

La Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto de Básica Primaria

Diana Cecilia Tovar Rúa¹

d.tovar@unireformada.edu.co

<https://orcid.org/0000-0002-3847-0554>

Corporación Universitaria Reformada

Colombia

Universidad Nacional Experimental Rafael María

Baralt

Johana Paola Gómez Muñoz

j.gomez@unireformada.edu.co

<https://orcid.org/0009-0004-0579-7597>

Corporación Universitaria Reformada

Colombia

Carlos Andrés Getial Narváez

getialnarvaez@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-5932-9547>

Universidad Nacional Experimental Rafael María

Baralt

Venezuela

Yenis Katherine Caballero Acosta

yeniskatherine@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-5380-4469>

Universidad Nacional Experimental Rafael María

Baralt

Venezuela

Yossiris Banquez Montejo

yossiban21@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-2180-9843>

Universidad Nacional Experimental Rafael María

Baralt

Venezuela

RESUMEN

El propósito fundamental de este estudio consistió en fortalecer la competencia ortográfica de estudiantes de quinto grado pertenecientes al colegio Salvador de Entregas, a través de la implementación de estrategias lúdicas. Esta investigación, caracterizada por su naturaleza de acción, se desarrolló empleando un diseño de acción participativo. La muestra estuvo conformada por un docente y treinta alumnos de quinto grado de educación básica primaria durante el año lectivo 2018. Para llevar a cabo la recopilación de información pertinente, se optó por utilizar la encuesta y el test como técnicas, utilizando como instrumentos específicos el cuestionario y la prueba diagnóstica respectivamente. Los resultados obtenidos revelaron notables deficiencias en el dominio de aspectos fundamentales de la ortografía por parte de los estudiantes, particularmente en áreas vinculadas con la acentuación, los diptongos y los hiatos. Asimismo, se identificó el uso recurrente por parte del docente de métodos de enseñanza tradicionales, lo cual incidió en estos hallazgos. En virtud de estos resultados, se justificó plenamente la necesidad de diseñar una estrategia pedagógica que se apoyara en actividades lúdicas. Como resultado de la implementación de la propuesta educativa denominada "Aprender ortografía jugando", se constató un impacto positivo significativo en las competencias relacionadas con la escritura, la redacción, la pronunciación de vocablos y la interpretación de textos entre los estudiantes evaluados.

Palabras clave: estrategia pedagógica; lúdica; ortografía; uso de normas ortográficas.

¹ Autor principal.

Correspondencia: d.tovar@unireformada.edu.co

Playfulness as a Pedagogical Strategy for Learning Spelling Rules in the Fifth Grade of Primary School

ABSTRACT

The fundamental purpose of this study was to strengthen the spelling competence of fifth grade students belonging to the Salvador de Entregas school, through the implementation of playful strategies. This research, characterized by its action nature, was developed using a participatory action design. The sample was made up of one teacher and thirty fifth grade students of primary basic education during the 2018 school year. To carry out the collection of relevant information, it was decided to use the survey and the test as techniques, using the questionnaire and the diagnostic test respectively. The results obtained revealed notable deficiencies in the students' mastery of fundamental aspects of spelling, particularly in areas related to accentuation, diphthongs and hiatuses. Likewise, the teacher's recurrent use of traditional teaching methods was identified, which influenced these findings. Based on these results, the need to design a pedagogical strategy that was supported by recreational activities was fully justified. As a result of the implementation of the educational proposal called "Learn spelling while playing", a significant positive impact was found on the skills related to writing, composition, pronunciation of words and interpretation of texts among the evaluated students.

Keywords: pedagogical strategy; playful; orthography; use of spelling rules.

Artículo recibido 20 noviembre 2023

Aceptado para publicación: 30 diciembre 2023

INTRODUCCIÓN

La educación, como proceso dedicado a facilitar el crecimiento y la realización individual, abarca la transmisión de conocimientos, habilidades, destrezas, valores y creencias. Su naturaleza se arraiga en lo sociocultural, y su objetivo principal es mejorar las condiciones que impulsan el desarrollo de un país y la transformación de la sociedad en busca de una mejor calidad de vida. Esta premisa destaca la importancia de contar con sistemas educativos de alta calidad y entornos de aprendizaje donde se implementen estrategias pedagógicas pertinentes y eficaces, que coadyuven a la consecución de los fines educativos y objetivos de la práctica docente. Esto resulta fundamental para facilitar la adquisición de conocimientos y la formación integral de los estudiantes de educación primaria.

En este contexto, la lúdica emerge como una estrategia pedagógica que propicia un aprendizaje espontáneo, dinámico y placentero para los niños, fomentando relaciones sociales a través del juego, particularmente en los procesos de lecto-escritura. Al observar las prácticas y discursos pedagógicos en la enseñanza de lengua castellana, revisar documentos y llevar a cabo entrevistas informales con miembros de la comunidad educativa, se pudo constatar que en el colegio Salvador de Entregas, específicamente en quinto grado de primaria, los docentes emplean un enfoque tradicional en su enseñanza. Esto se traduce en una falta de involucramiento por parte de los estudiantes en las actividades, manifestada en distracción y apatía, especialmente en el ámbito de las reglas gramaticales. En el aprendizaje de la gramática, los temas más desafiantes se relacionan con la acentuación, los diptongos y los hiatos.

Estas prácticas conllevan un retraso significativo en el proceso de aprendizaje y no promueven el desarrollo de habilidades ni destrezas para la comprensión de textos. Se percibe una falta de compromiso por parte de los estudiantes al leer libros y al realizar actividades que implican el correcto uso de las reglas ortográficas.

Una aproximación conceptual sobre la lúdica

La lúdica, como experiencia cultural, se manifiesta como una dimensión intrínseca en la vida humana, trascendiendo meras prácticas o actividades aisladas. No se limita a constituir una ciencia o disciplina, ni mucho menos una moda pasajera; en su lugar, se consolida como un proceso inherente al desarrollo humano en su plenitud social, cultural y biológica. Desde esta óptica, la lúdica se entrelaza con la

cotidianidad, particularmente en la búsqueda del significado de la vida y la estimulación de la creatividad humana como lo expresa Ulloa y Valencia (2016) citando a Jiménez, 1998. La disposición lúdica conlleva la disposición a explorar, experimentar, dialogar y reflexionar. Es a través de la vivencia de diversas experiencias que se accede a la pedagogía lúdica, la cual se presenta como una propuesta didáctica que conjuga el disfrute y el desafío. Se convierte en una forma de experimentar la cotidianidad, interpretando los sucesos como actos que generan satisfacción física, espiritual o mental. Este enfoque lúdico propicia el desarrollo de habilidades, relaciones interpersonales y el sentido del humor en los individuos.

Consecuentemente, la lúdica se entrelaza estrechamente con el aprendizaje. Nunes (2002) sostiene que la lúdica, cuando es adecuadamente aplicada y comprendida, tiene un impacto significativo y positivo en la mejora del aprendizaje. Esto abarca la cualificación, la formación crítica, los valores, así como las relaciones y conexiones con los demás, promoviendo la permanencia de los educandos en la educación inicial. En este contexto, el docente presenta la propuesta lúdica como una forma de enseñar contenidos, donde el niño se convierte en el actor principal, asimilando los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje que, aunque no es completamente espontáneo, surge de una enseñanza sistemática e intencional, conocido como aprendizaje escolar. Tal como lo plantea Dewey (1975), la experiencia representa la etapa inicial del pensamiento. En la experiencia pedagógica lúdica, el alumno y el profesor se igualan en el proceso. El docente participa activamente con los estudiantes, jugando con ellos como uno más, sin estar por encima de la actividad ni realizándola por ellos o para ellos.

La vida se presenta como un escenario complejo, y lo lúdico facilita el acceso a esa complejidad, permitiendo comprender su naturaleza incierta. Proporciona un lenguaje que prescinde de explicaciones, una forma de percepción basada en sensaciones, explorando "lo que es". Lo lúdico genera conocimiento, y a su vez, el conocimiento se vuelve lúdico. La sensación y la imagen prevalecen sobre la palabra, ¿existe una manera más pura de conocer? Lo lúdico representa el juego innato del ser humano, ofreciéndole la oportunidad de potenciar sus habilidades y de conocer de manera agradable y generalmente divertida.

Las actividades lúdicas incrementan la motivación, la atención, la concentración y potencian la adquisición de información y el aprendizaje, generando nuevos conocimientos. Al ser vivenciales y

altamente interactivas, incrementan la capacidad de adaptación al cambio, la retención de información y la habilidad para relacionarse en entornos flexibles y dinámicos. La lúdica, a través de su enfoque particular, facilita la exploración de los siete saberes planteados por el distinguido pensador Edgar Morín (2001), considerados esenciales para este siglo. Estos saberes no se conciben como un conocimiento único, sino como una red interconectada de conocimientos que propenden hacia un desarrollo sostenible: las cegueras del conocimiento (el error y la ilusión); los principios de un conocimiento pertinente; la enseñanza de la condición humana; la enseñanza de la identidad terrenal; el afrontamiento de la incertidumbre; la enseñanza de la comprensión; y la ética del género humano.

Así, la lúdica, a través de la experiencia, el pensamiento y el sentimiento, elabora una serie de representaciones simbólicas que se conectan de manera lógica con el pensamiento, el conocimiento y la comunicación humana. Para Locke, traducción 1998, los signos son indispensables para la formación del pensamiento y su expresión. En la dimensión humana, habita el pensamiento metafórico, esencialmente lúdico, que se manifiesta a través del humor, los juegos de rol, la poesía, la literatura, el arte y la ciencia. Como un mecanismo de pensamiento de alto nivel, opera en el campo de las analogías, las diferencias y, por ende, en la conceptualización para lograr su cometido alegórico.

Las estrategias pedagógicas

Una estrategia pedagógica representa un conjunto articulado y lógico de acciones diseñadas para alcanzar objetivos educativos concretos. Se trata de métodos o actividades planificadas que buscan mejorar tanto el aprendizaje profesional como el desarrollo personal del estudiante (Picardo Joao, Balmore Pacheco, & Escobar Baños, 2004, p. 161). Es importante distinguir que una estrategia pedagógica no se limita a una única acción, sino que abarca un conjunto de acciones coordinadas; de lo contrario, en lugar de una estrategia, se estaría llevando a cabo una actividad puntual.

Dentro del enfoque de la pedagogía de la humanización, la estrategia pedagógica se comprende como un proceso planificado con un propósito educativo específico. Se basa en un conjunto coordinado de acciones, el uso de herramientas y recursos con el fin de alcanzar resultados significativos.

Las estrategias abarcan diversas dimensiones para potenciar el proceso educativo. Entre las que tenemos las cognitivas que se centran en generar un aprendizaje significativo en las áreas temáticas estudiadas, mientras que las metacognitivas promueven la reflexión del estudiante sobre su propio proceso de

aprendizaje, indagando sobre cómo, qué, con qué y cuál es su impacto social. Por otro lado, las estrategias lúdicas se enfocan en facilitar el aprendizaje a través de interacciones agradables y emocionales, empleando el juego como una herramienta didáctica fundamental. Asimismo, las estrategias tecnológicas, imprescindibles en el contexto actual, se centran en el dominio y aplicación de tecnologías como habilidades esenciales para cualquier proceso de aprendizaje. Finalmente, las estrategias socioafectivas buscan crear un ambiente propicio para el aprendizaje significativo, fomentando una interacción social y académica enriquecedora que combina elementos como la lúdica, el arte, la técnica, el método y la cognición, generando así una experiencia integral de crecimiento.

Gramática y ortografía

Se pueden identificar dos tipos de conocimiento relacionados con el lenguaje: el conocimiento declarativo, que comprende las normas gramaticales enseñadas formalmente por gramáticos o profesores; y el conocimiento instrumental, que se adquiere a través de la comunicación oral o escrita con otros usuarios del idioma en contextos reales, siendo esencial para un aprendizaje significativo en contraposición a la mera memorización de datos aislados.

El aprendizaje significativo, que conlleva al desarrollo de la competencia comunicativa, se contrapone a la mera memorización, que puede ofrecer resultados a corto plazo, pero no garantiza un verdadero dominio del idioma. Gómez & Zanón (1999) sugieren enfoques de concienciación gramatical para los alumnos, promoviendo que descubran por sí mismos las normas del idioma.

Locke 1693, citado en Sánchez 1992 sostiene la importancia de aprender un idioma mediante la conversación, considerándolo no solo suficiente, sino preferible y más efectivo que el estudio gramatical para adultos que buscan una comprensión crítica del idioma. Estos elementos convergen en la competencia lingüística o gramatical, un componente esencial de la competencia comunicativa, según González (2010). Esta habilidad implica la interpretación y formulación correcta de frases, incluyendo vocabulario, pronunciación, formación de oraciones y reglas gramaticales.

La ortografía, definida por Martínez (2003) como la disciplina que regula la correcta escritura de palabras, no solo tiene un carácter normativo sino que también asegura la coherencia fonética y fonológica de los textos escritos. Desde la perspectiva social, Camps et al. (2007) destacan su papel en la unidad lingüística y la legibilidad de textos para una amplia comunidad. El aprendizaje de la ortografía

es relevante en el ámbito cognitivo para la adquisición del código escrito en niños, mientras que a nivel comunicativo es fundamental para la comprensión escrita entre individuos que comparten una lengua. En el plano social, la ortografía genera expectativas respecto al cumplimiento de la norma y puede acarrear perjuicios por su incumplimiento.

En el ámbito didáctico, la enseñanza explícita y centrada en la práctica de la escritura en contextos reales, conforme a las necesidades del aula, es esencial para el desarrollo de habilidades ortográficas, aunque enseñar a escribir no se limite exclusivamente a enseñar ortografía, como mencionan Camps et al. (2007).

METODOLOGÍA

Esta investigación adopta un enfoque cualitativo para sumergirse en la dinámica y los patrones que caracterizan el entorno educativo. Hernández, Fernández & Baptista (2014) lo definen como un enfoque que busca comprender los fenómenos desde la perspectiva de los participantes, explorándolos en su ambiente natural y en relación con su contexto. Según Niño (2011), citando a Blaxter et al. (2010), este enfoque se enfoca en explorar un número limitado pero detallado de casos considerados esclarecedores, persiguiendo la profundidad sobre la amplitud (p. 30).

El diseño de esta investigación se basa en la metodología de investigación acción, permitiendo el uso de múltiples técnicas para la recolección de datos. Entre estas técnicas se incluyen la aplicación de pruebas a estudiantes, encuestas a docentes y la implementación y evaluación de estrategias lúdicas para la enseñanza de la ortografía. La muestra, conformada por 30 estudiantes de quinto grado y el docente orientador de lengua castellana, fue seleccionada mediante un muestreo intencional que aseguró representatividad y diversidad en las experiencias educativas.

Por otro lado, el proceso investigativo se desarrolló en tres fases. Inicialmente, se llevó a cabo una fase diagnóstica mediante la aplicación de pruebas a los estudiantes en un entorno controlado para evaluar el uso de normas ortográficas y otros aspectos relevantes. Simultáneamente, se suministró una encuesta a los docentes para recopilar información sobre sus percepciones, prácticas pedagógicas y desafíos en relación con la ortografía. Posteriormente, se implementaron y evaluaron estrategias lúdicas en la enseñanza de la ortografía. Para la recopilación detallada de datos se emplearon cuestionarios

estructurados, tanto para estudiantes como docentes, garantizando la precisión y pertinencia de la información obtenida.

El análisis de los datos recolectados se realizó mediante técnicas cualitativas y cuantitativas, con el objetivo de identificar patrones, temas emergentes y relaciones significativas que permitieran comprender la dinámica educativa y sus implicaciones. En todo momento, se respetaron los principios éticos de la investigación, asegurando la confidencialidad, el consentimiento informado y el uso responsable de los datos obtenidos. Esta metodología integra diversas técnicas de recolección de datos para ofrecer una visión holística y detallada de la experiencia educativa, permitiendo una comprensión profunda de los aspectos relevantes en el contexto estudiado.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El análisis de los datos recopilados en esta investigación, revela que los estudiantes enfrentan una serie de obstáculos que limitan el uso de las normas ortográficas y por parte del docente se revelan grandes desafíos en cuanto a la enseñanza de la gramática y específicamente a la ortografía.

Tabla 1. Análisis de la encuesta a estudiantes

Categoría	Análisis
Conocimiento sobre normas ortográficas	A través de la encuesta que se le realizó a los estudiantes se obtuvo como resultado que: en primer lugar con respecto a contenidos programáticos correspondientes en quinto grado tales como, demostrar el uso correcto de la B – V, demostrar el uso correcto de la G – J, acentuar correctamente las palabras usando la tilde, clasificar las palabras según su acento, reconocer en las palabras diptongo – hiato, entre otros) los estudiantes muestran ciertos vacíos y limitaciones, en mayor proporción con respecto a el uso de la tilde y el acento.
Uso de normas ortográficas	En los resultados obtenidos, se pudo constatar que los estudiantes: tienen dificultades para internalizar las reglas ortográficas debido a su complejidad y a la necesidad de memorizar una gran cantidad de normas y excepciones; falta de interés en el tema o la percepción de la ortografía como algo tedioso puede llevar a una menor atención y dedicación a aprender y aplicar las reglas; dependencia de la tecnología y el uso frecuente de dispositivos con corrección automática pueden hacer que los estudiantes confíen en estas herramientas y descuiden el aprendizaje de las reglas ortográficas; el uso informal del lenguaje en redes sociales

	o mensajes de texto, puede influir en la adquisición de hábitos ortográficos incorrectos.
Actividades para la motivación y estímulo	Los estudiantes coinciden en que es escasa la diversidad de recursos didácticos, como ejercicios interactivos, juegos educativos, aplicaciones o materiales visuales, estos limitan su comprensión e interés. La mayoría de los estudiantes identifican en el juego una estrategia motivadora para aprender las reglas ortográficas

Tabla 2. Análisis de entrevista a docentes

Categoría	Análisis
Fortalezas y dificultades de los estudiantes en relación con la ortografía	Con base en la información recolectada a través de las entrevistas a los docentes, se puede afirmar que los docentes perciben que las principales dificultades que presentan los estudiantes al usar las normas ortográficas están relacionadas con la poca comprensión de la importancia y utilidad de una ortografía correcta, consideran que es posible que no le dediquen la atención necesaria; la confusión con reglas ortográficas específicas, como la acentuación de palabras, la ortografía de las letras b/v, h, g/j, entre otras, puede generar errores recurrentes; Otro de los aspectos identificados es el entorno lingüístico del estudiante, incluyendo el uso informal del lenguaje en redes sociales o mensajes de texto, influye en la adquisición de hábitos ortográficos incorrectos.
Fomento de las normas ortográficas	Los docentes coinciden en determinar la importancia de la norma ortográfica, teniendo respaldo con recursos adicionales, como actividades prácticas, juegos interactivos o materiales visuales, para reforzar su aprendizaje y hacerlo más accesible y atractivo. Los docentes reconocen que las estrategias de enseñanza deben estar adaptadas de modo que puedan abordar las diversas necesidades de los estudiantes, ofreciendo variedad en la presentación de las reglas ortográficas para que se ajusten a diferentes estilos de aprendizaje. Los docentes enfatizan en la importancia de una ortografía adecuada, destacando cómo impacta en la comunicación efectiva y en la comprensión de textos, motivando así a los estudiantes a mejorar sus habilidades ortográficas.
La lúdica aplicada a la enseñanza de la ortografía	Respecto a los datos recogidos sobre este aspecto, se exalta que los docentes reconocen que el uso de juegos, actividades interactivas y dinámicas lúdicas incrementa el interés y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la ortografía; además consideran que la lúdica facilita la internalización de las reglas ortográficas al presentarlas de manera contextualizada y significativa, lo

que permite a los estudiantes comprender y aplicar las normas de manera más efectiva; por otro lado, se considera que a través de juegos y actividades lúdicas, los estudiantes se involucran activamente en el proceso de aprendizaje, lo que propicia un ambiente más participativo y colaborativo en el aula; y por último reconoce que la incorporación de elementos lúdicos en la enseñanza puede reducir la ansiedad asociada con la ortografía, permitiendo a los estudiantes abordar los errores de manera más relajada y constructiva y ayudando a la promoción de un aprendizaje más autónomo.

De la discusión de los resultados obtenidos derivados de las observaciones, respuestas ofrecidas por el docente y estudiantes se evidencia la necesidad de grandes desafíos educativo que deben ser afrontados por principalmente por los docentes en su labor de enseñar. En primer lugar, con respecto a los resultados obtenidos del test aplicado a los estudiantes, permitió identificar el conocimiento de la norma ortográfica, donde se observaron resultados positivos en las reglas gramaticales con relación al uso correcto de la B – V y de la G – J, pero muy negativos en cuanto a la acentuación de las palabras y el reconocimiento del diptongo y el hiato. En cuanto al tema de acentuación, lo más importante es que el estudiante reconozca entre sílabas tónicas y sílabas átonas. Mientras que, para el caso del diptongo e hiato, el punto radica en conocer perfectamente las vocales fuertes y las débiles, y cuál de ellas debe acentuarse usando la tilde (Pich-Aguilera, 2012).

Ahora bien, con respecto a la encuesta respondida por el docente de la asignatura, uno de los aspectos evidenciados es que los estudiantes no aplican en muchos casos, de manera correcta, las reglas ortográficas explicadas en clase. En este sentido, se corresponde con los resultados obtenidos tras la aplicación del test a los alumnos. Esta situación, según lo establecido por Caicedo et.al., (2016), obedece a que los estudiantes de hoy en día no ven la importancia de la ortografía; es necesario que ellos asimilen su aplicación y correcto uso en todo su proceso lecto-escritor.

Con respecto a las estrategias aplicadas, el docente utiliza estrategias que fomenten el uso de las reglas gramaticales por parte de sus estudiantes, limitándose solo a las tradicionales sin considerar otras alternativas como los juegos y los videos, más pertinentes considerando las características e intereses de los alumnos. Siendo estas las estrategias utilizadas, las herramientas corresponden al uso del tablero, la formulación de preguntas vinculadas al contenido y la realización de actividades del libro. Según

Sandoval, et.al., (2017), lo que persigue el maestro es que el estudiante sea motivado y alcance las metas de aprendizaje, que no sea una simple rutina, lo que conlleva la preparación de las estrategias que empleara cada día en el aula, de manera consciente e intencional. Por su parte, para Gómez et.al., (2015), la lúdica, constituye un modo de enseñar contenidos, el niño es quien juega, apropiándose de los contenidos escolares a través de un proceso de aprendizaje. Asimismo, el docente considera que las estrategias empleadas le han permitido observar mejoría en los alumnos con respecto al uso de las reglas ortográficas.

Esto evidencia la necesidad de implementar nuevas estrategias para superar las debilidades que en esta temática exhiben los estudiantes. Tal como lo afirma Cordero (2017), las estrategias pasivas no producen resultados efectivos en el aprendizaje de los alumnos, es por ello que cualquier aspecto a enseñar requieren de un involucramiento activo de los estudiantes, que les permita descubrir el sentido de aprender. Finalmente, los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes muestran como dato más representativo, que casi la totalidad de ellos manifiestan su deseo de querer aprender jugando las reglas ortográficas en las clases de Lengua Castellana.

Esto se corresponde con los planteamientos de Caicedo et.al., (2016) quienes exponen que al alumno se le facilita el uso cotidiano de las reglas ortográficas cuando se le enseña utilizando herramientas lúdicas de aprendizaje, con las que el niño se siente atraído y motivado; esto le permite recordar de manera significativa cada uso ortográfico. Como complemento, Cepeda (2017) concluye que el juego desarrolla habilidades y contribuye en la comunicación, en la motivación para tomar decisiones, y en la solución de dificultades durante la interacción con otros estudiantes.

Tabla. 3. Estrategia para la ortografía a partir de la lúdica

Estrategia aplicada. "Aprender ortografía jugando"	
Propósitos	Promover el aprendizaje significativo de las reglas ortográficas entre los estudiantes de quinto grado mediante el uso de actividades lúdicas como la lotería y la peregrina, así como el acceso a juegos interactivos en línea. Mejorar la comprensión, retención y aplicación de las normas ortográficas de manera divertida y participativa
	1. Explicación de Reglas Ortográficas: Antes de iniciar los juegos, el docente explicará las reglas ortográficas que serán reforzadas durante las actividades.

Descripción de la metodología

2. **Desarrollo de Juegos Lúdicos:** Los estudiantes participarán en las actividades de lotería y peregrina, corrigiendo palabras con errores ortográficos y ganando puntos o premios por respuestas correctas.

3. **Acceso a Juegos en Línea:** Los estudiantes tendrán sesiones específicas para acceder a juegos en línea que refuercen las reglas ortográficas aprendidas, bajo supervisión y guía del docente.

4. **Retroalimentación y Reforzamiento:** Al finalizar cada juego, se realizará una retroalimentación grupal para reforzar las reglas ortográficas aprendidas y aclarar dudas.

Esta estrategia integrará la ludicidad en el aprendizaje de la ortografía, ofreciendo una combinación de actividades prácticas, juegos tradicionales y herramientas digitales para fomentar un aprendizaje activo y efectivo.

ACTIVIDADES

Lotería Ortográfica**(4 secciones)**

- Preparación de cartones de lotería con palabras que presenten errores ortográficos comunes para la edad.
- Los estudiantes identificarán los errores ortográficos y los corregirán en sus cartones al escuchar la palabra correcta por parte del docente.
- Premios simbólicos o incentivos para los estudiantes que completen ciertos patrones ortográficos en sus cartones.

Juego de la Peregrina**(4 secciones)**

- Elaboración de una peregrina (tablero con casillas) con palabras que requieran ser corregidas ortográficamente.
- Los estudiantes avanzarán en la peregrina al corregir correctamente las palabras que encuentren en cada casilla.
- Se pueden otorgar puntos por respuestas correctas para incentivar la participación y el aprendizaje.

Juegos en línea**(8 secciones)**

- Juegos en Línea Interactivos:
- Uso de plataformas educativas en línea que ofrezcan juegos interactivos enfocados en ortografía.
- Los estudiantes podrán acceder a actividades digitales que presenten desafíos ortográficos adaptados a su nivel y que refuercen las reglas aprendidas en clase.

Evaluación**(Periódica)**

- Se evalúan permanentemente las actividades
- Se realiza la retroalimentación del proceso

Recursos Tecnológicos

- **Cartones de lotería con palabras a corregir.**
- **Materiales para la elaboración de la peregrina (cartulina, marcadores, fichas).**
- **Dispositivos electrónicos o computadoras con acceso a juegos en línea educativos de ortografía.**
- **Pizarrón o proyector para explicar las reglas ortográficas antes de comenzar las actividades.**
- **Premios simbólicos o incentivos para motivar la participación y el aprendizaje.**

Tabla 4. Análisis de la estrategia

Categoría	Análisis
Estrategia Lúdica	Las estrategias lúdicas en la enseñanza de la ortografía ofrecen una vía dinámica y efectiva para mejorar la comprensión y aplicación de las reglas ortográficas en estudiantes de quinto grado. Estas estrategias promueven un aprendizaje activo y significativo al involucrar a los estudiantes en actividades interactivas como juegos de lotería, peregrina y herramientas en línea, lo que estimula su participación, motivación y retención de las normas ortográficas de manera divertida y práctica, contribuyendo así a un mejor dominio de la escritura correcta.
Uso de reglas ortográficas	La ortografía se erige como un pilar fundamental en el aprendizaje de estudiantes de quinto grado al ser un componente esencial para la comunicación efectiva y el desarrollo de habilidades lingüísticas sólidas. Su dominio no solo facilita la comprensión lectora y la expresión escrita, sino que también potencia la claridad y coherencia en la transmisión de ideas. Además, al dominar las normas ortográficas, los estudiantes fortalecen su autoconfianza y proyectan una imagen más adecuadas de sus producciones escritas, sentando bases sólidas para un crecimiento académico integral.
Fomento de aprendizajes significativos en ortografía	Fomentar aprendizajes significativos sobre la norma ortográfica en estudiantes de quinto grado es crucial para cultivar habilidades comunicativas sólidas y precisas. Estos aprendizajes no solo les proporcionan las herramientas necesarias para expresarse con claridad y coherencia, sino que también les brindan la capacidad de comprender la importancia de una escritura correcta en diversos contextos. Al internalizar

estas normas de manera significativa, los estudiantes no solo mejoran su desempeño académico, sino que también fortalecen su confianza en sí mismos al comunicarse eficazmente en diferentes ámbitos de su vida académica y persona.

CONCLUSIONES

Las reflexiones conclusivas surgidas de la aplicación de actividades lúdicas en el uso de las reglas ortográficas entre los estudiantes de quinto grado del colegio Salvador de Entregas revelan avances notables. Tras los talleres lúdicos, se evidenció un marcado mejoramiento en los indicadores relacionados con la competencia ortográfica, reflejándose positivamente en la escritura, redacción, pronunciación y comprensión de textos breves. Identificando las dificultades más relevantes en el aprendizaje ortográfico, se observó una carencia notoria en el proceso de lecto-escritura, afectando la capacidad de reconocer palabras mal escritas y aplicar las reglas ortográficas correspondientes, denotando un bajo nivel de competencias gramaticales.

Las actividades de escritura basadas en talleres lúdicos generaron cambios positivos en la actitud de los estudiantes hacia el proceso lecto-escritor, reforzando la importancia de una cultura ortográfica y habilidades como observar, identificar, analizar y aplicar, cruciales para el mejoramiento ortográfico. El uso de la lúdica como estrategia pedagógica demostró aumentar la motivación de los estudiantes, quienes mostraron mayor interés en el aprendizaje de las reglas ortográficas a través del juego. En consecuencia, los avances significativos en las competencias gramaticales tras la realización de actividades y talleres lúdicos confirman la efectividad de la ludicidad como estrategia educativa, ofreciendo un ambiente divertido y educativo que cumple con el propósito de evaluar la propuesta pedagógica en estudiantes de quinto de primaria.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Caicedo, K.; Oidor, L. y Correa, L. (2016). Estrategias lúdicas de aprendizaje para mejorar el uso y la aplicación de la ortografía en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa Golondrinas. Recuperado de

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/542/CaicedoDelgadoKenny.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Camps, A., Milian, M., Bigas, M., Camps, M., & Cabré, P. (2007). La enseñanza de la ortografía (5ta ed.). Barcelona: GRAO. Cepeda, M. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje.

Recuperado de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje> Chávez, N. (2007). Introducción a la investigación educativa. Maracaibo: Gráfica González

Cordero, J. (2017). 15 razones por las que los docentes implementan juegos y dinámicas lúdicas en sus clases. Recuperado de <http://webdelmaestrocmf.com/portal/15-razones-de-las-estrategias-ludicas-en-la-enseñanza-aprendizaje/>

Dewey, J. (1975). Democracia y Educación. Ediciones Morata.

<https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2012/10/dewey-john-democracia-y-educacion.pdf>

Gómez, M. & Zanón, J. (1999). La enseñanza de la gramática mediante tareas.

file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-LaEnsenanzaDeLaGramaticaMedianteTareas-892097%20(1).pdf

Gómez, T.; Molano, O. y Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga, Recuperado de

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%20%93MEZ%20RODR%20%8DGUEZ.pdf>

González, M. & Rodríguez, M. (2018). Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial (Trabajo de Pregrado). Universidad Estatal de Milagro. Milagro, Ecuador.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Metodología de la Investigación. México D.F: McGraw-Hill

Locke, J., (1998). Compendio del Ensayo sobre el Entendimiento Humano. Trad. Rogelio Rovira y Juan José García Norro, Madrid, Tecnos. ISBN 84-206-7291-2.

Martínez de Sousa, J. (2003). Algunos enfoques en la enseñanza de la ortografía. Recuperado el 14 de Marzo, 2014 de <http://martinezdesousa.net/>.

Morin, E. (2001). Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Edición: UNESCO. No. de páginas: 109.

- Niño, V. (2008). Competencias en la comunicación. Hacia las prácticas del discurso. Bogotá. Ecoe Ediciones.
- Nunes, P. (2002). Educación lúdica (Traducción Justo Pastor Buitrago). Bogotá: Sociedad de San Pablo
- Nunes, P. (2002) Educación lúdica. Colombia: San Pablo 18,19.
- Picardo, J. Balmore, R. Escobar, J. (2004). Diccionario Enciclopédico de ciencias de la educación. San salvador.
- Pich-Aguilera, B. (2012). Trabajando el hiato y el diptongo en educación primaria. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2211/Pich-Aguilera.Beatriz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rivas, L. (2016). Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje (Trabajo de Pregrado). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango; Guatemala.
- Sánchez Pérez, A. (1992). Historia de la enseñanza del español como lengua extranjera. Madrid: SGEL.
- Sandoval, M.; Ramírez, E. y Ospina, A. (2017). La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de niños y niñas en el grado de preescolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez (sede VictoriaPautt). Recuperado de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5192/1/Proyecto%20pedagogia%20infantil%20-marzo%202017.pdf>
- Sotomayor, C., Ávila, N., Bedwell, P., Domínguez, A., Gómez, G. & Jéldrez, E. (2017). Desempeño ortográfico de estudiantes chilenos: claves para la enseñanza de la ortografía. Estudios pedagógicos XLIII(2): 315-332.
- Tamayo y Tamayo, M. (2012) El proceso de investigación científica. Incluye evaluación y administración de proyectos de investigación. Limusa. Noriega Editores.
- Ulloa, M. N. & Valencia, M. (2016). El juego como elemento para disminuir los altos índices de agresividad en los estudiantes del grado 4 y 5 de primaria del centro educativo las Camelias. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/883>.