se tome un examen la nota será alta, ya que de esta forma se cree que los docentes tendrán un resultado positivo para los alumnos con respecto a su aprendizaje.

Por otro lado, la otra mitad se inclinó por las actividades de los juegos de mesa adaptados específicamente a la ortografía, esto considerando que los juegos dentro de la educación juegan un papel, ya que se puede implementar como una metodología de aprendizaje basado en juegos, lo que hace es que los alumnos a través de estos juegos despierten la motivación y el trabajo en equipo así haciendo una estrategia útil para la enseñanza-aprendizaje de los contenidos. Por otro lado, Garza et al. (2022) mencionan que los juegos dentro de las aulas ejercen una mayor integración con los demás y a su vez también permitiendo el desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales y actitudinales para los estudiantes, así logrando que tengan una agilidad mental de reaccionar a las situaciones de la realidad.

**Tabla 10**  
*Uso de Juegos de Mesa para Enseñar Ortografía*

	Frecuencia	Porcentaje
Los juegos de mesa no son tan efectivos como los métodos tradicionales	0	0%
Los juegos de mesa pueden ser útiles como complemento, pero no son esenciales	1	20%

Los juegos de mesa son igual de efectivos que los métodos tradicionales	2	40%
Los juegos de mesa son más efectivos que los métodos tradicionales debido a su naturaleza lúdica y motivadora	2	40%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes, Junio (2024)

**Interpretación:** los datos obtenidos en tabla revela que el 80% de los docentes consideran según su opinión que el uso de los juegos de mesa puede ser utilizados para enseñar la ortografía, ya que es un recurso didácticos creativo y llamativo para los estudiantes, además estos juegos de mesa son catalogados por crear relaciones interpersonales, trabajo en equipo, concentración y habilidades cognitivas. Así logrando que la adquisición de conocimientos sea divertida para los estudiantes.

Garzón (2011) menciona que la práctica de los juegos o la lúdica dentro de la enseñanza-aprendizaje es una estrategia útil que los docentes pueden implementar dentro de las aulas como un medio de apoyo porque permite el desarrollo integral del alumno, así también aumenta la concentración, la atención y el lenguaje. Por otro lado, también refuerza la confianza de sí mismo, la curiosidad y la autonomía del estudiante con el entorno que lo rodea. En este sentido, podemos recalcar que los juegos de mesa es un método tradicional, que adaptado a los contenidos pueden ser efectivos para la enseñanza de la ortografía, ya que a través de juegos los alumnos se sienten motivados y sienten la necesidad de participar así logrando crear un ambiente motivador para el aprendizaje.

En cambio, el 20 % consideran que el uso de los juegos de mesa, no son esenciales para el aprendizaje, sino más bien que solo es un complemento para utilizarlo, así descartando que los docentes prefieren utilizar recursos tradicionales que sean fáciles y sobre todo que demande poco tiempo, esto podría reflejarse según en la opinión del docente si desea usar los juegos de mesa como un apoyo o no hacerlo y mantenerse según en su metodología tradicional.

**Tabla 11**  
*Utiliza Recursos de Gamificación para Enseñar Ortografía*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No, he notado una diferencia significativa en la participación de los estudiantes	2	40%

Algunos estudiantes muestran interés, pero no son todos	0	0%
La mayoría de los estudiantes participan activamente y muestran interés	3	60%
Todos los estudiantes participan de manera entusiasta cuando se utiliza los recursos de gamificación	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes, Junio (2024)

**Interpretación:** Como se manifiesta en la tabla, se revela que el 60% de los docentes, según su experiencia, notan que utilizar los recursos de gamificación pueden generar mayor participación por parte de los estudiantes, ya que es una técnica de aprendizaje en la cual se incorpora la utilización de la tecnología. Cabe recalcar que los alumnos tienden a estar actualizados con respecto a la tecnología, además, para ellos utilizar recursos didácticos novedosos en la enseñanza-aprendizaje despierta el interés y la motivación para aprender nuevas cosas. Asimismo, utilizando la gamificación con los estudiantes puede ser de apoyo para reforzar los contenidos académicos.

Liberio (2019) observa que la gamificación es una estrategia didáctica muy interesante, ya que se enfoca un aprendizaje de ensayo-error, es decir, que con la ejecución de los recursos de gamificación puede ser un método de motivación para los estudiantes. Por ejemplo, la implementación de la gamificación hace que los alumnos experimenten nuevas cosas, que aporta a mantener un aprendizaje activo y participativo, así dejando de un lado la enseñanza magistral o tradicional.

**Tabla 12**  
*Tipos de Juegos de Mesa Efectivos para Enseñar Ortografía*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No utilizo juegos de mesa en mis clases	2	40%
Juegos de naipes con actividades de ortografía	1	20%
Juegos de mesa adaptados específicamente para practicar la ortografía	1	20%

Una variedad de juegos de mesa, como scrabble, dominó, parchís, oca, adaptados para practicar ortografía	1	20%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes, Junio (2024)

**Interpretación:** En esta pregunta existe un mayor interés por parte de los docentes a utilizar los diferentes tipos de juegos de mesa, que están adaptadas al aprendizaje de la ortografía, ya que algo novedoso que permite despertar el interés y la motivación de los estudiantes por aprender las reglas ortográficas, además utilizar los juegos en los contenidos académicos del área de lengua y literatura puede hacer que la materia sea atractiva para los estudiantes como un medio de apoyo o refuerzo.

Molina (2020) nos menciona que los juegos de mesa no solo es un pasatiempo, sino más bien que es un recurso didáctico útil que ayuda al estudiante a reforzar los contenidos de la ortografía, así también contribuye que el aprendizaje sea significativo y duradero para los alumnos a través de la aplicación de estos juegos. Además, la incorporación de los recursos didácticos es favorable para aprender la ortografía, ya que son llamativos para los estudiantes y al mismo tiempo permite compartir momentos en familia. Por otra parte, estos juegos de mesa fomentan la concentración, atención y el trabajo en equipo.

**Tabla 13**

*Los Recursos de Gamificación ayudan a Mejorar la Retención de la Ortografía*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No, la retención y aplicación de las reglas ortográficas no se ven afectadas por los recursos de gamificación	0	0%
No estoy seguro, no he utilizado suficientes recursos de gamificación para evaluar su impacto	2	40%
Si, los recursos de gamificación pueden mejorar la retención y aplicación de reglas ortográficas	3	60%

Si, los recursos de gamificación son fundamentales para que los estudiantes retengan y apliquen las reglas ortográficas de manera efectiva	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes, Junio (2024)

**Interpretación:** los datos obtenidos en la tabla muestra que el 60% indica que los docentes señalan que los recursos de gamificación ayudan a mejorar la aplicación de las reglas ortográficas la escritura de los estudiantes, así dando un resultado positivo, lo que se entiende que los docentes consideran que si utilizarían con mayor frecuencias los recursos de gamificación ayudaría a los estudiantes a ser participativo de su propio aprendizaje, así logrando mejorar la retención de los contenidos de la ortografía de los alumnos.

Briceño (2022) considera que la gamificación mejora la experiencia de aprendizaje, ya que esta estrategia despierta en los estudiantes un compromiso con el contenido que aprenden. Además, esta herramienta basada en el aprendizaje tecnológico ofrece a los estudiantes la oportunidad de participar en los temas revisados en un entorno de aprendizaje flexible y efectivo que sea significativo para el estudiante. Asimismo, haciendo que los docentes consideran que la incorporación de la gamificación dentro de las aulas de clases sea muy beneficiosa para los estudiantes como para el mismo docente.

**Tabla 14**

*Uso de recursos de Recursos de Gamificación para la Enseñanza de la Ortografía*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No, la mayoría de los estudiantes no parece disfrutar de los recursos de gamificación en clase	2	40%
Algunos estudiantes encuentran los recursos de gamificación divertidos, pero otros no están interesados	0	0%
Si, la mayoría de los estudiantes disfrutan de los recursos de gamificación y los encuentran útiles para aprender ortografía	3	60%

Sí, todos los estudiantes parecen disfrutar de los recursos de gamificación y han expresado que les ayudan a mejorar su ortografía	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes, Junio (2024)

**Interpretación:** De acuerdo con el análisis de los datos obtenidos, se muestra un porcentaje (60%) en la que señala que el uso de los recursos de gamificación para la enseñanza de la ortografía es un gran beneficio para los estudiantes, ya que utilizar estos recursos de gamificación sería innovador e interesante. Con esto, se lograría aumentar el interés por aprender la ortografía, así pues, dejando la memorización que con el tiempo llegan a ser tediosas y aburridas para el estudiante, sino más bien ir directo a la práctica. Por otro lado, usar la gamificación para enseñar, aprender ortografía es algo positivo para los estudiantes, con esto dejando de lado el aprendizaje tradicional para incorporar nuevas formas de enseñanza. Cabe mencionar que es importante en la lengua escrita y la comunicación, ya que eleva la motivación en aprender ortografía de una forma divertida y lúdica.

Villavicencio (2024) plantea que la gamificación es una estrategia innovadora que aporta a la enseñanza de la ortografía, ya que combina algunos elementos intelectuales, sociales, emocionales y tecnológicos para motivar y desarrollar habilidades en los estudiantes desde un enfoque lúdico así logrando tener un impacto significativo en la aplicación de las reglas ortográficas.

**Tabla 15**  
*Incorpora los recursos de Gamificación durante la clase*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No incorporo en mis planes de enseñanza	1	20%
Los utilizo como una actividad ocasional para variar la rutina	2	40%
Incluyo regularmente como parte de mis lecciones de ortografía	2	40%
Son parte integral de mi enfoque de enseñanza de la ortografía y los uso en mis clases	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes, Junio (2024)

**Interpretación:** En la siguiente tabla, observamos la opinión de los docentes con respecto a la incorporación de los recursos de gamificación durante sus clases, esto puede variar según el tema de clase, además utilizar los recursos de gamificación es decisión de los docentes de incorporar estas estrategias innovadoras que son un apoyo para la práctica docente como para el refuerzo de los estudiantes.

Según Acosta et al. (2023) expresan que incorporar la gamificación es una alternativa que puede cambiar y ser significativo en la práctica docente, además utilizar estos recursos en los niveles educativos permiten el desarrollo de las habilidades y destrezas que aportan a la organización de secuencias a través de los diferentes elementos de los juegos, con esto teniendo un enfoque innovador en el aprendizaje de la ortografía.

**Tabla 16**  
*¿Qué papel Juegan los Recursos de Gamificación en la Motivación de los Estudiantes para Aprender Ortografía?*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No tienen un impacto significativo en la motivación de los estudiantes	1	20%
Pueden aumentar ligeramente la motivación en algunos estudiantes, pero no en todos	1	20%
Son muy efectivos para motivar a la mayoría de los estudiantes a aprender ortografía	3	60%
Son esenciales para mantener alta la motivación de los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje positivo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes, Junio (2024)

**Interpretación:** la tabla muestra que la mitad de los docentes indica que los recursos de gamificación juegan un papel importante en la motivación de los estudiantes porque permite mejorar el aprendizaje de la ortografía. En otras palabras, podemos indicar que la gamificación es una estrategia interesante, ya que dentro del ámbito educativo usar este tipo de estrategias se sale de lo común (tradicional) y se basa en un aprendizaje atractivo para los estudiantes, así pues, generando un entorno de aprendizaje divertido y estimulante para los estudiantes.

La respuesta de los docentes se alinea con las investigaciones realizadas por Paladines y Mediavilla (2021) observaron que la gamificación es una estrategia que se utiliza para aumentar la motivación de manera extrínseca, es decir del exterior lo que el estudiante a través de esta motivación va a despertar la curiosidad y el interés por aprender del entorno, asimismo la motivación intrínseca crea en el alumno emociones positivas a la dinámica del juego. De esta manera, permite que el docente sea capaz de crear entornos de aprendizaje significativos, así reflejando ser un docente innovador que sea capaz de apoyar al desarrollo integral del estudiante.

**Tabla 17**  
*Estrategias Útiles de los Recursos de Gamificación para Enseñar Ortografía*

	FRECUENCIA	PORCENTAJE
No utilizo recursos de gamificación en mi enseñanza de ortografía	2	40%
La implementación de competencias o desafíos entre los estudiantes	0	0%
El uso de aplicaciones interactivas diseñadas para practicar ortografía	3	60%
La adaptación de juegos de mesa tradicionales para incorporar prácticas de ortografía	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a docentes, Junio (2024)

**Interpretación:** los datos obtenidos en la tabla muestra que el 60% de los docentes señalan que el uso de las diferentes estrategias de los recursos de gamificación puede ser de apoyo para practicar la ortografía, además considerando que son metodologías activas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en el tema de la ortografía. Así, considerando que con la incorporación de la tecnología favorece el intercambio de la información, contenidos, participación, concentración y el trabajo en equipo dentro del aula.

Lazarte (2021), expresa que “la incorporación de la gamificación en el proceso de enseñanza, estrategias y métodos de enseñanza llevará a que los docentes conozcan las potencialidades que brinda la gamificación para optimizar el aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos educativo” (p.3). En cambio, en el 40% de los docentes mencionan que no es importante el uso de las estrategias de gamificación, porque conlleva tiempo y, sobre todo, prefieren los recursos tradicionales que son fáciles de utilizar y están disponibles para los estudiantes.

## Capítulo IV: Propuesta

### 4.1 Nombre de la propuesta

Viaje ortográfico el desafío de las palabras a través de los juegos de mesa

### 4.2 Presentación de la guía

La propuesta “Viaje ortográfico el desafío de las palabras a través de los juegos de mesa” surge por la necesidad de utilizar recursos didácticos educativos que brinde un apoyo para el docente de implementar nuevos métodos de enseñanza en el aula, donde ayude a aumentar la motivación, interés de los estudiantes por trabajar con actividades lúdicas. Esta medida se reconoce por implementar recursos que aporten a la enseñanza, aprendizaje y refuerzo de los contenidos ortográficos de una forma divertida para la construcción de conceptos relacionados con el tema de la ortografía y sus reglas. Esta iniciativa surge por la importancia de ir más allá de los métodos tradicionales de enseñanza, sino más bien utilizar los recursos didácticos educativos dinámicos en la cual se integre la lúdica y la didáctica para fortalecer el aprendizaje de manera significativa y duradera a través de los juegos.

Esta guía, está dirigida para los docentes de Quinto grado de Educación, subnivel medio de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”, en la cual se pretende facilitar a los educadores una guía sobre los juegos de mesa tradicionales para el aprendizaje de la ortografía y mejorar la aplicación de las reglas ortográficas dentro de la escritura y gramática, así pues, fomentando un aprendizaje dinámico durante las clases. Además, esta guía proporciona instrucciones sobre cómo usar cada juego de mesa en las temáticas relacionadas con la ortografía, así aportando al desarrollo integral de los estudiantes.

El propósito de esta guía es brindar actividades con recursos didácticos que apoyen a los docentes a mejorar sus métodos y estrategias de enseñanza-aprendizaje, así cambiando el enfoque tradicionalista y a un modelo constructivista activo, donde se resalte un aprendizaje dinámico e interactivo para los estudiantes como: la motivación, memorización, participación y sobre que aporte al desarrollo cognitivo del alumno. Asimismo, se presenta un recurso didáctico tangible y manipulable. El instrumento a continuación especifica cómo los juegos de mesa tradicionales pueden aportar de manera significativa al aprendizaje de la ortografía.

Esta guía didáctica se basa en la elaboración de diez planificaciones, esto siguiendo el método ERCA, considerando que este sistema de aprendizaje es activo y experiencial, ya que facilita la construcción de conceptos ortográficos con base en la experiencia. Además, este método es adecuado por qué cumple con los objetivos establecidos en los planes de clase. Con esto indicando que las actividades de la propuesta están adaptadas al contenido ortográfico y sus reglas en la escritura, con esto apoyando al proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **4.3 Objetivos de la propuesta**

#### **4.3.1 Objetivo general**

Diseñar una guía didáctica a los docentes sobre el uso de los juegos de mesa tradicionales para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto año de EBG de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”

#### **4.3.2 Objetivos específicos**

Fomentar el aprendizaje de la ortografía a través de los recursos didácticos como los juegos de mesa tradicionales que aporten al docente para enseñar el contenido de la ortografía

Motivar a los docentes a usar de los juegos de mesa como un recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de la ortografía

Adaptar los juegos de mesa tradicionales al proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía

### **4.4 Destrezas curriculares por tratarse**

Con base en el currículo vigente actual (2016) de Educación Básica Media que corresponde al área de Lengua y Literatura en el bloque de la Escritura en la reflexión del lenguaje, donde se menciona:

- LL.3.4.7. Usar estrategias y procesos de pensamiento que apoyen la escritura
- LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde.
- LL.2.4.7. Aplicar progresivamente las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica de fonemas que tienen dos y tres representaciones gráficas.
- Aplicación de escritura de la letra h
- Manejo de las reglas ortográficas en la acentuación, puntuación y la ortografía (tilde) según la posición de la sílaba tónica de las palabras.
- Uso de las letras (b/v)
- Uso de las letras (g/j)
- Uso de las letras (c-s-z)
- Uso de las palabras homófonas
- Uso de mayúsculas y minúsculas

## 4.5 Fundamentos teóricos

### 4.5.1 Juegos de mesa

Los juegos de mesa se han considerado una forma de entrenamiento que permite la interacción social con otras personas de manera lúdica, competitiva y colaborativa como niños, jóvenes y adultos, donde se crea un ambiente de diversión entre amigos o familia. Según Arias et al. (2014) consideran que “los juegos de mesa son actividades lúdicas que permite la integración con otras personas, además aportando el desarrollo social sobre el entorno que los rodea así proporcionado el trabajo en equipo y su forma de expresión” (p.4). En este sentido, los juegos de mesa aparte de ser un entretenimiento son actividades que potencian las habilidades cognitivas.

Los juegos de mesa en la educación se considera un recurso didáctico valioso para promover un aprendizaje lúdico e interactivo con los estudiantes, ya que permite estimular el pensamiento lógico, estratégico, así también mejorar las habilidades de concentración, la memoria y el trabajo colaborativo. En este sentido, Gonzáles (2011) plantea que los juegos de mesa en el ámbito educativo es una herramienta que proporciona habilidades que aportan al desarrollo cognitivo de los alumnos, puesto que estimula y fortalece la memoria para ser más ágil. Además, los juegos de mesa son una combinación perfecta entre la lúdica y la didáctica, lo que hace que el aprendizaje sea significativo.

En este contexto, el uso de los juegos de mesa en el aprendizaje de la ortografía permite al docente crear un ambiente motivador y atractivo para los alumnos, lo que facilita la comprensión del contenido ortográfico y su uso correcto en la escritura. Según Bonetto y Calderón (2014) mencionan que la motivación es un factor indispensable en el desarrollo de las actividades que el docente proporciona dentro de las aulas, ya que un alumno motivado presta más atención, trabaja con mayor rapidez y tiene confianza en sí mismo. Así también favorece al aprendizaje y fomenta un entorno participativo y activo.

De la misma forma, usar estos juegos brinda una interacción constante con el contenido y el manejo de las instrucciones del juego, para así favorecer la memorización y comprensión de todas las normas ortográficas, como el uso correcto de la acentuación, el uso de letras y los signos de puntuación. De acuerdo con Ayala et al. (2023) expresan que “los juegos son una técnica que los docentes usan para favorecer la atención, motivar, memoria y potenciar el trabajo en equipo con el único motivo de despertar el interés por aprender e interactuar en el aula” (p.5). De la misma manera, usar los juegos de mesa como un medio de apoyo en el aprendizaje de la ortografía ayuda a facilitar el aprendizaje de los conceptos de las reglas ortográficas en los alumnos.

A continuación, se presenta una serie de juegos de mesa tradicionales seleccionados y adaptados específicamente al aprendizaje de la ortografía para facilitar la comprensión y el dominio ortográfico de una forma lúdica y efectiva para los estudiantes, además de resaltar las habilidades de cada juego:

**Tabla 18**  
*Juegos de Mesa Tradicionales Utilizados en el Diseño de la Guía*

Juegos de mesa tradicionales		
Juegos de mesa	Autores	Habilidades que desarrolla
Dominó	Tarrés (2019)	Este juego desarrolla procesos cognitivos de percepción visual, atención, memoria y concentración además mantiene la mente activa y ágil durante el juego
Bingo	Moya y Pérez (s.f.)	Este juego ayuda a mejorar y reforzar la atención, la concentración, la memoria y promueve el reconocimiento visual y auditivo de los objetos.
Parchís	(Cruz et al., 2014)	Fomenta el desarrollo cognitivo, la concentración, la capacidad de asociación y la agilidad mental, así como también la capacidad de resolver problemas y promover las habilidades sociales de participación, el trabajo en equipo y la autonomía.
La oca	Castro (2023)	Este juego desarrolla habilidades cognitivas como la memoria, la atención la concentración, pensamiento lógico y trabajo en equipo.
El uno	Tarrés (2015)	Permite mejorar la agilidad del pensamiento, la flexibilidad mental, la percepción visual, la atención, concentración y el autocontrol.
Escalera y serpientes	Fuentes (2020)	Permite mejorar la capacidad de análisis, el manejo de las emociones, la memoria y la concentración.
Jenga	Mendoza (2024)	Desarrolla habilidades motoras, estimulación cognitiva, la concentración y habilidades sociales.

Monopolio	Zambrano (2023)	Desarrolla habilidades cognitivas, razonamiento matemático y mejora la comunicación efectiva.
Trivial	(Vergara y Mezquita,2016)	Ayuda a expandir los conocimientos, mejora la memoria, promueve el pensamiento crítico, fomenta la investigación, la sociabilidad y el trabajo en equipo
Twister	Machuca (2019)	Mejora la coordinación motora, el equilibrio, la flexibilidad y al mismo tiempo se trabaja la Concentración y la socialización

---

Fuente: elaboración propia a partir de algunas definiciones de autores



# Viaje ortográfico Desafío de las palabras a través de los juegos de mesa



“Guía didáctica para  
aprender ortografía de  
forma divertida”



PARA ALUMNOS  
DE QUINTO AÑO  
DE EGB





## INTRODUCCIÓN

Esta guía didáctica llamada “viaje ortográfico a través de los juegos de mesa” presenta diferentes juegos de mesa tradicionales que aporta al desarrollo del aprendizaje, proponiendo actividades prácticas que ayuda a motivar y facilitar el aprendizaje de la ortografía de forma lúdica para fortalecer los conocimientos de la ortografía. Además la guía didáctica está dirigida para que los docentes, puedan poner en prácticas las diferentes actividades elaboradas a través de los juegos de mesa tradicionales como un recurso didáctico que aporte a reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía de los alumnos de quinto año de Educación General Básica.

Esta guía didáctica fue diseñada con base a los bloques curriculares ya establecidos en el libro de Lengua y Literatura de Educación General Básica, en la cual se garantiza la relación de los objetivos de aprendizajes con las destrezas planteadas por cada nivel educativo. En particular, los juegos de mesa que están incluidos en la guía didáctica tienen un nombre asociado al contenido del bloque curricular, además su enfoque principal se encuentra en el desarrollo de las habilidades ortográficas como el reconocimiento de la acentuación, los signos de puntuación y el uso de las letras. Estos juegos de mesa tradicionales mencionados en la guía son recursos que ayudan a reforzar los aprendizajes de una manera lúdica y motivadora que contribuye a un aprendizaje significativo y práctico.





## TEMAS POR TRATAR

- La tilde de las palabras agudas
- Palabras homófonas
- Uso de las letras b/v
- Uso de las letras c/s/z
- Uso de las letras g/j
- Escritura de la h
- Uso de las mayúsculas y minúsculas
- Signos de puntuación
- Acentuación de las palabras graves
- Acentuación de las palabras esdrújulas

# ÍNDICE



## Juegos de mesa



1

Dominó de las palabras agudas

2

Bingo homófono

3

Oca de las letras



4

El Uno de las letras b/v



5

Parchis de la letras c/s/z



6

Monopoly /Escritura de la H



7

Jenga de las mayúsculas



8

Escaleras y serpientes  
Signos de puntuación

9

Trivial de palabras graves

10

Twister de las palabras  
esdrújulas



## JUEGO DE MESA N° 1

# Instrucciones

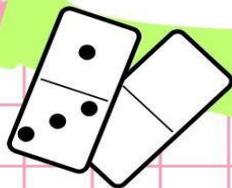
## *Dominó de las palabras Agudas*

- Para este juego se dividirá en grupos de cuatro alumnos. En el cual se entregará un conjunto de fichas de dominó que están especialmente adaptadas al contenido ortográfico como las palabras con tilde y sin tilde en las fichas.
- Dentro de cada grupo se elegirá a un representante que tomará una ficha al azar sin mirar la palabra. Si la ficha tiene una palabra con tilde, el grupo deberá escribir una oración con esa palabra en las hojas.
- El tiempo para realizar las oraciones será de 2 minutos , el grupo que realice más rápido la oración ira acumulando puntos y será el ganador.
- Una vez finalizado el tiempo, cada grupo presentará las oraciones al docente, quien contará el número de palabras correctamente acentuadas o sin tildar, según la categoría asignada.
- El grupo que haya escrito correctamente las oraciones será el ganador. Esta actividad permite practicar la acentuación de manera divertida y colaborativa para fomentar el trabajo en equipo y la creatividad.



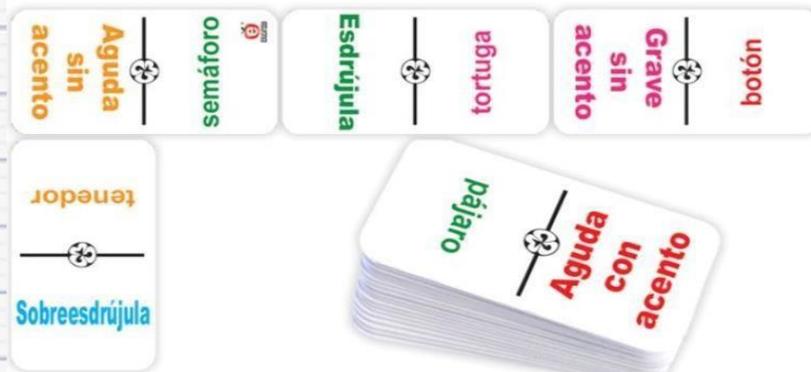
Reglas  
Trabajo en equipo  
colaboración

Materiales  
Fichas de dominó  
lista de palabras con tilde y sin tilde  
hojas  
lápiz



# RECURSO DIDÁCTICO

## DOMINÓ DE LAS AGUDAS



**PLANIFICACIÓN MÉTODO ERCA – APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**

<b>AÑO DE BÁSICA:</b>	QUINTO EGB	<b>ÁREA:</b>	Lengua y Literatura	<b>ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	
<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	1	<b>TEMA:</b>	La tilde en las palabras agudas			
<b>MÉTODO:</b>	ERCA		<b>Docente:</b>	Lic. Thalía Salazar		
<b>OBJETIVO DE LA CLASE:</b>	Identificar y aplicar correctamente la tilde en las palabras agudas según las reglas de acentuación, para fomentar la comprensión a través de los juegos de mesa.				<b>PERIODOS:</b>	1
<b>Eje transversal:</b>	Respeto, compromiso, convivencia, comunicación y comprensión					
<b>Criterio de evaluación:</b>	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.					
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde.	<p><b>Experiencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Explorar y activar los conocimientos previos: ritmo de las palabras esta actividad consiste en mostrar tarjetas con diferentes palabras y separarlas en sílabas usando las manos. <b>(Anexo 1)</b></li> </ul>	<p><b>Recursos tecnológicos</b> (computadora, parlante, proyector)</p> <p><b>Recursos de aula</b> (pizarra, marcadores)</p> <p><b>Recursos manuales</b> -Domino adaptado de las palabras agudas</p>	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	<p><b>Técnica:</b> Observación Intercambio oral</p> <p><b>Instrumento:</b> Guía de observación Actividad práctica Prueba (Hoja de trabajo)</p>		

## Reflexión

Responder a las preguntas:

- ¿Qué son las palabras agudas?
- ¿Qué es la acentuación?
- ¿Cuándo llevan tilde las palabras agudas?
- ¿En qué parte se encuentra la sílaba tónica de las palabras agudas?

## Conceptualización

- Observar el video sobre las reglas de acentuación



- Comentar con los alumnos sobre los temas que se presentó en el video
- Indicar una lista de palabras agudas con tildes y sin tildes

Palabras graves con y sin tilde	
<b>Con tilde</b>	<b>Sin tilde</b>
Alcaz	Fuente
tramp	comedia
Alcaz	Alcaz

- Relacionar las palabras agudas con tildes y sin tildes usando el



Tarjetas

Cuader

no

- Lápices

-Lista de palabras agudas

-Colores

- Hoja de trabajo



Enlaces de

videos:

Explicación de palabras

agudas:

<https://youtu.be/lg>

[B-](https://youtu.be/lg)

[cjOV8Y4?si=DYQ](https://youtu.be/cjOV8Y4?si=DYQ)

[b yxQAQb2rEp3c](https://youtu.be/yxQAQb2rEp3c)

(Anexo 1)

Recurso didáctico del  
juego de mesa (dominó)



- Clasificar las palabras según su categoría: agudas, usando el juego de mesa “el ahorcado” para reforzar el contenido
- Crear oraciones en el cuaderno utilizando colores que identifiquen las palabras agudas con tilde y sin tilde.

**Aplicación**

- Usar el juego de mesa “dominó” para completar la hoja de trabajo de la clase **(Anexo 1)**

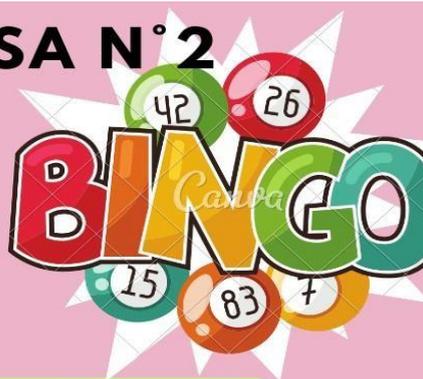




## JUEGO DE MESA N° 2

# Instrucciones

## *BINGO HOMÓFONO*



- Para esta actividad se formará grupos de 4 estudiantes para dar indicaciones.
- Cada grupo recibirá un cartón de bingo con diferentes imágenes que están adaptado a las palabras homófonas.
- A parte el docente, tendrá un frasco con los nombres de las imágenes que están adaptadas a las palabras homófonas.
- El docente irá diciendo en voz alta la palabra homófonas como por ejemplo (vello-bello-casa-caza) para que vaya completando la tarjeta del bingo.
- Por último el grupo que haya completado el bingo de forma: horizontal, vertical, diagonal o completa debe gritar “bingo” para acumular puntos y ganar.
- Para finalizar con esta actividad cada grupo debe realizar oraciones con las palabras homófonas.



Recursos  
Tablero del bingo  
fichas  
imágenes  
lista de palabras homófonas  
lapíz  
hojas de trabajo



Reglas  
Trabajo en equipo  
Escuchar con atención  
Honestidad



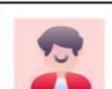
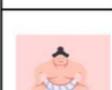
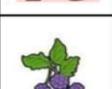
# RECURSO DIDÁCTICO

## BINGO HOMÓFONO

Descargar la plantilla

### BINGO HOMÓFONO

Escucha las pistas para encontrar una imagen relacionada con la palabra homófona. Luego, use una ficha de bingo para marcar cada palabra cuando se diga. Si obtienes cinco palabras seguidas, ¡ganas!

				
				
		LIBRE		
				
				

Enlace para descargar la plantilla:  
<https://acortar.link/AhaWaV>

**PLANIFICACIÓN MÉTODO ERCA – APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**

<b>AÑO DE BÁSICA:</b>	QUINTO EGB	<b>ÁREA:</b>	Lengua y Literatura	<b>ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	
<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	2	<b>TEMA:</b>	Las palabras homófonas (bingo homófono)			
<b>MÉTODO:</b>	ERCA			<b>Docente:</b>	Lic. Thalía Salazar	
<b>OBJETIVO DE LA CLASE:</b>	Identificar y utilizar correctamente palabras homófonas en diferentes contextos de textos, así comprendiendo cada uno de sus significados				<b>PERIODOS:</b>	2
<b>Eje transversal:</b>	Respeto, compromiso, convivencia, comunicación y comprensión					
<b>Criterio de evaluación:</b>	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.					
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
Utilizar diversos formatos, recursos y materiales, entre otras estrategias que apoyen la escritura de relatos de experiencias personales, hechos cotidianos u otros sucesos o acontecimientos de interés, y de descripciones de objetos, animales y lugares. Ref.LL.2.4.5.	<p><b>Experiencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Activar los conocimientos previos sobre las palabras homófonas con el cuento “mi pequeño genio”</li> </ul> 	<p><b>Recursos tecnológicos</b> (computadora, parlante, proyector)</p> <p><b>Recursos de aula</b> (pizarra, marcadores)</p> <p><b>Recursos manuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tarjetas de bingo adaptado de las palabras homófonas</li> <li>-Hoja de trabajo</li> <li>Marcadores</li> <li>-lista de palabras</li> </ul>	I.LL.2.9.2. Aplica progresivamente, las reglas de escritura mediante la reflexión fonológica en la escritura ortográfica.	<p><b>Técnica:</b></p> <p>Observación Participación</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <p>Guía de observación Actividad práctica Evaluación (hoja de trabajo)</p>		

--	--	--	--	--

	<p><b>Reflexión</b></p> <p>Dialogar y responder las preguntas sobre el cuento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué se trataba el cuento?</li> <li>• ¿Quién era Manuelito?</li> <li>• ¿Qué le gustaba a Manuelito?</li> <li>• ¿Por qué es importante escribir correctamente?</li> <li>• ¿Quién eran los amigos de Manuel?</li> <li>• ¿Por qué le gustaba repasarlas reglas ortográficas?</li> <li>• ¿Qué otras palabras homófonas suenan igual?</li> </ul> <p><b>Conceptualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualizar el video sobre las palabras homófonas</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar una lluvia de</li> </ul>	<p>-imágenes</p> <p>-colores</p> <p>-cuaderno</p> <p>Enlaces de videos:</p> <p>dinámica:</p> <p><a href="https://youtu.be/kjqjLSh6NkE?si=NkMTdcC7GgKJOI0M">https://youtu.be/kjqjLSh6NkE?si=NkMTdcC7GgKJOI0M</a></p> <p>Explicación de las palabras homófonas:</p> <p><a href="https://youtu.be/6-IQAY02gig?si=sHeN-izxGmK2pX4E">https://youtu.be/6-IQAY02gig?si=sHeN-izxGmK2pX4E</a></p> <p><b>(Anexo 2)</b></p>		
--	---	--	--	--

	ideas sobre el video observado con base a			
--	--	--	--	--

preguntas

- Indicar una lista de palabras homófonas a través de imágenes



- Relacionar las palabras homófonas con las oraciones para indicar su significado. En este caso se usa el recurso didáctico del juego del bingo
- Organizar una competencia en filas para formar oraciones en la pizarra usando las tarjetas

#### **Aplicación**

- Completar la hoja de trabajo usando las tarjetas del juego del bingo (**Anexo 2**)



- Crear una historia usando las palabras homófonas, pero resaltando con colores para ver su diferencia

## Anexo 2

### Conceptualización



Fuente: <https://acortar.link/D7K4H1>



Fuente: <https://acortar.link/bvwy6i>

### Aplicación:



Fuente: <https://acortar.link/zC6ymF>

Lista para crear historias con las palabras homófonas

- Cuento
- Leyenda
- Mito
- Terror

# JUEGO DE MESA N°3

## Instrucciones

### La Oca de las letras G/J



- Para esta actividad el docente dividirá al grupo en 4 filas, para luego realizar una competencia entre las mismas filas
- Luego se presentará la plantilla del juego de la oca en la pizarra, un dado y fichas de diferentes colores para cada fila
- Para iniciar el juego será a través de una dinámica llamada pato, pato, ganso que ayudará a ver que alumno tiene el turno para jugar
- El estudiante que sea seleccionado debe lanzar el dado y el número que le salga debe colocar la ficha y completar la actividad que está el juego
- Es decir si el dado cae en la casilla 4 y hay una actividad que debe mencionar 3 cosas que empiecen con la letra g deben decirlo de manera rápida, si lo hacen de forma correcta seguirán jugando, hasta llegar a la meta y sea el ganador. El juego se repetirá hasta que todas las filas hayan jugado hasta solo quede una sola fila y sobre todo el que haya completa la hoja de actividad que era acerca del juego de las letras.



#### Recursos

Plantilla de la oca de letras  
fichas de colores  
dado  
hojas de trabajo



#### Reglas

Trabajo en equipo  
Escuchar con atención  
Respeto del turno  
Mantener el orden

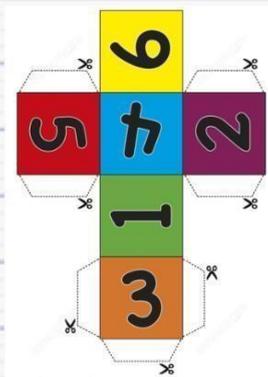


# RECURSO DIDÁCTICO

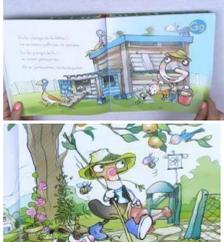
## LA OCA DE

## LETRAS G/J

Descargar la plantilla



**PLANIFICACIÓN MÉTODO ERCA – APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**

<b>AÑO DE BÁSICA:</b>	QUINTO EGB	<b>ÁREA:</b>	Lengua y Literatura	<b>ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	
<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	3	<b>TEMA:</b>	Uso de la g/j (la oca de las letras)			
<b>MÉTODO:</b>	ERCA			<b>Docente:</b>	Lic. Thalía Salazar	
<b>OBJETIVO DE LA CLASE:</b>	Conocer las reglas de la Ortografía, a través de los juegos de mesa tradicionales, para identificar y aplicar correctamente el uso de las letras (j/g) en las diferentes palabras				<b>PERIODOS:</b>	1
<b>Eje transversal:</b>	Respeto, compromiso, convivencia, comunicación y comprensión					
<b>Criterio de evaluación:</b>	CE.LL.3.4. Aplicar sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación					
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
Enriquecer las ideas e indagar sobre temas de interés mediante la consulta de diccionarios, textos escolares, enciclopedias y otros recursos de la biblioteca y la web. Ref. LL.2.3.7.	<p><b>Experiencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar el cuento “las aventuras de las letras”</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Recordar el sonido de las</li> </ul>	<p><b>Recursos tecnológicos</b> (computadora, parlante, proyector)</p> <p><b>Recursos de aula</b> (pizarra, marcadores)</p> <p><b>Recursos manuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tablero de la oca</li> <li>- Tarjetas con las letras</li> <li>- Tarjetas con reglas</li> <li>- Dados</li> <li>- Hoja de trabajo</li> </ul>	Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación comprensión de textos. Ref. CE.LL.3.4.	<p><b>Técnica:</b> Observación Intercambio oral</p> <p><b>Instrumento:</b> Guía de observación Práctica Evaluación (Hoja de trabajo))</p>		

	<p>letras</p>  <p><b>Reflexión</b> Responder a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Quién eran los personajes principales del cuento?</li> <li>• ¿Cómo se llaman los personajes?</li> <li>• ¿Cómo suenas la letra G?</li> <li>• ¿Cómo es el sonido de la letra J?</li> <li>• ¿Qué diferencia tiene las letras g/j con las vocales?</li> </ul> <p><b>Conceptualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video “el uso de la g / j”</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogar sobre el uso de las letras g/j dentro en la escritura</li> </ul>	<p>- lista de palabras -lápiz -colores Enlace de videos Cuentos 1: <a href="https://youtu.be/9BXb0mwCBWw?si=dipurNujLEHbq8Rr">https://youtu.be/9BXb0mwCBWw?si=dipurNujLEHbq8Rr</a> Cuentos 2: <a href="https://youtu.be/ugOLvkgvjf4?si=2ijf9jGBz9v1_DFU">https://youtu.be/ugOLvkgvjf4?si=2ijf9jGBz9v1_DFU</a> video del sonido de la letra: <a href="https://youtu.be/wb216z5fBYc?si=Y8sZP3i_n6E402ZB">https://youtu.be/wb216z5fBYc?si=Y8sZP3i_n6E402ZB</a> video explicativo del uso de las letras G/J <a href="https://youtu.be/k_GiOnkVUg?si=j_WnBNwpiSiMlfUo">https://youtu.be/k_GiOnkVUg?si=j_WnBNwpiSiMlfUo</a> <b>(Anexo 3)</b></p>		
--	---	--	--	--





**Aplicación:**

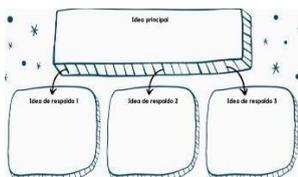
- Aplicar el juego de mesa “la oca”
- Crear oraciones en el cuaderno usando la lista de las palabras g/j
- Completar el taller **(Anexo 3)**

### Anexo 3 Conceptualización



Fuente: <https://acortar.link/jfhOUF>

#### Organizador gráfico



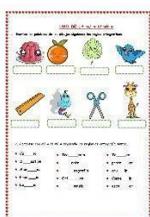
Fuente: <https://n9.cl/ld8vzx>

#### Lista de palabras con la G/J



Fuente: <https://n9.cl/04azh>

#### Recurso didáctico / la Oca



Fuente: <https://n9.cl/btxp7>

#### Aplicación



Fuente: <https://n9.cl/xiofu>

# JUEGO DE MESA N°4

## INSTRUCCIONES

### EL UNO DE LAS LETRAS B/V

- Para esta actividad el docente dividirá en 5 filas para luego realizar una competencia, además se elegirá un representante
- El docente debe escribir los nombres de cada grupo en la pizarra para colocar los puntos que van obteniendo
- Para iniciar con el juego el docente debe entregar el mazo del UNO de las letras b/v en los colores verde, rojo, azul, amarillo y sus comodines a cada grupo
- Luego el representante de cada grupo elige a uno de sus compañeros para que pasen al frente, una vez estar al frente deben tirar del dado, si saca un número par inicia con el juego
- Se inicia cuando el primer jugador coloca la primera carta sobre la mesa y el siguiente jugador debe colocar otra carta que coincida con la carta anterior tomando en cuenta que tenga el mismo color o palabra
- Si el alumno coloca de manera correcta las cartas del UNO según las palabras, por ejemplo (vota) sobre una tarjeta del mismo color y con una palabra (vaca) el jugador continúa
- En caso si el alumno coloca una carta con una palabra incorrecta pierde el turno y como castigo obtiene dos tarjetas más para su mazo, además para dar paso al siguiente jugador debe mencionar una oración con la palabra que se equivocó
- El juego se termina cuando cada grupo terminen con la ronda y digan en voz alta "UNO" ahí el docente debe colocar el punto según vayan ganando, por último para conocer el ganador es quien tiene el puntaje más alto

U

N

O



Recursos  
Tarjetas del UNO de letras  
Lista de palabras b/v  
dado  
pizarrón

Reglas  
Trabajo en equipo  
Escuchar con atención  
Respeto del turno  
Mantener el orden



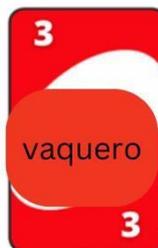
# RECURSO DIDÁCTICO

## EL UNO DE LAS

## LETRAS V/B



Descargar la plantilla



cambio de dirección



cambio de color



roba cartas

**PLANIFICACIÓN MÉTODO ERCA – APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**

<b>AÑO DE BÁSICA:</b>	QUINTO EGB	<b>ÁREA:</b>	Lengua y Literatura	<b>ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	
<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	3	<b>TEMA:</b>	Aprendiendo la b/v con el juego del Uno ortográfico			
<b>MÉTODO:</b>	ERCA		<b>Docente:</b>	Lic. Thalía Salazar		
<b>OBJETIVO DE LA CLASE:</b>	Utilizar correctamente las letras (b y v) en las palabras y oraciones, para mejorar la ortografía y la comprensión, con esto reconociendo su diferencia en la escritura.				<b>PERIODOS:</b>	1
<b>Eje transversal:</b>	Respeto, compromiso, convivencia comunicación y comprensión					
<b>Criterio de evaluación:</b>	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación					
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de letras. (“B” y “V”). Ref. LL.12.	<p><b>Experiencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar el juego ortográfico de la b/v</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Entregar las tarjetas del bingo con las sílabas que contengan la letra</li> </ul>	<p><b>Recursos tecnológicos</b> (computadora, parlante, proyector)</p> <p><b>Recursos de aula</b> (pizarra, marcadores)</p> <p><b>Recursos manuales</b> -Tarjetas del uno adaptado</p>	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	<p><b>Técnica:</b> Observación Intercambio oral</p> <p><b>Instrumento:</b> Guía de observación Actividad práctica Prueba (Hoja de trabajo)</p>		

	<p>b/v para el juego</p> <p><b>Reflexión</b></p> <p>Responder a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuándo se escribe con la letra b?</li> <li>• ¿Cuándo se escribe con la letra v?</li> <li>• ¿Cuántas palabras conoce con la letra b?</li> <li>• ¿Cuántas palabras conoce con la letra v?</li> </ul> <p><b>Conceptualización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video “normas de la ortografía de la b/v”</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar en el pizarrón la diferencia del uso de estas letras con imágenes</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar la lista de ejemplos de las letras</li> </ul>	<p>alas letras b/v</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Hoja de trabajo sobre las letras</li> <li>-Tarjetas de bingo</li> <li>- Imágenes</li> <li>-Marcadores de diferentes colores</li> <li>- lista de las palabras b/v</li> <li>- cuaderno</li> </ul> <p>Enlace de videos: Dinámica: <a href="https://youtu.be/XOtIQfmKP0?s=i=rQm9w72VcphJLr6">https://youtu.be/XOtIQfmKP0?s=i=rQm9w72VcphJLr6</a></p> <p>video explicativo de las letras: <a href="https://youtu.be/Z_lyJCT27OY?si=WZ1dWW9S4uasHIZ6">https://youtu.be/Z_lyJCT27OY?si=WZ1dWW9S4uasHIZ6</a></p> <p>(Anexo 4)</p>		
--	---	--	--	--



- Identificar de la lista de palabras cuales contiene la letra b/v en la pizarra en un círculo
- Jugar el juego del uso de la b/v a través del juego de mesa del uno adaptado a las reglas ortográficas en equipos



### Aplicación

- Completar la hoja de trabajo usando el juego del uno para reforzar el contenido



- Realizar un organizador gráfico en el cuaderno resaltando la regla ortográfica de la b/v



**(Anexo 4)**

## Anexo 4 Conceptualización



Fuente: <https://n9.cl/mlqkq>

Diferencia entre las dos letras



Fuente: <https://n9.cl/e1sx9>

Lista de palabras



Fuente: <https://n9.cl/fhl7so>

Recurso didáctico



## Aplicación

Hoja de trabajo



Fuente: <https://n9.cl/8b56s>

Organizador gráfico



Fuente: <https://n9.cl/xnk3wl>



# JUEGO DE MESA N°5

## PARCHÍS DE LAS LETRAS C-S-Z

### INSTRUCCIONES

- Para esta actividad, el docente divide al grupo en 4 filas para realizar el juego de competencias
- Se coloca la plantilla del juego del parchís en la pizarra del aula, también se usará un dado, marcadores de colores para identificar a cada grupo y fichas
- El tablero del parchís estará adaptado a diferentes actividades como: preguntas de la regla ortográfica, palabras, crear oraciones y sus respectivos comodines
- Para iniciar el juego dos alumnos de cada grupo pasan al frente y tiran el dado, el primero que saque un número par se entregará el marcador para continuar con el juego
- Cada jugador, en su turno va lanzado el dado y completa las actividades del juego
- Pero si el jugador responde de forma incorrecta a las actividades de las letras el jugador pierde su turno y además tiene un castigo de responder a las preguntas que le realice el docente sobre el uso de las letras
- Para ganar el juego los estudiantes deben completar todas las casillas de manera correcta identificando de el uso de las letras (c-s-z), además las fichas deben llegar todas completas a la meta



#### Recursos

Tablero del parchís  
dado  
fichas  
marcadores



#### Reglas

Trabajo en equipo  
respeto del turno  
orden en el aula



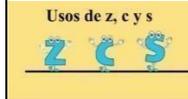


**PLANIFICACIÓN MÉTODO ERCA – APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**

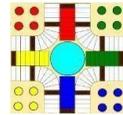
<b>AÑO DE BÁSICA:</b>	QUINTO EGB	<b>ÁREA:</b>	Lengua y Literatura	<b>ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	
<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	3	<b>TEMA:</b>	El uso de la c/s/z a través del parchís			
<b>MÉTODO:</b>	ERCA			<b>FECHA:</b>		
<b>OBJETIVO DE LA CLASE:</b>	Identificar el uso correcto de las letras c/s/z según su regla ortográfica				<b>PERIODOS:</b>	1
<b>Eje transversal:</b>	Respeto, compromiso, convivencia comunicación y comprensión					
<b>Criterio de evaluación:</b>	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.					
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras. Ref. (LL.3.4.12.)	<p><b>Experiencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar una dinámica motivadora sobre el baile de “las manos hacia arriba”</li> </ul> 	<p><b>Recursos tecnológicos</b> (computadora, parlante, proyector)</p> <p><b>Recursos de aula</b> (pizarra, marcadores)</p> <p><b>Materiales manuales</b> -Parchís ortográfico de las letras -Tarjetas -Dados</p>	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	<p><b>Técnica:</b> Observación Participación oral</p> <p><b>Instrumento:</b> Guía de observación Evaluación (hoja de trabajo)</p>		

	<p><b>Reflexión:</b>  Responder a las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es el sonido de la letra C?</li> <li>• ¿Cuál es el sonido de la letra S?</li> <li>• ¿Cuál es el sonido de la letra Z?</li> <li>• ¿Qué palabras inician con estas letras?</li> <li>• ¿Qué diferencias hay entre estas letras?</li> </ul> <p><b>Conceptualización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualizar el video sobre el uso de las letras</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogar con los alumnos sobre las reglas ortográficas de cada una de las letras según el video observado</li> <li>• Mostrar un cartel con imágenes respectivos de cada letra para conocer</li> </ul>	<p>Hoja de trabajo</p> <p><b>Enlace de los videos:</b></p> <p>Dinámica:</p> <p><a href="https://youtu.be/swUf2gSlroc?si=MrVnPTRckSa29F-k">https://youtu.be/swUf2gSlroc?si=MrVnPTRckSa29F-k</a></p> <p>video explicativo de las letras:</p> <p><a href="https://youtu.be/jyRwgV51xsl?si=yg7QAFzeXIoMVU8m">https://youtu.be/jyRwgV51xsl?si=yg7QAFzeXIoMVU8m</a></p> <p><b>(Anexo 5)</b></p>		
--	---	---	--	--

su diferencia en la escritura



- Presentar el juego de mesa del parchís ortográfico para realizar una actividad en la clase



- Poner en práctica el juego del parchís en la clase, formar grupos en columnas para el juego en la pizarra
- Crear oraciones en la pizarra

#### **Aplicación**

- Completar la hoja de trabajo usando el juego de mesa del parchís

#### **(Anexo 5)**



## Anexo 5

### Conceptualización

#### Video



Fuente: <https://n9.cl/icsn8q>

Imágenes relacionadas con las letras

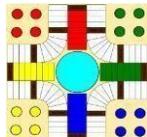
# ¿S, C O Z?

Fuente: <https://n9.cl/jnh3n>



Fuente: <https://n9.cl/whtrq>

Recurso didáctico



### Aplicación

Hoja de trabajo



Fuente: <https://n9.cl/9kbwc>

# JUEGO DE MESA N°6

## AVENTURA DE LA H CON EL MONOPOLIO



### INSTRUCCIONES



- Para desarrollar esta actividad, el docente dividirá al grupo por filas
- Se presentará el tablero del monopoly adaptado a la escritura de la H, las tarjetas escritas con palabras con y sin (h), propiedades y un dado
- Antes de comenzar con el juego se repartirá una cantidad de dinero igual para todos
- Para iniciar con el juego un representante de cada grupo pasa y tira el dado y avanza el casillero que le salió con el dado
- Una vez iniciado con el juego dentro del tablero habrá oraciones escritas con la letra H y otras que no aquí el alumno debe identificar si las oraciones están bien escritas o no
- Si identifican correctamente, el grupo pueden comprar la propiedad para así acumular puntos, en caso de fallar las palabras o oraciones pierden su turno y la propiedad a comprar
- Además si ceden su turno deben escoger una de las tarjetas y leer en voz alta para que todos lo escuchen y analicen si la oración esta bien escrita o no, para así avanzar
- Asimismo, dentro del tablero se hallará espacios para construir casas, esta serán válidas entre más oraciones escriba el grupo para ganar
- Por último para ganar el juego será en contar las propiedades y el dinero que les quedó durante el juego, es decir que las propiedades serán las diferentes oraciones y palabras correctas escritas con la letra H



#### Recursos

Tablero del monopoly de la H  
dado  
tarjetas  
dinero  
hoja de trabajo



#### Reglas

Trabajo en equipo  
respeto en el turno  
orden en el aula  
escuchar las indicaciones



**PLANIFICACIÓN MÉTODO ERCA – APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**

<b>AÑO DE BÁSICA:</b>	QUINTO EGB	<b>ÁREA:</b>	Lengua y Literatura	<b>ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	
<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	1	<b>TEMA:</b>	Escritura de la H a través del monopolio			
<b>MÉTODO:</b>	ERCA		<b>Docente:</b>	Lic. Thalía Salazar		
<b>OBJETIVO DE LA CLASE:</b>	Identificar y aplicar correctamente las reglas ortográficas en la escritura correcta de la palabra “H”				<b>PERIODOS:</b>	1
<b>Eje transversal:</b>	Respeto, compromiso, convivencia, comunicación y comprensión					
<b>Criterio de evaluación:</b>	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.					
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras	<p><b>Experiencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar una dinámica para motivar a los alumnos “yo tengo un tic”</li> </ul> 	<p><b>Recursos tecnológicos</b> (computadora, parlante, proyector)</p> <p><b>Recursos de aula</b> (pizarra, marcadores)</p> <p><b>Materiales manuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tablero de monopolio adaptado a la regla ortográfica de la h</li> <li>-Tarjetas con las reglas</li> <li>-Dados</li> </ul>	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	<p><b>Técnica:</b></p> <p>Observación Intercambio oral</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <p>Guía de observación Actividad práctica Prueba (Hoja de trabajo)</p>		

	<p><b>Reflexión</b> Interactuar con los alumnos realizando preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué la letra H no tiene sonido?</li> <li>• ¿Qué regla recuerdas para el uso de la letra “H”?</li> <li>• ¿Cuándo se usa la H al inicio de una palabra?</li> <li>• Menciona ejemplos de palabras que inicien con la letra “H” que conozca</li> </ul> <p><b>Conceptualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video el uso correcto de la escritura de la H</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentar con los alumnos sobre el video</li> <li>• Explicar con un cartel de imágenes sobre el uso de la h</li> </ul> 	<p>-Cuaderno -Colores y lápiz Hoja de trabajo</p> <p><b>Enlace de videos:</b> Dinámica: <a href="https://youtu.be/vFufce-Oeo4?si=-3g1_SWCyl4JQBOj">https://youtu.be/vFufce-Oeo4?si=-3g1_SWCyl4JQBOj</a></p> <p>Explicación de la escritura de la h: <a href="https://youtu.be/M26AnHTB9dc?si=a_vEdY5844F8gVVt">https://youtu.be/M26AnHTB9dc?si=a_vEdY5844F8gVVt</a></p> <p><b>(Anexo 6)</b></p>		
--	---	---	--	--

- Escribir en la pizarra ejemplos con la letra h
- Presentar el juego de mesa del monopolio ortográfico para realizarla actividad con los alumnos
- Indicar las reglas del juego para jugar en equipos usando las tarjetas de la regla ortográfica de la h

**Aplicación**

- Usar el juego de mesa del monopolio para completar la hoja de trabajo  
**(Anexo 6)**



- Dibujar en el cuaderno objetos que inicien con la letra h de manera creativa

## Anexo 6

### Conceptualización

Video



Fuente: <https://n9.cl/hwkde>

Cartel explicativo



Fuente: <https://n9.cl/lbl12>

Lista de ejemplos de palabras con h

Objetos

Animal

Nombres

Apellidos

Ciudad

Recurso didáctico- monopolio y sus tarjetas



## Aplicación

Hoja de trabajo



Fuente: <https://n9.cl/vqrvz>

Opciones de posibles dibujos a escoger

- Objetos - Animales --Frutas

# JUEGO DE MESA N°7

## CONSTRUYENDO LAS MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS



### INSTRUCCIONES

- Para esta actividad, la docente presentará el juego del jenga armado en forma de torre en la cual en cada bloque tendrán diferentes oraciones mezcladas en mayúsculas y minúsculas
- Para iniciar el juego será a través de la dinámica tingo-tango para escoger al jugador
- El primer jugador debe sacar un bloque y leer en voz alta e identificar si la oración está bien escrita o no, si la oración es correcta debe escribir en el pizarrón
- En caso, si el jugador no puede corregir la oración, pierde el turno y se descarta el bloque así perdiendo la posibilidad de jugar
- En este juego se puede repetir continuamente y cambiar las oraciones en los bloques para que todos participen y sepan reconocer cuando usar las mayúsculas y minúsculas en las oraciones



Recursos  
El Jenga  
lista de oraciones en  
mayúsculas y minúsculas  
marcadores

Reglas  
Trabajo en equipo  
participación  
respeto del turno  
orden en el aula

# RECURSO DIDÁCTICO

## TARJETAS DE ORACIONES

En clase de Matemáticas del lunes vimos el teorema de Pitágoras

El comité Olímpico Internacional será el encargado de entregar las medallas a los competidores

Los días de la semana han pasado demasiado rápido en estas festividades

Las estaciones del año han cambiado mucho por los cambios climáticos que han ocurrido en estos años

Ricardo es un niño muy inteligente que ganó la competencia de ajedrez

La casa de Juan tiene un enorme jardín que es bueno para jugar fútbol con sus amigos



**PLANIFICACIÓN MÉTODO ERCA – APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**

<b>AÑO DE BÁSICA:</b>	QUINTO EGB	<b>ÁREA:</b>	Lengua y Literatura	<b>ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	
<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	4	<b>TEMA:</b>	Construyendo con las letras mayúsculas y minúsculas			
<b>MÉTODO:</b>	ERCA			<b>FECHA:</b>		
<b>OBJETIVO DE LA CLASE:</b>	Identificar y aplicar correctamente el uso de las mayúsculas y minúsculas en la escritura, para mejorar la comprensión de las normas ortográficas				<b>PERIODOS:</b>	1
<b>Eje transversal:</b>	Respeto, compromiso, convivencia, comunicación y comprensión					
<b>Criterio de evaluación:</b>	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.					
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras. (Uso de la mayúscula y minúscula) Ref.LL.3.4.12.	<p><b>Experiencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar un cuento para motivar a los estudiantes “el explorador de la ortografía”</li> </ul> 	<p><b>Recursos tecnológicos</b> (computadora, parlante, proyector)</p> <p><b>Recursos de aula</b> (pizarra, marcadores)</p> <p><b>Materiales manuales</b> -Jenga de las palabras mayúscula y minúsculas -Tarjetas -Imágenes -lista de oraciones</p>	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	<p><b>Técnica:</b> Observación Participación oral</p> <p><b>Instrumento:</b> Guía de observación Evaluación (hoja de trabajo)</p>		

	<p><b>Reflexión</b> Interactuar con los alumnos mediante preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué se trataba el cuento?</li> <li>• ¿En dónde encontramos las mayúsculas en cuento?</li> <li>• ¿Cuándo usamos las mayúsculas?</li> <li>• ¿Cuándo usamos las minúsculas?</li> <li>• ¿Qué palabras se escribe con mayúsculas?</li> </ul> <p><b>Conceptualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualizar el video sobre el uso de las mayúsculas y minúsculas</li> <li>• Explicar la regla ortográfica del uso correcto de las mayúsculas y las minúsculas</li> <li>• Crear tarjetas con diferentes palabras y pegarlas en la pizarra</li> <li>• Ordenar las tarjetas para formar las oraciones</li> </ul>	<p>- Hoja de trabajo - cuaderno Enlace de videos: Cuento: <a href="https://youtu.be/qSdOFFDohP0?si=_MeCtxHiCgB4DJvE0">https://youtu.be/qSdOFFDohP0?si=_MeCtxHiCgB4DJvE0</a> Explicación de la regla ortográfica: <a href="https://youtu.be/D_mgJ41Xfs8?si=_HI1pauXg9b6ofM">https://youtu.be/D_mgJ41Xfs8?si=_HI1pauXg9b6ofM</a> _segundo video explicativo <a href="https://youtu.be/qAGC6MypKs?si=HX5Ff0jNMY7eE7yW">https://youtu.be/qAGC6MypKs?si=HX5Ff0jNMY7eE7yW</a> <b>(Anexo 7)</b></p>		
--	--	--	--	--



- Presentar el juego del Jenga adaptado a las oraciones en mayúsculas o minúsculas



- Usar el juego de mesa del Jenga para completar la ficha de aprendizaje en equipos



### Aplicación

- Aplicar el juego de mesa para formar oraciones en mayúsculas y minúsculas en la hoja de trabajo



- Crear un cuento de fantasía usando correctamente las mayúsculas y minúsculas (**Anexo 7**)

## Anexos 7 Conceptualización

Video



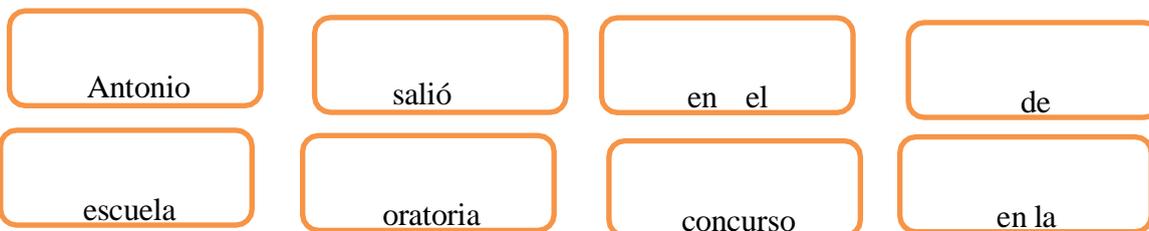
Fuente: <https://n9.cl/msey4>

Cartel del uso de las mayúsculas y minúsculas



Fuente: <https://n9.cl/gzb5k>

Tarjetas para crear oraciones en la pizarra

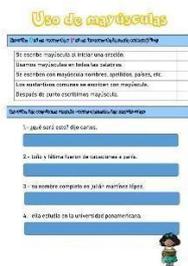


Recurso didáctico – Jenga



Aplicación

Hoja de trabajo



Fuente: <https://n9.cl/aetiw>

Opciones de títulos para la elaboración de cuentos

- Cuentos de hadas; monstruos, terror; animales míticos

# JUEGO DE MESA N°8

## CAMINO DE SERPIENTES EN LA PUNTUACIÓN

### INSTRUCCIONES

- Para esta actividad se divide al grupo por fila.
- El juego comenzará a través de una dinámica piedra, papel o tijera para conocer quien lanza primero el dado
- Para esto se necesitará un tablero de escaleras y serpientes con diferentes actividades adaptadas, dados, tarjetas, fichas y hoja de trabajo
- Para iniciar con el juego cada jugador debe lanzar el dado y avanza a la casilla indicada, además estas casillas se distribuye por 6 colores diferente que tiene actividades relacionadas con la puntuación
- Si el jugador cae en la casilla de la escalera avanza el juego, en caso contrario si cae en la casilla de la serpiente el jugador debe retroceder
- La fila que complete las actividades sin ninguna equivocación es el ganador



**Recursos**  
Tablero de serpientes y escaleras  
dos dados  
tarjetas de retos  
fichas



**Reglas**  
Trabajo en equipo  
Escuchar con atención  
Respetar el turno  
Orden en el aula

# RECURSO DIDÁCTICO

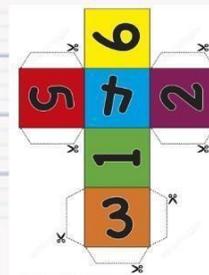
## ESCALERA Y SERPIENTES

Descargar la plantilla



### Reglas de colores

- Amarillo: función de cada signo
- Azul: lanza el dado especial
- Verde: Tarjeta
- Naranja: definiciones
- Rosado: lectura de oraciones
- Escalera y serpientes : pierde y gana turnos



**PLANIFICACIÓN MÉTODO ERCA – APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**

<b>AÑO DE BÁSICA:</b>	QUINTO EGB	<b>ÁREA:</b>	Lengua y Literatura	<b>ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	
<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	4	<b>TEMA:</b>	Los signos de puntuación			
<b>MÉTODO:</b>	ERCA			<b>FECHA:</b>		
<b>OBJETIVO DE LA CLASE:</b>	Utilizar los signos de puntuación de forma correcta en la escritura para mantener una mejor expresión de ideas.				<b>PERIODOS:</b>	1
<b>Eje transversal:</b>	Respeto, compromiso, convivencia, comunicación y comprensión					
<b>Criterio de evaluación:</b>	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.					
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
LL.3.3.8. Leer con fluidez y entonación los diversos contextos. LL.3.3.11. Aplicar los conocimientos lingüísticos	<p><b>Experiencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar una dinámica para motivar “baile de la cebolla”</li> </ul> 	<p><b>Recursos tecnológicos</b> (computadora, parlante, proyector)</p> <p><b>Recursos de aula</b> (pizarra, marcadores)</p> <p><b>Materiales manuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tablero del camino de serpientes</li> <li>-Dados</li> <li>-Carteles</li> <li>-Tarjetas con retos</li> <li>-Reglas del juego</li> </ul>	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	<p><b>Técnica:</b> Observación Participación oral</p> <p><b>Instrumento:</b> Guía de observación Evaluación (hoja de trabajo) Rúbrica</p>		

	<p><b>Reflexión</b> Interactuar con los estudiantes con preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Conocen los signos de puntuación?</li> <li>• ¿Qué tipo de signos de puntuación conoce y para qué sirven?</li> <li>• ¿Cuándo utilizamos los signos de puntuación?</li> </ul> <p><b>Conceptualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video sobre los signos de puntuación</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentar con los estudiantes sobre cada uno de los signos de puntuación</li> <li>• Presentar un cartel sobre los signos de puntuación y demostrar que función cumple cada uno</li> </ul> <p><b>(Anexo 8)</b></p>	<p>Hoja de trabajo Enlace de videos: Dinámica: <a href="https://youtu.be/Lm8Yhd5IMII?si=6PPfO58dkvRunGRw">https://youtu.be/Lm8Yhd5IMII?si=6PPfO58dkvRunGRw</a></p> <p>Explicación de los signos: <a href="https://youtu.be/wVD9I3IZXHk?si=hEQfnl7_5A1Cu-Rs">https://youtu.be/wVD9I3IZXHk?si=hEQfnl7_5A1Cu-Rs</a></p> <p><b>(Anexo 8)</b></p>		
--	---	--	--	--



- Relacionar cada signo de puntuación con sus conceptos
- Diseñar tarjetas para el juego de memoria con pares de cartas. "el memo-test de los signos"
- Identificar los signos de puntuación en las oraciones que están escritas en la pizarra
- Indicar el juego de mesa "camino de serpientes"



- Formar equipos para completar las oraciones en la pizarra usando el juego de los signos de puntuación

	<p><b>Aplicación</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicar el juego de mesa “camino de serpientes” para completar la hoja de trabajo (<b>Anexo 8</b>)</li><li>• Crear un comic utilizando los signos de puntuación (<b>Anexo 8</b>)</li></ul>			
--	---	--	--	--

## Anexo 8

### Conceptualización

Video



Fuente: <https://n9.cl/mkxac>

Cartel sobre los signos de puntuación



Fuente: <https://n9.cl/ma5ekr7>

Recurso didáctico



Tarjetas de memorias sobre los signos de puntuación



Puntos suspensivos

Coma

Punto y coma

Signos interrogación

Dos puntos

Punto

Comillas

Signos de exclamación

Aplicación

Hoja de trabajo



Fuente: <https://n9.cl/hdwrq>

Opciones de títulos para crear un comic

- Acción - comedia
- Superhéroes - anime

# JUEGO DE MESA N°9

## TRIVIA EN LAS PALABRAS



### INSTRUCCIONES

- Para el desarrollo de esta actividad, el docente presenta el recurso didáctico del juego de mesa de la trivia, esta consiste de una rueda con preguntas relacionadas con las reglas de la acentuación de las palabras llanas en general
- Para iniciar con este juego usaremos la dinámica tingo- tango para escoger a los participantes
- Aquí cada estudiante debe girar la rueda y contestar a las preguntas, si la respuesta es correcta el alumno acumula puntos
- Pero si la respuesta es incorrecta el alumno debe coger una tarjeta aparte y leer en voz alta lo que pide la tarjeta
- Este juego permite aumentar la participación de los estudiantes de manera lúdica y divertida y más si usan recursos didácticos que aporten a su aprendizaje

Recursos  
Rueda de la trivia con palabras llanas  
marcadores  
tarjetas con desafíos

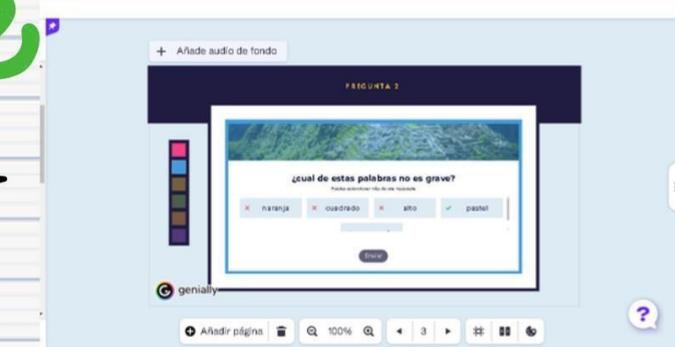
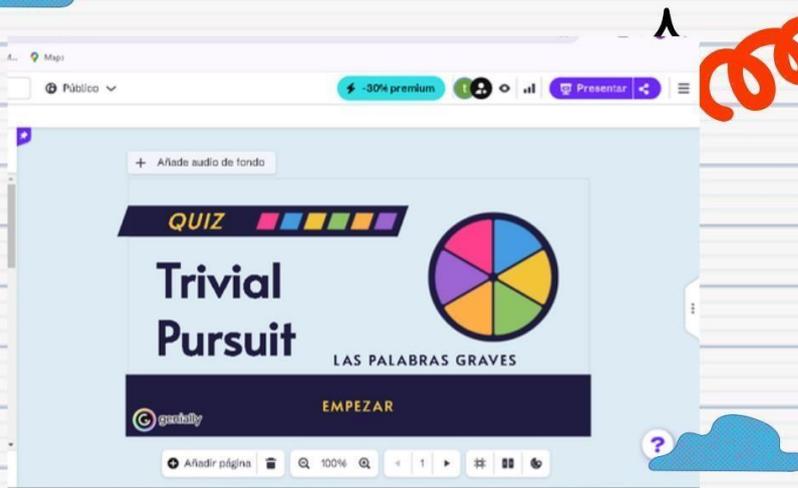
Reglas  
Escuchar con atención  
Respetar el turno  
Orden en el aula



# RECURSO DIDÁCTICO

## TRIVIA DE PALABRAS LLANAS

Descargar la plantilla



**PLANIFICACIÓN MÉTODO ERCA – APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**

<b>AÑO DE BÁSICA:</b>	QUINTO EGB	<b>ÁREA:</b>	Lengua y Literatura	<b>ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	
<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	4	<b>TEMA:</b>	Palabras graves a través de la trivía			
<b>MÉTODO:</b>	ERCA			<b>FECHA:</b>		
<b>OBJETIVO DE LA CLASE:</b>	Identificar y clasificar correctamente las palabras graves, comprendiendo sus características y reglas de acentuación, para mejorar la escritura.				<b>PERIODOS:</b>	1
<b>Eje transversal:</b>	Respeto, compromiso, convivencia, comunicación y comprensión					
<b>Criterio de evaluación:</b>	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.					
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras.	<p><b>Experiencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar la dinámica de la tilde “teléfono descompuesto” usando palabras agudas</li> </ul> 	<p><b>Recursos tecnológicos</b> (computadora, parlante, proyector)</p> <p><b>Recursos de aula</b> (pizarra, marcadores)</p> <p><b>Materiales manuales</b> -Tablero adaptado de la Trivial -Dados -Fichas -Tarjetas con preguntas y</p>	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	<p><b>Técnica:</b> Observación Participación oral</p> <p><b>Instrumento:</b> Guía de observación Evaluación (hoja de trabajo) Rúbrica</p>		

	<p><b>Reflexión</b> Interactuar con los estudiantes mediante preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué son las palabras graves?</li> <li>• ¿Cuándo lleva tilde las palabras graves?</li> <li>• ¿Cómo se identifica la sílaba tónica?</li> <li>• Mencione ejemplos de las palabras graves</li> </ul> <p><b>Conceptualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar el video de las palabras graves</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogar con los estudiantes las características de las palabras graves</li> <li>• Presentar un cartel sobre la regla ortográfica de las palabras graves en la acentuación (<b>Anexo 9</b>)</li> </ul>	<p>palabras -Papel y lápices Hoja de trabajo Enlace de videos: Dinámica: <a href="https://youtu.be/ERaySo">https://youtu.be/ERaySo</a> <a href="https://youtu.be/hb9UU?si=M1BbORCuEMLSZ-Q7">hb9UU?si=M1BbORCuEMLSZ-Q7</a> Explicación de las palabras graves <a href="https://youtu.be/oWt8TZ0OQI">https://youtu.be/oWt8TZ0OQI</a> <a href="https://youtu.be/k?si=gZ5u96NBUWmZ2I0T">k?si=gZ5u96NBUWmZ2I0T</a></p> <p>Enlace de la trivía: <a href="https://view.genially.com/66c5077c9416c4ed20b95a7f/interactive-content-quiz-trivial-ii">https://view.genially.com/66c5077c9416c4ed20b95a7f/interactive-content-quiz-trivial-ii</a></p> <p>(Anexo 9)</p>		
--	---	--	--	--

**Palabras graves.**

► Las palabras graves llevan acento ortográfico o tilde cuando terminan en cualquier consonante menos "n" o "s".

GRAVES SIN TILDE	GRAVES CON TILDE
Canto – intervalos – joven – inesperado – mañana – acabado – hechos – varios – oyentes.	Cáncer – árbol – fácil – débil – cóndor – lápiz – hábil – difícil.

- Clasificar en el pizarrón las palabras graves con tilde sin tilde
- Jugar el juego de mesa “Trivial” de las palabras graves



- Crear un mapa sobre las palabras llanas

**Aplicación**

- Aplicar el juego de mesa para completar hoja de trabajo

**EJERCICIO DE PALABRAS ARRIVAS, GRAVES Y SOBREGRAVAS**  
 INSTRUCCIONES: Escríbanle a que se divida cada palabra. Escriba en el espacio

Palabra	Divide en sílabas	Escribe la sílaba grave	Escribe la sílaba sobregra-
zapato	za-pa-to	pa	grave
París			
áspera			
azúcar			
caminar			
fútbol			
botón			
crédito			
Ángel			
lágrima			
café			
águila			
verano			
plátano			
bebé			

- Crear un poema usando palabras graves que rimen. **(Anexo 9)**

# Anexo 9

## Conceptualización

### Video



Fuente: <https://acortar.link/EFrKOO>

### Cartel sobre la acentuación

Palabras graves.

Las palabras graves llevan acento ortográfico o tilde cuando terminan en cualquier consonante menos "n" o "s".

GRAVES SIN TILDE	GRAVES CON TILDE
Canto – intervalos – joven – inesperado – mañana – acabado – hechos – varios – oyentes.	Cáncer – árbol – fácil – débil – cóndor – lápiz – hábil – difícil.

Fuente: <https://n9.cl/41gop>

### Clasificación de las palabras graves

Palabras graves	
Con tilde	Sin tilde

Lista de palabras	
Colombia	distraído
Néctar	joven
Abarrotes	fácil

### Recurso didáctico



### Mapa de las palabras graves



Fuente: <https://n9.cl/vz74k8>

## Aplicación

### Hoja de trabajo

EXERCICIO DE PALABRAS AGUDAS, GRAVES Y ESDRÚJULAS

OBJETIVO: Realizar lo que se pide en cada columna, según se el ejemplo.

Palabra	Divide en sílabas	Escribe la sílaba tónica	¿Se tildean o no? ¿Por qué?
zapato	za-pa-to	pa	grave
París			
áspera			
azúcar			
caminar			
fútbol			
botón			
crédito			
Ángel			
lágrima			
café			
águila			
verano			
plátano			
bebé			

Fuente: <https://n9.cl/ppf4x>

### Opciones de títulos para crear un poema

- Romance
- Batallas
- Aventuras

# JUEGO DE MESA N° 10

## Twister para las palabras esdrújulas



### INSTRUCCIONES

- Para desarrollar esta actividad, el docente dividirá al grupo por filas
- Lo primero que se hará es escoger a un representante por grupo, para iniciar con el juego
- Después se presentará el tablero de twister y una ruleta que tiene los mismo colores esto indicará las posiciones de manos y pies durante el juego
- Para esto también utilizaremos unas lista de palabras esdrújulas con y sin tilde, asimismo habrá preguntas relacionadas a las reglas ortográficas del mismo
- Para iniciar con el juego el maestro menciona algunas palabras esdrújulas y el estudiante debe escuchar con atención para avanzar en caso contrario pierde y sale del juego



Recursos  
Tablero de twister con círculos de colores  
ruleta de twister  
tarjetas de las palabras esdrújulas



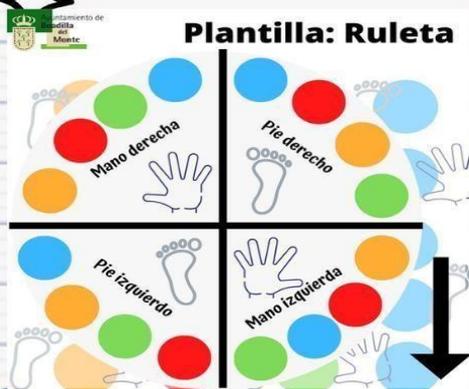
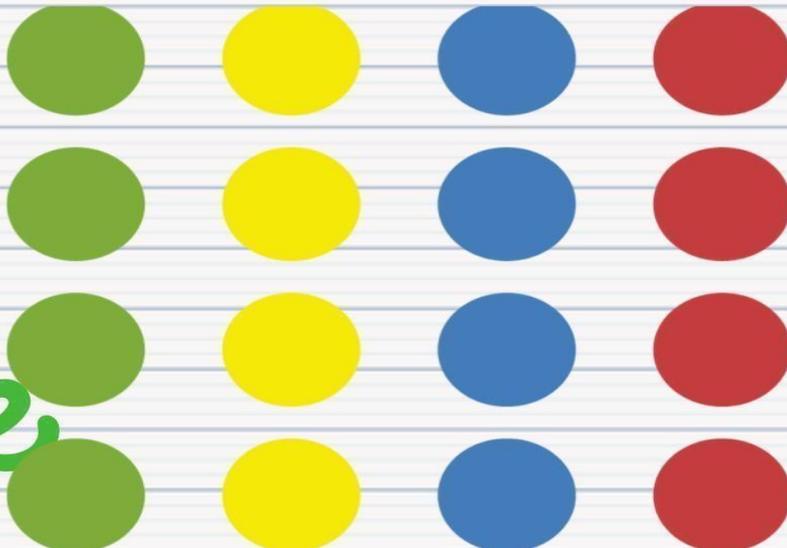
Reglas  
Trabajo en equipo  
Escuchar con atención  
Respetar su turno  
Orden en aula

# RECURSO DIDÁCTICO

## TWISTER

### ESDRÚJULAS

Descargar la plantilla



Lista de palabras  
esdrújulas

- centímetro
- geológico
- carátula
- América
- Química
- Teléfono
- científico

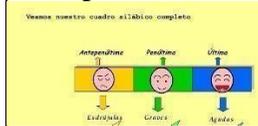


**PLANIFICACIÓN MÉTODO ERCA – APRENDIZAJE EXPERIENCIAL**

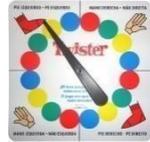
<b>AÑO DE BÁSICA:</b>	QUINTO EGB	<b>ÁREA:</b>	Lengua y Literatura	<b>ASIGNATURA:</b>	Lengua y Literatura	
<b>UNIDAD DIDÁCTICA:</b>	4	<b>TEMA:</b>	Las palabras esdrújulas a través de Twister			
<b>MÉTODO:</b>	ERCA			<b>FECHA:</b>		
<b>OBJETIVO DE LA CLASE:</b>	Identificar y clasificar correctamente las palabras esdrújulas, comprendiendo sus características y reglas de acentuación.				<b>PERIODOS:</b>	1
<b>Eje transversal:</b>	Respeto, compromiso, convivencia, comunicación y comprensión					
<b>Criterio de evaluación:</b>	CE.LL.3.4. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.					
<b>DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>TÉCNICA / INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>		
LL.3.4.12. Comunicar ideas con eficiencia a partir de la aplicación de las reglas de uso de las letras y de la tilde	<p><b>Experiencia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentar la dinámica “búsqueda del tesoro” mencionando objetos del aula que contengan las palabras agudas y graves (<b>Anexo 10</b>)</li> </ul> 	<p><b>Recursos tecnológicos</b> (computadora, parlante, proyector)</p> <p><b>Recursos de aula</b> (pizarra, marcadores)</p> <p><b>Materiales manuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tablero del twister</li> <li>- Imágenes</li> <li>- Tarjetas con retos</li> <li>- Marcadores de diferentes colores</li> </ul>	I.LL.3.4.1. Aplica sus conocimientos lingüísticos (léxicos, semánticos, sintácticos y fonológicos) en la decodificación y comprensión de textos.	<p><b>Técnica:</b> Observación Participación oral</p> <p><b>Instrumento:</b> Guía de observación Evaluación (hoja de trabajo) Rúbrica</p>		

	<p><b>Reflexión</b> Interactuar con los estudiantes mediante preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué son las palabras esdrújulas?</li> <li>• ¿Dónde se encuentra la sílaba tónica en las palabras esdrújulas?</li> <li>• ¿Cuál es la diferencia entre una palabra esdrújula con las palabras aguda o grave?</li> <li>• Mencione ejemplos de las palabras esdrújulas</li> </ul> <p><b>Conceptualización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visualizar el video sobre la acentuación de las palabras esdrújulas</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentar con los estudiantes sobre las reglas de las palabras esdrújulas</li> <li>• Presentar diferentes tarjetas con imágenes</li> </ul>	<p>-Reglas del juego Hoja de trabajo Enlace de videos: Dinámica: <a href="https://acortar.link/4fdiEu">https://acortar.link/4fdiEu</a> Explicación de las palabras esdrújula: <a href="https://youtu.be/YYXbqlBaynM?si=jGHtx7GWmGoNUAjp">https://youtu.be/YYXbqlBaynM?si=jGHtx7GWmGoNUAjp</a> Sopa de letras: <a href="http://www.educima.com/wordsearches/aventuras_de_las_esdrujulas-f5734d5c649395ba4c6e6e50cdfc37d4">www.educima.com/wordsearches/aventuras_de_las_esdrujulas-f5734d5c649395ba4c6e6e50cdfc37d4</a></p> <p><b>(Anexo 10)</b></p>		
--	---	---	--	--

- Clasificar correctamente las imágenes según la acentuación en la pizarra



- Jugar el juego de mesa “twister” adaptado de las palabras esdrújulas



- Formar oraciones con las tarjetas de memoria

### Aplicación

- Aplicar el juego de mesa “twister” para la actividad
- Completar la sopa de letras de las palabras esdrújulas



- Crear un cuento usando las palabras esdrújulas

## Anexo 10 Conceptualización

-Video



Fuente: <https://n9.cl/h99dlh>

Tarjetas de imágenes para clasificar la acentuación de las palabras esdrújulas

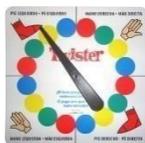


Fuente: <https://n9.cl/w641d>

Clasificación y separación en sílabas las palabras esdrújulas

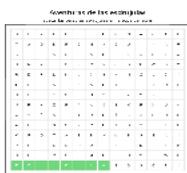
Palabra	Separación	Imagen

Recurso didáctico -twister



## Aplicación

Hoja de trabajo- crucigrama



Fuente: [www.educima.com/wordsearches/aventuras\\_de\\_las\\_esdrujulas-f5734d5c649395ba4c6e6e50cdfc37d4](http://www.educima.com/wordsearches/aventuras_de_las_esdrujulas-f5734d5c649395ba4c6e6e50cdfc37d4)

Posibles títulos para crear el cuento

- Fantasía
- Terror
- Historia
- Comedia

## **Conclusiones**

A partir del diagnóstico realizado por los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”, se puede concluir que presentan un nivel bajo de conocimientos con respecto a los contenidos de la ortografía. Estas dificultades son evidentes en las tareas y trabajos que los estudiantes presentan, ya que, en su mayoría presentan dificultades al reconocimiento de la acentuación, puntuación y el uso de las letras así cometiendo errores ortográficos que perjudican la redacción de textos o la trasmisión de ideas.

En segundo lugar, se pudo identificar que los docentes poseen un bajo conocimiento sobre el uso de los recursos didácticos innovadores que sean útiles para enseñar el contenido de la ortografía. Esto se debe a la falta de capacitación y acceso a materiales adecuados y específicos que aporten al proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en los estudiantes. Con esto indicando que es fundamental proporcionar herramientas prácticas que ayuden a los docentes a manejar distintos recursos didácticos que aporten de manera significativa al desarrollo integral de los estudiantes para así crear un ambiente dinámico.

Posteriormente, después de analizar las diferentes fuentes bibliográficas y las perspectivas teóricas de los autores, se puede concluir que los juegos de mesa como un recurso didáctico es una estrategia innovadora que ofrece potenciar el desarrollo cognitivo de los estudiantes a través de actividades lúdicas que aporten al aprendizaje de manera significativa. Para ello, se elaboró una guía didáctica basada en juegos de mesa tradicionales que ayude a reforzar la ortografía, con esto buscando mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del contenido ortográfico de manera divertida, así creando un ambiente participativo y motivador para el estudiante.

## **Recomendaciones**

Se sugiere que las instituciones educativas capaciten a los docentes sobre la utilización de recursos didácticos que aporten al proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía de una manera lúdica, en la que se fomente la motivación, participación e interés por aprender los temas ortográficos. Para así crear un entorno dinámico que permita que los estudiantes, a través de estos recursos didácticos, puedan construir un aprendizaje significativo.

Por otra parte, se aconseja que los docentes busquen recursos innovadores que permitan fortalecer las habilidades de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía mediante el uso de los recursos didácticos como los juegos de mesa y actividades lúdicas. Esto, dado que, permite crear experiencias significativas en los alumnos mediante la práctica y la interacción con otros.

Se recomienda a los docentes incorporar y hacer uso de la guía didáctica presentada en este trabajo de investigación como una estrategia metodológica que ayude a reforzar los conocimientos de la ortografía en los estudiantes. Además, esta guía ofrece una serie de juegos de mesa tradicionales adaptados específicamente al contenido ortográfico, lo que permite promover un aprendizaje interactivo, participativo y lúdico. Con esto, apoyando el trabajo de los docentes en usar diferentes recursos que aporten al desarrollo integral de los alumnos.

## Referencias

- Acosta-Yela, Mayra Tatiana, Aguayo-Litardo, Josselyn Paola, Ancajima-Mena, Samuel David, & Delgado-Ramírez, Jorge Christopher. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 14(1), 28-35. Epub 16 de junio de 2023. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Acurio, S. N. (2022). *Estrategias metodológicas para mejorar el aprendizaje de la ortografía* [Tesis de Doctorado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Latacunga. Obtenido de <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/8943/1/MUTC-001157.pdf>
- Alejo Fernández, F. (2022). Los signos ortográficos en las obras de la Real Academia Española (1726- 2014).
- ÁLVAREZ, A. & DEL RÍO, P. (1990). Aprendizaje y desarrollo: la teoría de la actividad y la Zona de Desarrollo Próximo. En C. Coll, J. Palacios & A. Marchesi (Eds.). *Desarrollo psicológico y educación. II. Psicología de la Educación* (pp 93-119). Madrid: Alianza Editorial. 508 pp. ISBN:84-206-6531-2.
- Álvarez, L. V. Á., & López, R. A. C. (2021). Percepción de la dislexia en el aula por los docentes: una revisión. *Tempus Psicológico*, 4(1), 29-43.
- Arcos, O. F., Obando, M. K., Solarte, M. D. y Villacrés, M. V. (2020). El juego creativo como herramienta fundamental para el mejoramiento de la ortografía. *Revista Fedumar Pedagogía y Educación*, 7(1), 98-130. DOI: [https://doi.org/10.31948/10.31948/ Rev.fedumar7-1.art8](https://doi.org/10.31948/10.31948/Rev.fedumar7-1.art8)
- Ávila-Sandoya, B. D., Salguero-Maza, S. A., & Calva-Nagua, D. X. (2021). Estrategias metodológicas activas para el aprendizaje de la ortografía en la Educación General Básica. *Revista Ciencia & Sociedad*, 1(1), 12-26.
- Ayala, M. F. S., Peralta, W. S. Z., & Reinoso, A. M. C. (2023). Diseño de material didáctico para la enseñanza de ortografía: una oportunidad para innovar y emprender. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(1), 889-916.
- Aguilera Ávila, E., Contreras Salinas, Y., Salgado Mora, C., & Rojas Parada, C. (2018). *Experiencia de intervención socioafectiva y el desarrollo de habilidades para la vida mediante la utilización de juegos de mesa* (Doctoral dissertation, Universidad Academia de Humanismo Cristiano).
- Bernal, A.J. (2010). Medios tradicionales de enseñanza. Recogidas N°45-6° A 18005 Granada
- Bravo Medina, Y. A. (2019). *Desconocimiento de las reglas ortográficas y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de la lengua escrita en los estudiantes del 9no año de educación general básica de la Unidad Educativa Caracol*,

*cantón Babahoyo Provincia de Los Ríos* (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2019).

- Bonetto, V. A., & Calderón, L. L. (2014). La importancia de atender a la motivación en el aula.
- Ayala, M. F. S., Peralta, W. S. Z., & Reinoso, A. M. C. (2023). Diseño de material didáctico para la enseñanza de ortografía: una oportunidad para innovar y emprender. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(1), 889-916.
- Briceño Núñez, C. E. (2022). Uso de las reglas ortográficas en el contexto escrito de los estudiantes de educación básica. ¿Son efectivas las actividades didácticas? *Mérito - Revista De Educación*, 4(11), 19–28. <https://doi.org/10.33996/merito.v4i11.862>
- Cabanillas, A. (2021). Estrategias y métodos para mejorar la ortografía. [Strategies and methods to improve spelling].56, 457–475.
- Cabanillas-Huamán, C. A. (2021). Estrategias y métodos para mejorar la ortografía. *Polo del conocimiento*, 6(3), 457-475.
- Campos, PS, et al. (2021). *Análisis de cultura digital en redes sociales* [Documento de trabajo, Universidad EAN]. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10882/11661>.
- Cano, L. M. (2022). Juegos de mesa, una estrategia didáctica para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de tercer grado de educación preescolar.
- Candela Borja, Yesenia María, & Benavides Bailón, Jeovanny. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. Epub 04 de diciembre de 2020.<https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Cañizares Ballesteros, J. M. (2024). Proyecto socioeducativo con menores: La inteligencia emocional a través de juegos de mesa.
- Castro Wilson Freddy-Miñarcaja, J. C.-R.-S. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer la ortografía en el área de Lengua y Literatura. *Ciencias de la Educación*. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2788>
- Castro-Miñarcaja, W. F., Collado-Ruano, J., & Castro-Salazar, A. Z. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer la ortografía en el área de Lengua y Literatura en Instituciones Educativas Interculturales. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 857-869.
- Catalán, A. (2016). Estudio sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial. Criterios para la edición, producción y comercialización de un juego de mesa [Tesis de licenciatura, Instituto Superior de Educación e Ciencias] Recuperado de <https://www.academia.edu/29616384>.
- Chávez Fonseca, Lila Galicia, Atafullas Macías, Sara Cecibel, & Ortiz Miranda, Jorge Abelardo. (2021). Estrategias didácticas para reducir la dislexia y los trastornos de

disortografía. *Conrado*, 17 (81), 338-344. Epub 02 de agosto de 2021. Recuperado el 11 de octubre de 2024, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442021000400338&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000400338&lng=es&tlng=es).

Contreras-Espinosa, R. S. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. [Digital games and gamification applied in the field of education]. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(2), 27–33.

Cruz Hernández, J., Reyes Pupo, H. L., & Acosta Labrada, N. D. (2014). *Desarrollo de los juegos: “Parchís” y “Localiza y Aprende” para MundoClick* (Bachelor's thesis).

Cruz Mora, M. C. (2023). *Las redes sociales como tendencia de comunicación escrita empelada por estudiantes del 10mo de EGB de la Escuela de Educación Básica “San Felipe Neri”, Riobamba, período 2022* (Bachelor's thesis, Riobamba).

Curipallo Peralta, Nadia Estefanía. (2023). Los juegos de mesa verbales para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(2), 191-205. Epub 10 de agosto de 2023. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n2.2023.827>

Española, R. A. (1999). Ortografía de la lengua española.

España, B. (2023). Recursos Didácticos: Herramientas Esenciales para el Aprendizaje. BetzaidaClassroom. <https://betzaidaclassroom.com/recursos-didacticos-herramientas-esenciales-para-el-aprendizaje/>

Espinosa Soriano, Raúl Jesús. (2021). Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico. Dilemas contemporáneos: educación, política y valores, 8(2), 00041. Epub 21 de abril de 2021. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i2.2553> estudiantiles: The Monopoly game in a private university in Lima: study of student perceptions. *Revista Educación Y Sociedad*, 4(7), 34–45. <https://doi.org/10.53940/reys.v4i7.138>

Galván, A. y Siado, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. CIENCLAMATRIA. DOI 10.35381/cm.v7i12.4

García, G., & Torrijos, E. (2002). *Juegos de mesa*. LD Books. <https://acortar.link/srFvtv>

García, P. A., Flores, A. C., & Pimazzoni, D. N. (2014). Serpientes y escaleras. Lecciones de expresión creativa y pautas de narrativa gráfica. *Artseduca*, (9), 74-87.

García, S. (2021, mayo 31). *Uno: historia, reglas y variantes*. Dossier Interactivo. <https://dossierinteractivo.com/uno-historia-reglas-y-variantes/>

Garza Puentes, J. P., Castañeda, J. A., & Rodríguez, L. M. (2022). Los juegos de mesa como estrategia pedagógica. Un estudio de caso para la enseñanza de las finanzas y la contabilidad para niños. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(S2), 556-565.

- Giler, V. M. R., & Loor, F. O. C. (2023). El Jenga como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático: Jenga as a didactic strategy for the development of mathematical logical thinking. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 363.
- González, M. C. P. (2011). Los juegos de mesa en la educación infantil. *Pedagogía Magna*, (11), 354-359.
- Gonzalo Iglesia, J. L., & Prades Tena, J. (2018). Evaluando el uso de juegos de mesa no educativos en las aulas: Una propuesta de modelo.
- Gómez Chahua, M. (2015). La importancia de la enseñanza de la ortografía en la producción de textos en los estudiantes de tercer grado de nivel secundario de la Institución Educativa José Antonio Encinas del Distrito Quiñota, Chumbivilcas-Cusco.
- Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4 (3), 163-173. 10.26820/recimundo/4. (3). julio.2020.163-173
- Gutiérrez-Medina, Lilian, Arrué-Quezada, Geraldine, & Illanes-Aguilar, Lucía. (2024). Juegos de mesa como inductor de la Motivación para el aprendizaje en adolescentes: Una revisión sistemática. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 23(52), 195-213. <https://dx.doi.org/10.21703/rexe.v23i52.2429>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed. --). México D.F.: McGraw-Hill.
- Herrera, M. P. 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 (México)*, 50(1), 251-274.
- Hernández-Prados, M. Á., Belmonte, M. L., & García-Cantero, I. (2021). Validación de un instrumento de recogida de información sobre juegos de mesa en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. *Revista Estudios*.
- Issa Mancilla, M. I., & Issa Mancilla, R. E. (2023). El uso de juegos de mesa como estrategia didáctica para promover el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de preescolar en la Institución Educativa Departamental Juan Manuel Rudas.
- José. L. Linaza. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón: Revista de pedagogía*, 65(1), 103-118.
- Ladeira, S. (1998). El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud. *Revista Digital-Buenos Aires*, 14(134), 1-6.
- Lazarte, I. M., & Gómez, S. G. (2021). Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de Gamificación en la Educación Superior. In XXIII Workshop de Investigadores en

Ciencias de la Computación (WICC 2021, Chilecito, La Rioja).

- Leyva Garzón, A. M. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil (Trabajo de grado de Pedagogía). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá Colombia. Recuperado de <https://bit.ly/2XOWSw2>
- Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397.
- Liévano F, Martha Constanza, & Leclercq B, Martha Helena. (2013). Efectividad de seis juegos de mesa en la enseñanza de conceptos básicos de nutrición. *Revista Chilena de Nutrición*, 40 (2), 135-140. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-75182013000200007>
- Linaza, J. L., & Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. JA, García, Madruga y P. Lacasa (Cops.), *Psicología Evolutiva*, 2.
- López, L. C. A. M. (2008), Ventajas y Desventajas de las tecnologías disponibles para el desarrollo de juegos educativos, sobre la temática del diseño de algoritmos para computadora.
- López, S. I. M., & Valenzuela, B. G. E. (2015). Niños y adolescentes con necesidades educativas especiales. *Revista médica clínica los condes*, 26(1), 42-51.
- León Pérez, Miguel Ángel, & Tamayo Valdés, María Cristina. (2018). TEXTO Y ORTOGRAFÍA. *Conrado*, 14(64), 46-53. Epub 08 de junio de 2019. Recuperado en 19 de noviembre de 2024, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000400046&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400046&lng=es&tlng=es).
- Londoño Vásquez, L. M., & Rojas López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y educadores*, 23(3), 493-512.
- Lucea, J. D. (1996). Los recursos y materiales didácticos en Educación Física. *Apunts. Educación física y deportes*, 1(43), 42-54.
- Machuca, M. (2019). About español. Obtenido de <https://acortar.link/ODgx1k>
- Mateos, R. M., & Guinea, C. L. (2011). Dificultades de aprendizaje.: Problemas del diagnóstico tardío y/o del infra diagnóstico. *Revista de educación inclusiva*, 4(1), 103-112.
- Martínez, A. M. (2010). Recursos didácticos en la enseñanza. *Innovación y experiencias educativas*, 45(6), 1-9.

- Martínez Romera, I. (2020). La ortografía a través del aprendizaje basado en juegos: una propuesta para 4° de Educación Primaria [Tesis de maestría, Unir Universidad de la Rioja Internacional]Obtenido de:  
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/12051/Romera%20Mart%20c3%20adnez%20Irene.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Medina, R. S. 2. (2020) Empatía para el diseño emocional. Letrinas, robots, juegos de mesa y una agenda para la década de 2020. Diseño y afectividad para fomentar bienestar integral, 71.
- Mendoza, Y., & Palomino, L. (2018). *Estrategias metacognitivas en la disortografía en estudiantes de educación primaria* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo del Perú]  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30150/mendoza\\_dey.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30150/mendoza_dey.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Minerva Torres, C., (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296.
- Mitjana, L. R. (2022, 8 noviembre). 7 beneficios psicológicos de jugar a juegos de mesa. *La Mente Es Maravillosa*. <https://lamenteesmaravillosa.com/beneficios-psicologicos-jugar-juegos-mesa/>
- Moreno Montiel, Benjamín, Moreno Montiel, Carlos Hiram, Alfaro Pérez, Jonathan Ignacio, Domínguez Sánchez, Gustavo Fernando, & MacKinney Romero, René. (2020). Simulación de Monte Carlo para el juego de dominó. *Computación y Sistemas*, 24(4), 1369-1385. Epub 11 de junio de 2021.<https://doi.org/10.13053/cys-24-4-3233>
- Moreno, S. R. (2020). Conectamos jugando: aprendizaje basado en juegos de mesa en la clase de ELE. *Mosaico. Revista para la Promoción y Apoyo a la Enseñanza del Español*, (38), 131-145.
- Moya, Y. H., & Pérez, I. A. EL BINGO COMO JUEGO DIDÁCTICO APLICADO AL CURSO “PARTICIPACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA INGENIERÍA” THE BINGO AS A DIDACTIC GAME APPLIED TO THE COURSE" PARTICIPATION IN THE TEACHING OF ENGINEERING.
- Núñez, C. E. B. (2022). Uso de las reglas ortográficas en el contexto escrito de los estudiantes de educación básica. ¿Son efectivas las actividades didácticas? *Mérito-Revista de Educación*, 4(11), 19-28.
- Núñez, E.M. y Mejía, B.A. (2019). *Los juegos didácticos y su incidencia en el desarrollo de la ortografía en los niños del 4to año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal “González Suárez” del cantón Cevallos provincia de Tungurahua* [ Tesis de Doctorado, Universidad Técnica de Ambato].Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/29235>
- Ortega Fernández, F. D. (2023). *Estrategias didácticas basadas en los juegos de mesa, para potenciar el aprendizaje de las Matemáticas en estudiantes pertenecientes al segundo*

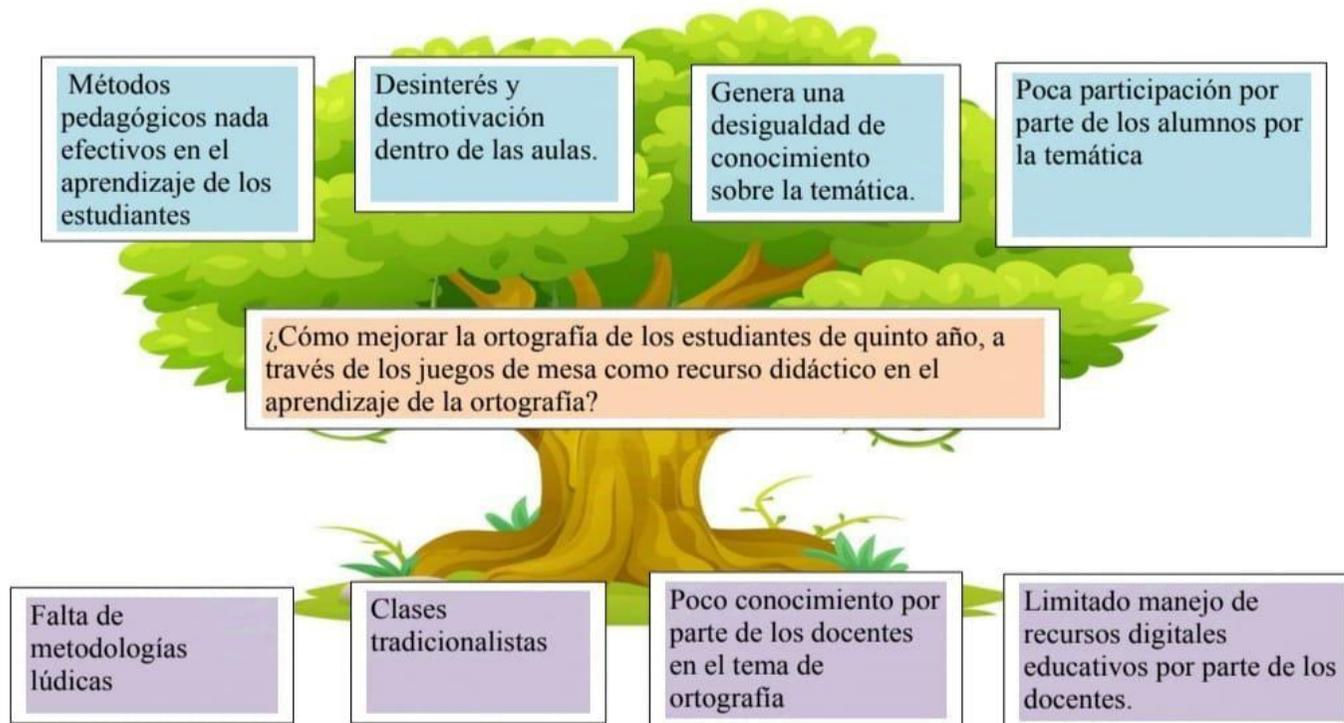
*año de educación básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022*  
(Bachelor's thesis).

- Ortín, N. U., Villanueva, F. U., & López, F. A. (2008). Una propuesta de evaluación para las habilidades motrices básicas en Educación Primaria a través de un juego popular: la oca. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (14), 35-42.
- Otondo, M., y Bascur, C. (2020). Disortografía y métodos de intervención educativa, *Praxis Pedagógica*, 20(27), 5-28. <http://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.20.27.2020.5-28>
- Paladines, L. J. G., & Mediavilla, C. M. Á. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-349.
- Real Academia Española (2010). Ortografía de la lengua española. Madrid. España. Rodari, G. (1973). Gramática de la fantasía. Barcelona: Reforma de la escuela.
- Reyes Padilla, N. E. (2023). *El juego del twister en el desarrollo del equilibrio en niños de Educación Inicial* (Bachelor's thesis, Carrera de Educación Inicial).
- Remón Navarro, C., & Manero-García, V. (2018). Idoneidad didáctica de los juegos de mesa como recurso para la enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas. *Trabajo Fin de Grado*.
- Rojas, M. M. (2017). El secreto de la ortografía: Según las nuevas normas de la Real Academia Española. Ediciones de la U.
- Rosales, A. Y. (2023). EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR EL PROCESO DE ORTOGRAFÍA EN UN SEXTO GRADO DE PRIMARIA. San Luis de Potosí (México): BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL.
- Rodríguez-Cano, S., Delgado-Benito, V., & Ausín-Villaverde, V. (2022). Áreas de desarrollo para intervención en dislexia: Una propuesta de realidad virtual. *Ocnos*, 21(1). [https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2022.21.1.2701](https://doi.org/10.18239/ocnos_2022.21.1.2701)
- Sánchez, O. R., Ordoñez, C. A. C., & Toledo, J. A. J. (2018). La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. *Lámpsakos*, (19), 31-46.
- Sandoya, B. D. Á., Maza, S. A. S., & Nagua, D. X. C. (2021). Estrategias metodológicas activas para el aprendizaje de la ortografía en la Educación General Básica. *Revista Ciencia & Sociedad*, 1(1), 12-26. <https://www.cienciaysociedaduatf.sanditi.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/5/6>
- Sanz San Frutos, M. (2022). Los juegos de mesa como recurso didáctico para la enseñanza de los distintos elementos curriculares en Educación Primaria.

- Soto Ayala, M., Zabala Peralta, W., & Castillo Reinoso, A. (2023). Diseño de material didáctico para la enseñanza de ortografía: una oportunidad para innovar y emprender. *Polo del Conocimiento*, 8(1), 889-916. doi:<http://dx.doi.org/10.23857/pc.v8i1.5107>
- Tamayo, M., & León, M. (2016). La enseñanza-aprendizaje de la ortografía con enfoque desarrollador. *Revista Conrado*, 12 (55), 120- 128.
- Uribe, R. V., Cobos, S. A. U., & Ortega, A. S. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 12(21).
- Valdés, M.C. (2016). LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA CON ENFOQUE DESARROLLADOR. *Revista pedagógica de la Universidad de Cienfuegos*, 1-9
- Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación.
- Vargas-Rivera, E. S. (2022). Detección temprana de la disgrafía desde el ejercicio profesional docente. *Retos de la Ciencia*. 6(12). 13-24. <https://doi.org/10.53877/rc.6.12.20220101.02>
- Vásquez, L. E., & Constain, V. A. C. (2022). Los juegos lúdico-cooperativos, como una estrategia favorable para las relaciones personales entre estudiantes. *Revista Unimar*, 40(1), 54-75.
- Vera, M. S. D., & Silva, B. N. B. (2021). Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje. *Revista Documentos Lingüísticos y Literarios UACH*, (40), 113-126.7
- Vera, V. S. M., González, K. A. B., & Román, F. M. J. (2022). Recursos didácticos en el aprendizaje significativo en el subnivel medio. *RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento*, 6(4), 235-243.
- Vergara Rodríguez, D., & Mezquita, J. M. (2016). Diseño de juegos serios para reforzar conocimientos: una experiencia educativa en secundaria.
- Villavicencio Loor, M. V. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de la ortografía.
- Zambrano Aranda, G. (2023). El juego de Monopolio en una universidad privada de Lima: estudio de las percepciones

## ANEXOS

### Anexo 1. Árbol de Problemas



## Anexo 2. Instrumento: Prueba diagnóstica



### **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT  
Carrera de Educación Básica

## **PRUEBA DIAGNÓSTICA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES**

### **Lineamientos Generales:**

El presente cuestionario hace parte del Trabajo de Integración Curricular titulado: “Juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de Quinto grado de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”.

Este cuestionario será manejado con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información proporcionada. El propósito de este es diagnosticar el nivel de conocimiento actual de la ortografía de los estudiantes de Quinto grado, identificando las fortalezas y debilidades ortográficas desde la perspectiva docente. El cuestionario está conformado por 10 preguntas que pretenden recoger información confiable del objeto de estudio.

Estimado validador, a continuación, se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

### **Objetivo General**

Determinar los juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”

### **Objetivos Específicos**

- a) Diagnosticar el nivel actual de conocimientos de los estudiantes en respecto al aprendizaje de la ortografía.
- b) Identificar el conocimiento que tienen los docentes con respecto a recursos didácticos para la ortografía.
- c) Diseñar una guía didáctica de los juegos de mesa tradicionales para el aprendizaje de la ortografía.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT  
Carrera Educación Básica

**PRUEBA DIAGNÓSTICA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES**

**TEMA:** “JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA CON LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JACINTO COLLAHUAZO”.

**El objetivo es:** Recopilar información importante para la investigación.

**Instrucciones:**

- Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas que se presentan a continuación y responda con la opción que usted considere conveniente. De antemano muchas gracias por su colaboración
- Este instrumento es anónimo y confidencial. Los datos recolectados serán de uso exclusivo para la investigación.

**Datos informativos:**

- **Género:** Masculino \_ Femenino \_
- **Edad** \_\_\_\_\_ años
- **Identificación étnica:** Mestizo \_ Blanco \_ Afroecuatoriano \_ Indígena \_ Otro \_\_\_\_\_

1.-Lea y coloree de color rojo las palabras **agudas**, de color verde las palabras **graves** y azul las palabras **esdrújulas**:

**Descubriendo nuestro Océano**

¡Qué emocionante es explorar las profundidades del vasto océano! Cuando nos sumergimos en sus aguas, podemos admirar la belleza y la diversidad de la vida marina. Observamos cómo los peces con sus colores brillantes, nada ágilmente entre las algas y los corales. Así también en el submarino, exploramos arrecifes coralinos y cuevas submarinas. Contemplamos la gran inmensidad del mar y nos maravillamos con la armonía del ecosistema submarino. Nos preguntamos sobre los secretos que el océano guarda en sus profundidades.

Caminamos en el silencio por la playa, escuchando el sonido de las olas rompiendo suavemente en la orilla. Nos detenemos a observar el vuelo de las gaviotas y el juego de las olas contra las rocas, mientras nos dejamos llevar por la tranquilidad del mar.

¡Qué privilegio es poder explorar y descubrir los grandes misterios que oculta el océano!

**2.- Clasifique y separe en sílabas según su acentuación:**



Nuestra asociación se había convencido a sí misma de que ganaríamos todos los trofeos, pero las dificultades comenzaron desde el mismísimo momento en que nuestro líder se quedó sin gasolina en mitad de la autovía, cuando apenas había recorrido veintiún kilómetros. Aun siendo el más destacado equipo, nadie previó cuán complicadas resultarían las cosas en esta competencia. Luego, Raúl se chocó y se fracturó el fémur y el cóccix y hubo que trasladarlo en helicóptero. Avergonzados nos retiramos de la competencia. Hubo hasta espectadores que de la frustración empezaron a gritar: ¡Que los metan en la cárcel! Suerte que fueron pocos.

**5.- Complete las siguientes oraciones con las letras (b/v) según corresponda:**

- a) Debido al paso del ciclón las comunicaciones hacia todos los po\_lados de esas pro\_incia han quedado \_loqueados.
- b) - ¿Ha escuchado esta rima: “¿En a\_ril aguas mil, todas caben en un \_arril”?
- c) El niño o\_servo con asom\_ro como la mariposa \_\_olaba sobre su hermosa flor.
- d) La a\_\_eja zum\_\_a\_\_amientras vola\_\_a de flor en flor recolectando el polen
- e) Los \_\_iceministros estu\_\_ieron presentes en la firma de los acuerdos \_\_ilaterales
- f) El barco na\_\_egaba por el \_\_asto océano azul, \_enciendo las olas con \_\_ravura

**6.- Completar las siguientes palabras utilizando las letras (c, s, z o x) según corresponda:**

- a) e\_\_pre\_\_ivo
- b) idio\_\_ra\_\_ia
- c) intromi\_\_ión
- d) genufle\_\_ión
- e) pre\_\_i\_\_ión
- f) die\_\_i\_\_éis
- g) e\_\_onomi\_\_ar

**7.- Completar las siguientes oraciones utilizando las palabras que están dentro del paréntesis según corresponda:**

- a) Voy a \_\_\_\_\_ una película para esta tarde. (grabar- gravar)
- b) María dejó un \_\_\_\_\_ mural de historia en el centro de la ciudad. (bello- vello)
- c) El Sra. Rosa compro una \_\_\_\_\_ extensión de tierra cerca de las montañas.
- d) Los ciudadanos están listos para \_\_\_\_\_ este año. (botar- votar)
- e) La cocinera añadió en la ensalada un poco de \_\_\_\_\_ de limón. (sumo- zumo)
- f) El \_\_\_\_\_ nacional tuvo una reunión con el presidente en el gabinete.  
(consejo- concejo)

**8.- Frente de cada signo de puntuación coloque el respectivo nombre:**

- (.) \_\_\_\_\_
- (,) \_\_\_\_\_
- (;) \_\_\_\_\_





## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT

Carrera de Educación Básica

### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

**Observaciones Generales:** Una vez ha realizado las correcciones y sugerencias realizadas el instrumento se valida.

#### Datos del Validador

Nombre: Milton Marino Mora Grijalva

Cédula de Identidad: 1002589453

Especialidad: Magíster en Pedagogía



Firmado electrónicamente por  
MILTON MARINO MORA  
GRIJALVA

Firma

### Anexo 3. Instrumento: Encuesta



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT  
Carrera de Educación Básica

#### ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

##### Lineamientos Generales:

El presente trabajo de integración curricular titulado: “Juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”.

Este cuestionario será manejado con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información proporcionada. El propósito de este es identificar el conocimiento que tienen los docentes con respecto al uso de los recursos didácticos en el aprendizaje de la ortografía de los estudiantes de Quinto grado, identificando las de fortalezas y debilidades en las habilidades ortográficas. El cuestionario está conformado por 10 preguntas que pretenden recoger información confiable del objeto de estudio.

Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

##### Objetivo General

Determinar los juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”

##### Objetivos específicos

- a) Diagnosticar el nivel actual de conocimientos de los estudiantes en respecto al aprendizaje de la ortografía.
- b) Identificar el conocimiento que tienen los docentes con respecto a recursos didácticos para la ortografía.
- c) Proponer una guía didáctica de los juegos de mesa tradicionales para el aprendizaje de la ortografía.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT  
Carrera Educación Básica

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES**

**TEMA:** “JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA CON LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JACINTO COLLAHUAZO”.

**El objetivo es:** Recopilar información importante para la investigación.

**Instrucciones:**

- Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas que se presentan a continuación y responda subrayando la opción que usted considere conveniente. De antemano muchas gracias por su colaboración
- Este instrumento es anónimo y confidencial. Los datos recolectados serán de uso exclusivo para la investigación.

**Datos informativos:**

- **Género:** Masculino \_ Femenino \_
- **Edad** \_\_\_\_\_ años
- **Identificación étnica:** Mestizo \_ Blanco \_ Afroecuatoriano \_ Indígena \_ Otro \_\_\_\_\_

**1.- ¿Según su punto de vista, utiliza recursos tradicionales o de gamificación para enseñar ortografía en sus clases? Seleccione una opción**

- a) Utilizo exclusivamente recursos tradicionales, como dictados y ejercicios escritos
- b) Me baso principalmente en recursos tradicionales, pero ocasionalmente introduzco elementos de gamificación
- c) Utilizo una combinación equilibrada de recursos tradicionales y de gamificación
- d) Utilizo principalmente recursos de gamificación, como los juegos de mesa y aplicaciones interactivas

**2.- ¿Cuál de las siguientes actividades usted considera que es más efectiva para enseñar ortografía? Seleccione una opción**

- a) Copiar palabras correctamente varias veces
- b) Realizar dictados y correcciones en clases
- c) Jugar juegos de mesa diseñados específicamente para practicar la ortografía
- d) Realizar competencias de deletreo entre los estudiantes

**3.- ¿Qué opinión tiene sobre el uso de juegos de mesa para enseñar ortografía en comparación con métodos tradicionales? Seleccione una opción**

- a) Los juegos de mesa no son tan efectivos como los métodos tradicionales
- b) Los juegos de mesa pueden ser útiles como complemento, pero no son esenciales
- c) Los juegos de mesa son igual de efectivos que los métodos tradicionales
- d) Los juegos de mesa son más efectivos que los métodos tradicionales debido a su naturaleza lúdica y motivadora

**4.- ¿De acuerdo con su experiencia, ha notado una mayor participación y compromiso por parte de los estudiantes al utilizar recursos de gamificación para enseñar ortografía? Seleccione una opción**

- a) No, he notado una diferencia significativa en la participación de los estudiantes
- b) Algunos estudiantes muestran interés, pero no son todos
- c) La mayoría de los estudiantes participan activamente y muestran interés
- d) Todos los estudiantes participan de manera entusiasta cuando se utiliza los recursos de gamificación

**5.- ¿Qué tipo de juegos de mesa ha encontrado más efectivo para practicar ortografía en sus clases? Seleccione una opción**

- a) No utilizo juegos de mesa en mis clases
- b) Juegos de naipes con actividades de ortografía
- c) Juegos de mesa adaptados específicamente para practicar la ortografía
- d) Una variedad de juegos de mesa, como scrabble, dominó, parchís, oca, adaptados para practicar ortografía

**6.- ¿Crees que los recursos de gamificación pueden ayudar a mejorar la retención y aplicación de reglas ortográficas por parte de los estudiantes? Seleccione una opción**

- a) No, la retención y aplicación de las reglas ortográficas no se ven afectadas por los recursos de gamificación
- b) No estoy seguro, no he utilizado suficientes recursos de gamificación para evaluar su impacto
- c) Si, los recursos de gamificación pueden mejorar la retención y aplicación de reglas ortográficas
- d) Si, los recursos de gamificación son fundamentales para que los estudiantes retengan y apliquen las reglas ortográficas de manera efectiva

**7.- ¿Ha recibido retroalimentación positiva de los alumnos sobre el uso de recursos de recursos de gamificación para la enseñanza de la ortografía? Seleccione una opción**

- a) No, la mayoría de los estudiantes no parece disfrutar de los recursos de gamificación en clase
- b) Algunos estudiantes encuentran los recursos de gamificación divertidos, pero otros no están interesados

- c) Si, la mayoría de los estudiantes disfrutaban de los recursos de gamificación y los encuentran útiles para aprender ortografía
- d) Sí, todos los estudiantes parecen disfrutar de los recursos de gamificación y han expresado que les ayudan a mejorar su ortografía

**8.- ¿Cómo incorporaría Usted? ¿Los recursos de gamificación en sus planes de enseñanza de ortografía? Seleccione una opción**

- a) No los incorporo en mis planes de enseñanza
- b) Los utilizo como una actividad ocasional para variar la rutina
- c) Los incluyo regularmente como parte de mis lecciones de ortografía
- d) Son una parte integral de mi enfoque de enseñanza de ortografía y los uso en la mayoría de mis clases

**9.- ¿Qué papel juegan los recursos de gamificación en la motivación de los estudiantes para aprender ortografía? Seleccione una opción**

- a) No tienen un impacto significativo en la motivación de los estudiantes
- b) Pueden aumentar ligeramente la motivación en algunos estudiantes, pero no en todos
- c) Son muy efectivos para motivar a la mayoría de los estudiantes a aprender ortografía
- d) Son esenciales para mantener alta la motivación de los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje positivo

**10.- ¿Qué estrategias específicas ha encontrado más útiles al utilizar recursos de gamificación para enseñar ortografía? Seleccione una opción**

- a) No utilizo recursos de gamificación en mi enseñanza de ortografía
- b) La implementación de competencias o desafíos entre los estudiantes
- c) El uso de aplicaciones interactivas diseñadas para practicar ortografía
- d) La adaptación de juegos de mesa tradicionales para incorporar prácticas de ortografía



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT

Carrera de Educación Básica

### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Items N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

**Observaciones Generales:** Una vez realizadas las correcciones y sugerencias realizadas el instrumento se valida.

#### Datos del Validador

Nombre: Milton Marino Mora Grijalva

Cédula de Identidad: 1002589453

Especialidad: Magíster en Pedagogía



Firmado electrónicamente por:  
MILTON MARINO MORA  
GRIJALVA

Firma



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT  
Carrera de Educación Básica

**PRUEBA DIAGNÓSTICA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES**

**Lineamientos Generales:**

El presente cuestionario hace parte del trabajo de titulación titulado: “Juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”.

Este cuestionario, será manejado con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información proporcionada. El propósito de este es diagnosticar el nivel de ortografía de los estudiantes de quinto grado identificando las áreas de fortaleza y debilidad en sus habilidades ortográficas desde la perspectiva del docente. El cuestionario está conformado por 10 preguntas que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

**Objetivo General**

Determinar los juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”

**Objetivos Específicos**

- a) Diagnosticar el nivel actual de conocimientos de los estudiantes en respecto al aprendizaje de la ortografía.
- b) Identificar el conocimiento que tienen los docentes con respecto a recursos didácticos para la ortografía.
- c) Proponer una guía didáctica de los juegos de mesa tradicionales para el aprendizaje de la ortografía.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT  
Carrera Educación Básica

**PRUEBA DIAGNÓSTICA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES**

**TEMA:** “JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA CON LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JACINTO COLLAHUAZO”.

**El objetivo general de la investigación es:** Determinar los juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”

**Instrucciones:**

- Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas que se presentan a continuación y responda con la opción que usted considere conveniente. De antemano muchas gracias por su colaboración
- Este instrumento es anónimo y confidencial. Los datos recolectados serán de uso exclusivo para la investigación.

**Datos informativos:**

- **Género:** Masculino \_ Femenino \_
- **Edad** \_\_\_\_\_ años
- **Identificación étnica:** Mestizo \_ Blanco \_ Afroecuatoriano \_ Indígena \_ Otro \_\_\_\_\_

**1.-Lea y colorea de color rojo las palabras **agudas**, de color verde las palabras **graves** y azul las palabras **esdrújulas**:**

**Descubriendo nuestro Océano**

¡Qué emocionante es explorar las profundidades del vasto océano! Cuando nos sumergimos en sus aguas, podemos admirar la belleza y la diversidad de la vida marina. Observamos cómo los peces con sus colores brillantes, nada ágilmente entre las algas y los corales. Así también en el submarino, exploramos arrecifes coralinos y cuevas submarinas. Contemplamos la gran inmensidad del mar y nos maravillamos con la armonía del ecosistema submarino. Nos preguntamos sobre los secretos que el océano guarda en sus profundidades.

Caminamos en el silencio por la playa, escuchando el sonido de las olas rompiendo suavemente en la orilla. Nos detenemos a observar el vuelo de las gaviotas y el juego de las olas contra las rocas, mientras nos dejamos llevar por la tranquilidad del mar. ¡Qué privilegio es poder explorar y descubrir los grandes misterios que oculta el océano!



**4.- Lee con atención el siguiente texto, luego coloque las tildes donde corresponda:**

Nuestra asociación se había convencido a sí misma de que ganaríamos todos los trofeos, pero las dificultades comenzaron desde el mismísimo momento en que nuestro líder se quedó sin gasolina en mitad de la autopista, cuando apenas había recorrido veintiún kilómetros. Aun siendo el más destacado equipo, nadie previó cuán complicadas resultarían las cosas en esta competencia. Luego, Raúl se chocó y se fracturó el fémur y el cóccix y hubo que trasladarlo en helicóptero. Avergonzados nos retiramos de la competencia. Hubo hasta espectadores que de la frustración empezaron a gritar: ¡Que los metan en la cárcel! Suerte que fueron pocos.

**5.- Complete las siguientes oraciones con las letras (b/v) según corresponda:**

- Debido al paso del ciclón las comunicaciones hacia todos los po\_\_\_\_\_ lados de esas pro\_\_\_\_\_ncia han quedado \_\_\_\_\_loqueados.
- - ¿Ha escuchado esta rima: “¿En a\_\_\_\_\_ril aguas mil, todas caben en un \_\_\_\_\_aril”?”
- El niño o\_\_\_\_\_servo con asom\_\_\_\_\_ro como la mariposa \_\_\_\_\_olaba sobre su hermosa flor.
- La a\_\_\_\_\_eja zum\_\_\_\_\_a\_\_\_\_\_amientras vola\_\_\_\_\_a de flor en flor recolectando el polen
- Los \_\_\_\_\_iceministros estu\_\_\_\_\_ieron presentes en la firma de los acuerdos \_\_\_\_\_ilaterales
- El barco na\_\_\_\_\_egaba por el \_\_\_\_\_asto océano azul, \_\_\_\_\_enciendo las olas con \_\_\_\_\_ravura

**6.- Completar las siguientes palabras utilizando las letras (c, s, z o x) según corresponda:**

- a) e\_\_\_\_\_pre\_\_\_\_\_ivo
- b) idio\_\_\_\_\_ra\_\_\_\_\_ia
- c) intromi\_\_\_\_\_ión
- d) genufle\_\_\_\_\_ión
- e) pre\_\_\_\_\_i\_\_\_\_\_ión
- f) die\_\_\_\_\_i\_\_\_\_\_éis
- g) e\_\_\_\_\_onomi\_\_\_\_\_ar

**7.- Completar las siguientes oraciones utilizando las palabras que están dentro del paréntesis según corresponda:**

- a) Voy a \_\_\_\_\_una película para esta tarde. (grabar- gravar)
- b) María dejó un \_\_\_\_\_mural de historia en el centro de la ciudad. (bello- vello)
- c) El Sra. Rosa compro una \_\_\_\_\_extensión de tierra cerca de las montañas.
- d) Los ciudadanos están listos para \_\_\_\_\_este año. (botar- votar)
- e) La cocinera añadió en la ensalada un poco de \_\_\_\_\_de limón. (sumo- zumo)
- f) El \_\_\_\_\_nacional tuvo una reunión con el presidente en el gabinete. (consejo- concejo)





## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT  
Carrera de Educación Básica

### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

#### Observaciones Generales:

#### Datos del Validador

Nombre: MSc. Evelyn Estefanía Hernández Martínez

Cédula de Identidad: 1003333620

Especialidad: Maestría en Gestión de la Calidad en Educación



Firmado electrónicamente por:  
**EVELYN ESTEFANIA  
HERNANDEZ MARTINEZ**

Firma



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT  
Carrera de Educación Básica

**Encuesta dirigida a los docentes**

**Lineamientos Generales:**

El presente cuestionario hace parte del trabajo de titulación titulado: “Juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”.

Este cuestionario, será manejado con total criterio de responsabilidad y confiabilidad de la información proporcionada. El propósito de este es diagnosticar las dificultades ortográficas de los estudiantes de quinto grado identificando las áreas de fortaleza y debilidad en sus habilidades ortográficas desde la perspectiva del docente. El cuestionario está conformado por 10 preguntas que pretenden recoger información fidedigna del objeto de estudio.

Estimado validador a continuación se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia del presente instrumento.

**Objetivo General**

Determinar los juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”

**Objetivos Específicos**

- a) Diagnosticar el nivel actual de conocimientos de los estudiantes en respecto al aprendizaje de la ortografía.
- b) Identificar el conocimiento que tienen los docentes con respecto a recursos didácticos para la ortografía.
- c) Proponer una guía didáctica de los juegos de mesa tradicionales para el aprendizaje de la ortografía.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT  
Carrera Educación Básica

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES**

**TEMA:** “JUEGOS DE MESA COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA CON LOS ESTUDIANTES DE QUINTO GRADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “JACINTO COLLAHUAZO”.

**El objetivo general de la investigación es:** Determinar los juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”

**Instrucciones:**

- Por favor lea detenidamente cada una de las preguntas que se presentan a continuación y responda subrayando la opción que usted considere conveniente. De antemano muchas gracias por su colaboración
- Este instrumento es anónimo y confidencial. Los datos recolectados serán de uso exclusivo para la investigación.

**Datos informativos:**

- **Género:** Masculino \_ Femenino \_
- **Edad** \_\_\_\_\_ años
- **Identificación étnica:** Mestizo \_ Blanco \_ Afroecuatoriano \_ Indígena \_ Otro\_\_\_\_\_

**1.- ¿Según su punto de vista, utiliza recursos tradicionales o de gamificación para enseñar ortografía en sus clases? Seleccione una opción**

- a) Utilizo exclusivamente recursos tradicionales, como dictados y ejercicios escritos
- b) Me baso principalmente en recursos tradicionales, pero ocasionalmente introduzco elementos de gamificación
- c) Utilizo una combinación equilibradas de recursos tradicionales y de gamificación
- d) Utilizo principalmente recursos de gamificación, como los juegos de mesa y aplicaciones interactivas

**2.- ¿Cuál de las siguientes actividades usted considera que es más efectiva para enseñar ortografía? Seleccione una opción**

- a) Copiar palabras correctamente varias veces
- b) Realizar dictados y correcciones en clases
- c) Jugar juegos de mesa diseñados específicamente para practicar la ortografía

d) Realizar competencias de deletreo entre los estudiantes

**3.- ¿Qué opinión tiene sobre el uso de juegos de mesa para enseñar ortografía en comparación con métodos tradicionales? Seleccione una opción**

- a) Los juegos de mesa no son tan efectivos como los métodos tradicionales
- b) Los juegos de mesa pueden ser útiles como complemento, pero no son esenciales
- c) Los juegos de mesa son igual de efectivos que los métodos tradicionales
- d) Los juegos de mesa son más efectivos que los métodos tradicionales debido a su naturaleza lúdica y motivadora

**4.- ¿De acuerdo con su experiencia, ha notado una mayor participación y compromiso por parte de los estudiantes al utilizar recursos de gamificación para enseñar ortografía? Seleccione una opción**

- a) No, he notado una diferencia significativa en la participación de los estudiantes
- b) Algunos estudiantes muestran interés, pero no son todos
- c) La mayoría de los estudiantes participan activamente y muestran interés
- d) Todos los estudiantes participan de manera entusiasta cuando se utiliza los recursos de gamificación

**5.- ¿Qué tipo de juegos de mesa ha encontrado más efectivos para practicar ortografía en sus clases? Seleccione dos opciones**

- a) No utilizo juegos de mesa en mis clases
- b) Juegos de naipes con actividades de ortografía
- c) Juegos de mesa adaptados específicamente para practicar la ortografía
- d) Una variedad de juegos de mesa, como scrabble, dominó, parchís, oca, adaptados para practicar ortografía

**6.- ¿Cree que los recursos de gamificación pueden ayudar a mejorar la retención y aplicación de reglas ortográficas por parte de los estudiantes? Seleccione una opción**

- a) No, la retención y aplicación de las reglas ortográficas no se ven afectadas por los recursos de gamificación
- b) No estoy seguro, no he utilizado suficientes recursos de gamificación para evaluar su impacto
- c) Si, los recursos de gamificación pueden mejorar la retención y aplicación de reglas ortográficas
- d) Si, los recursos de gamificación son fundamentales para que los estudiantes retengan y apliquen las reglas ortográficas de manera efectiva

**7.- ¿Ha recibido retroalimentación positiva de los alumnos sobre el uso de recursos de recursos de gamificación para la enseñanza de la ortografía? Seleccione una opción**

- a) No, la mayoría de los estudiantes no parece disfrutar de los recursos de gamificación en clase

- b) Algunos estudiantes encuentran los recursos de gamificación divertidos, pero otros no están interesados
- c) Sí, la mayoría de los estudiantes disfrutan de los recursos de gamificación y los encuentran útiles para aprender ortografía
- d) Sí, todos los estudiantes parecen disfrutar de los recursos de gamificación y han expresado que les ayudan a mejorar su ortografía

**8.- ¿Cómo incorporaría Usted los recursos de gamificación en sus planes de enseñanza de ortografía? Seleccione una opción**

- a) No los incorporo en mis planes de enseñanza
- b) Los utilizo como una actividad ocasional para variar la rutina
- c) Los incluyo regularmente como parte de mis lecciones de ortografía
- d) Son una parte integral de mi enfoque de enseñanza de ortografía y los uso en la mayoría de mis clases

**9.- ¿Qué papel juegan los recursos de gamificación en la motivación de los estudiantes para aprender ortografía? Seleccione una opción**

- a) No tienen un impacto significativo en la motivación de los estudiantes
- b) Pueden aumentar ligeramente la motivación en algunos estudiantes, pero no en todos
- c) Son muy efectivos para motivar a la mayoría de los estudiantes a aprender ortografía
- d) Son esenciales para mantener alta la motivación de los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje positivo

**10.- ¿Qué estrategias específicas ha encontrado más útiles al utilizar recursos de gamificación para enseñar ortografía? Seleccione una opción**

- a) No utilizo recursos de gamificación en mi enseñanza de ortografía
- b) La implementación de competencias o desafíos entre los estudiantes
- c) El uso de aplicaciones interactivas diseñadas para practicar ortografía
- d) La adaptación de juegos de mesa tradicionales para incorporar prácticas de ortografía



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología - FECYT  
Carrera de Educación Básica

### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítems N°	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	
9	E	E	E	
10	E	E	E	

#### Observaciones Generales:

#### Datos del Validador

Nombre: MSc. Evelyn Estefanía Hernández Martínez

Cédula de Identidad: 1003333620

Especialidad: Maestría en Gestión de la Calidad en Educación



Firmado electrónicamente por:  
EVELYN ESTEFANIA  
HERNANDEZ MARTINEZ

Firma

## Anexo 4. Revisión del Abstract



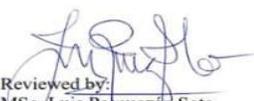
**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**EMPRESA PÚBLICA "LA UEMEPRENDE E.P."**



### Abstract

This study emphasizes the need for innovation in teaching and learning processes related to spelling by proposing the use of board games as effective didactic tools. These games aim to enhance engagement, facilitate the teaching and reinforcement of spelling concepts, and reduce errors that hinder correct spelling. The objective of the research is to adapt and evaluate the effectiveness of board games as a resource for the spelling teaching-learning process. The study involved a sample of students and teachers from the fifth year of elementary school at the "Jacinto Collahuazo" Educational Unit. A quantitative methodology was employed, utilizing a questionnaire to gather relevant data on the problem. The findings reveal that students demonstrate a low level of spelling knowledge, largely due to insufficient resources for learning. Similarly, teachers report limited use of diverse didactic tools to support students' spelling acquisition in engaging and interactive ways. In conclusion, the study underscores the value of incorporating board games as didactic resources to strengthen spelling skills in a fun and interactive manner. These games offer innovative solutions to enhance the quality of education by moving away from traditional methods and adopting new strategies that foster meaningful learning and improve educational outcomes.

**Keywords:** Spelling, Board games, Teaching-learning process, Spelling rules, Didactic resources.

  
Reviewed by:  
MSc./Luis Paspueza Soto  
**CAPACITADOR-CAI**  
January 6, 2025

## Anexo 5. Reporte de similitud (Turnitin)

**Thalía Sisa Salazar Castañeda**

**Salazar\_Thalía\_Turnitin.docx**

Universidad Técnica del Norte

### Detalles del documento

Identificador de la entrega  
trnoid::21463-421015784

Fecha de entrega  
15 ene 2025, 10:37 a.m. GMT-5

Fecha de descarga  
15 ene 2025, 11:23 a.m. GMT-5

Nombre de archivo  
Salazar\_Thalía\_Turnitin.docx

Tamaño de archivo  
131.6 KB

55 Páginas

18,915 Palabras

100,577 Caracteres

turnitin Página 1 of 58 - Portada

Identificador de la entrega trnoid::21463-421015784

turnitin Página 2 of 58 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trnoid::21463-421015784

## 4% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 12 palabras)
- Trabajos entregados
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

### Fuentes principales

- 4% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 0% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.



Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar coincidencias que permitan distinguirlo de uno entregado normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo. Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

turnitin Página 2 of 58 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trnoid::21463-421015784

## Anexo 6. Evaluación del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular - Director



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA



### EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**Tema:** Juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa "Jacinto Collahuazo"

**Nombre del Director:** PhD. Rómulo Paúl Andrade Ubidia

**Autor/es:** Thalía Sisa Salazar Castañeda

**Carrera:** Educación Básica

**Título a obtener:** Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

**Fecha:** 15 de enero de 2025

*\*Cada parámetro será evaluado sobre 2 puntos (TOTAL 10 PUNTOS)*

PARÁMETROS A EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1. El Informe Final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	2	
2. Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de Trabajo de integración curricular.	2	
3. El Informe Final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	2	
4. Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación.	2	
5. Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la Metodología de la Investigación Científica, en la redacción del Informe Final.	1.5	
<b>PUNTAJE TOTAL (números)</b>	9.5	
<b>PUNTAJE TOTAL (letras)</b>	Nueve punto cinco	

Firma del Director: 

## Anexo 7. Evaluación del Informe Final del Trabajo de Integración Curricular – Asesor



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA



### EVALUACIÓN DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**Tema:** Juegos de mesa como recurso didáctico para el aprendizaje de la ortografía con los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa “Jacinto Collahuazo”

**Nombre del Asesor:** MSc. Edwin Daniel Hernández Martínez

**Autor/es:** Thalía Sisa Salazar Castañeda

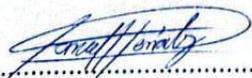
**Carrera:** Educación Básica

**Título a obtener:** Licenciada en Ciencias de la Educación Básica

**Fecha:** 15 de enero de 2025

*\*Cada parámetro será evaluado sobre 2 puntos (TOTAL 10 PUNTOS)*

PARÁMETROS A EVALUARSE	CALIFICACIÓN	OBSERVACIONES
1. El Informe Final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	2	
2. Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de Trabajo de integración curricular.	2	
3. El Informe Final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	2	
4. Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación.	2	
5. Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la Metodología de la Investigación Científica, en la redacción del Informe Final.	2	
<b>PUNTAJE TOTAL (números)</b>	10	
<b>PUNTAJE TOTAL (letras)</b>	Diez	

Firma del Asesor:  .....