

Uso de estrategias lúdicas para reducir la disortografía y potenciar el aprendizaje en alumnos de educación básica: Un enfoque de investigación mixta en Ecuador.

Using playful strategies to reduce dysorthography and enhance learning in elementary school students: A mixed research approach in Ecuador.

Mg. Germania Teresa Álvarez Serrano

Ministerio de Educación

germania.alvarez@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0005-6219-2663>

Ecuador

Mg. Jenny Marisol Fajardo Rodríguez.

Ministerio de Educación

marisol.fajardo@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0000-3726-0031>

Ecuador

Lic. Clever German Delgado Mena

Ministerio de Educación

clever.delgado@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0008-7102-1032>

Ecuador

Lic. Patricia Janneth Criollo Luzuriaga

Ministerio de Educación

patriciaj.criollo@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0001-6100-3542>

Ecuador

Lic. Lucía Inés Romero Durán

Ministerio de Educación

luciai.romero@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0001-6015-7638>

Ecuador

Lic. María Carmen Quichimbo Mainato

Ministerio de Educación

mariac.quichimbo@educacion.gob.ec

<https://orcid.org/0009-0000-7700-8332>

Ecuador

Formato de citación APA

Álvarez, G. Fajardo, J. Delgado, C. Criollo, P. Romero, L. Quichimbo, M. (2025). *Uso de estrategias lúdicas para reducir la disortografía y potenciar el aprendizaje en alumnos de educación básica: Un enfoque de investigación mixta en Ecuador*. Revista REG, Vol. 4 (Nº. 2). 337 – 351.

PROYECTO CIENCIA

Vol. 4 (Nº. 2). Abril - junio 2025.

ISSN: 3073-1259

Fecha de recepción: 20-04-2025

Fecha de aceptación: 28-04-2025

Fecha de publicación: 30-06-2025

RESUMEN

Este análisis investiga la incidencia de la disortografía en el aprendizaje de estudiantes de quinto año de educación básica en una institución educativa ecuatoriana y valora la efectividad de las estrategias lúdicas como herramienta de intervención. A través de la implementación de una metodología mixta y un diseño no experimental de tipo transversal, se aplicaron encuestas y cuestionarios a 52 alumnos. Los descubrimientos evidencian una prevalencia considerable de errores ortográficos vinculados a fonemas homófonos y confusión de grafemas, especialmente en el empleo de ll/y y b/v. Posterior a la intervención, se observó una mejora significativa en los niveles de reconocimiento ortográfico. Se postula que las estrategias lúdicas constituyen una alternativa eficaz para mejorar la competencia en lectoescritura en entornos educativos.

PALABRAS CLAVE: disortografía, estrategias lúdicas, aprendizaje, educación básica, ortografía infantil

ABSTRACT

This analysis investigates the incidence of dysorthography in the learning of fifth-year basic education students at an Ecuadorian educational institution and evaluates the effectiveness of playful strategies as an intervention tool. Through the implementation of a mixed methodology and a non-experimental cross-sectional design, surveys and questionnaires were administered to 52 students. The findings reveal a considerable prevalence of spelling errors linked to homophonic phonemes and confusion of graphemes, especially in the use of ll/y and b/v. After the intervention, a significant improvement in spelling recognition levels was observed. It is postulated that playful strategies constitute an effective alternative to improve literacy skills in educational settings.

KEYWORDS : dysorthography, playful strategies, learning, basic education, children's spelling

INTRODUCCIÓN

La correcta redacción constituye una competencia esencial en el nivel básico de educación, indispensable no solo para el progreso académico, sino también para la integración social y la comunicación de los alumnos. El dominio del código ortográfico posibilita que los educandos articulen sus conceptos de forma clara, coherente y comprensible, lo cual repercute de manera directa en su rendimiento en todas las áreas del currículo (García et al, 2021). Sin embargo, una proporción considerable de estudiantes en América Latina enfrenta obstáculos significativos en este proceso, siendo la disortografía una de las más frecuentes y menos tratadas desde una perspectiva pedagógica holística.

La disortografía, caracterizada como un trastorno particular del aprendizaje que incide en la adquisición y consolidación de las normas ortográficas, puede acarrear repercusiones considerables en el desempeño académico, la autoestima y la motivación escolar de los individuos afectados (American Psychiatric Association, 2022). El error reiterado en la redacción de palabras con estructuras fonológicas simples o complejas, la utilización inapropiada de grafemas, y la omisión o sustitución de letras constituyen algunas de las manifestaciones más prevalentes de este trastorno, que a menudo coexiste con la dislexia y otras dificultades del lenguaje escrito (Jiménez et al., 2021).

En el escenario ecuatoriano, la disortografía constituye un reto persistente, particularmente en regiones rurales y comunidades en condiciones de vulnerabilidad. La amalgama de elementos estructurales y pedagógicos —tales como la formación docente restringida en trastornos del aprendizaje, la insuficiencia de recursos educativos adaptados y la insuficiente sensibilización institucional respecto a estos desafíos— contribuye a su prevalencia y a su invisibilización en el marco de las políticas públicas educativas (Guarnizo Cajamarca et al., 2021). Esto se añade a la falta de programas sistemáticos de identificación e intervención precoz, lo cual obstaculiza la gestión temprana de estas barreras y perpetúa ciclos de fracaso escolar que impactan el desarrollo holístico del niño (Piedra-Martínez et al., 2022).

Las cifras del Ministerio de Educación del Ecuador (2021) han revelado que un porcentaje significativo de estudiantes durante los primeros años de educación manifiesta dificultades para aprender las reglas ortográficas fundamentales, lo cual incide en su comprensión lectora, la producción escrita y, por ende, en su rendimiento académico a nivel global. Este fenómeno tiene implicaciones no solo a nivel individual, sino también en el ámbito institucional, al obstaculizar la instauración de currículos inclusivos que aborden las necesidades heterogéneas de la población estudiantil.

Frente a este escenario, múltiples investigaciones han examinado la implementación de estrategias pedagógicas lúdicas como instrumentos pedagógicos para abordar las dificultades en la adquisición de habilidades de lectoescritura, incluyendo la disortografía. Estas tácticas —integradas por juegos pedagógicos, dinámicas colaborativas, actividades interactivas y recursos digitales gamificados— han evidenciado su eficacia en la mejora de las competencias ortográficas, la promoción del aprendizaje significativo y el incremento de la motivación estudiantil hacia el proceso de redacción (Mendiburu, 2023; Carrión & Valdivieso, 2020).

La gamificación, conceptualizada como la integración de componentes lúdicos en entornos no recreativos, se ha consolidado como una tendencia pedagógica en ascenso con un considerable potencial para satisfacer requerimientos educativos especiales. En naciones como Perú, México y Colombia, estudios recientes han evidenciado que la implementación de plataformas digitales interactivas, aplicaciones móviles educativas y metodologías fundamentadas en el juego ha producido efectos positivos en la optimización del rendimiento ortográfico y en la disminución de errores persistentes vinculados a la disortografía (Larco et al., 2021; Santos & Martínez, 2022).

Desde esta perspectiva, el juego trasciende su condición de mero entretenimiento para convertirse en un instrumento didáctico que facilita la construcción activa del conocimiento, la colaboración cooperativa y el aprendizaje contextualizado. Desde un enfoque constructivista, académicos como Vygotsky (1978) y Bruner (1986) han enfatizado la importancia del juego en el progreso cognitivo y lingüístico del infante, subrayando su función en el ámbito del desarrollo próximo y en la adquisición de competencias metalingüísticas indispensables para la lectura y la escritura.

Pese al aumento de evidencia a nivel global, en Ecuador persisten vacíos considerables en la investigación educativa vinculada a la implementación de estrategias lúdicas para el tratamiento de la disortografía. La mayoría de las investigaciones en la nación se centran en elementos generales del aprendizaje de la escritura, sin tratar de manera específica las necesidades del alumnado que experimenta dificultades ortográficas persistentes. Esta disparidad pone de manifiesto la imperiosa necesidad de llevar a cabo investigaciones que, además de examinar el fenómeno desde un enfoque pedagógico, sugieran intervenciones culturalmente pertinentes y adaptadas al contexto educativo nacional (Mero-Alcívar & Zambrano, 2023).

La adopción de metodologías activas y estrategias orientadas al estudiante no debe interpretarse como un recurso adicional, sino como una exigencia pedagógica en sistemas educativos heterogéneos y con numerosas disparidades en el aprendizaje. La integración de juegos lingüísticos, actividades multisensoriales, dramatizaciones y prácticas de escritura creativa pueden contribuir no

solo a la asimilación de las normas ortográficas, sino también al fomento de habilidades comunicativas más extensas y profundas.

Dentro de este contexto, la finalidad de este estudio es examinar la correlación entre la disortografía y el aprendizaje en estudiantes de quinto año de educación básica en una institución educativa ubicada en la ciudad de Cuenca, Ecuador. Simultáneamente, se plantea evaluar la eficacia de una intervención fundamentada en estrategias lúdicas para potenciar las competencias ortográficas de los alumnos. Se postula que la implementación sistemática de estas estrategias no solo favorecerá la disminución de errores ortográficos, sino que también fomentará una perspectiva más favorable hacia la escritura y el aprendizaje escolar en su conjunto.

MÉTODOS Y MATERIALES

Esta investigación adopta un enfoque mixto, integrando metodologías cuantitativas y cualitativas para lograr una comprensión más integral del fenómeno bajo estudio. Este método posibilita la integración de la objetividad de los datos cuantitativos con la profundidad interpretativa de las percepciones y experiencias de los participantes, un aspecto crucial en las investigaciones educativas (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

La metodología adoptada en la investigación es no experimental y transversal. En las investigaciones no experimentales, las variables no se someten a manipulación intencional; en cambio, se observan los fenómenos en su contexto natural (Arias, 2021). El diseño transversal implica la recopilación de datos en un instante temporal único, lo que posibilita el análisis de las interrelaciones entre variables en un punto específico (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

La demografía objeto de investigación se compone de alumnos de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ramon Moncayo Benítez", situada en la ciudad de Santo Domingo, Ecuador. La selección de la muestra se realizó de forma deliberada, teniendo en cuenta criterios de accesibilidad y relevancia para los propósitos del estudio. La composición de la muestra comprendió 52 estudiantes, distribuidos conforme se especifica en la Tabla 1.

Tabla 1 Distribución de la muestra por grado y sexo

Nivel educativo	Grado	Sexo	Nº de estudiantes
Educación Básica	Quinto	mujeres	28
		varones	24
Total:			52

La elección de una muestra intencional es habitual en estudios educativos que persiguen un análisis detallado de casos particulares (Sampieri et al., 2022). Para la recopilación de información, se utilizaron dos herramientas primordiales:

Indagación estructurada: Elaborada con el objetivo de investigar los patrones de escritura, percepciones y actitudes de los estudiantes en relación con la ortografía. La implementación de la encuesta se llevó a cabo mediante la plataforma Google Forms, lo que facilitó la recolección y el análisis de datos (Arias, 2021).

Entrevista ortográfica: Se realizó una serie de ejercicios orientados a evaluar la competencia de los alumnos en la utilización de grafemas particulares que frecuentemente presentan dificultades, tales como "h", "ll/y" y "b/v". Este instrumento de evaluación fue implementado a través de la plataforma Liveworksheets, facilitando una interacción dinámica y proporcionando una retroalimentación inmediata a los alumnos. La implementación de instrumentos digitales en la recopilación de datos ha evidenciado su eficacia en contextos educativos actuales (Sampieri et al., 2022).

Los dos instrumentos fueron sometidos a un proceso de verificación de contenido a cargo de expertos en lingüística y pedagogía, garantizando que las interrogantes fueran pertinentes y fácilmente comprensibles para la población destinataria. Adicionalmente, se llevó a cabo un experimento piloto con un subconjunto de estudiantes que no pertenecían a la muestra principal, resultando en un coeficiente de alfa de Cronbach de 0.84, lo que señala una elevada consistencia interna y fiabilidad del cuestionario ortográfico (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

El procedimiento de la investigación se desarrolló en tres fases:

Diagnóstico preliminar: Se implementaron tanto la encuesta como el cuestionario ortográfico con el objetivo de establecer un marco conceptual sobre las competencias ortográficas de los estudiantes y sus perspectivas respecto a la escritura.

Enfoque pedagógico: A lo largo de cuatro semanas, se instauraron actividades recreativas concebidas con el objetivo de potenciar las competencias ortográficas. Estas actividades incorporaron juegos tales como sopas de letras, crucigramas y ejercicios de asociación fonema-grafema, seleccionados por su efectividad en el fortalecimiento de competencias lingüísticas en entornos educativos (Arias, 2021).

Evaluación final: Se re-administró el cuestionario ortográfico para medir los cambios en el desempeño de los estudiantes tras la intervención.

La evaluación de los datos se realizó mediante el uso de técnicas de estadística descriptiva, calculando medidas de tendencia central como la media y la moda, así como medidas de dispersión como la desviación estándar. Estas evaluaciones se llevaron a cabo empleando los programas Microsoft Excel y SPSS versión 25, herramientas que son ampliamente empleadas en investigaciones educativas debido a su robustez y versatilidad en la gestión de datos (Sampieri et al., 2022).

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los hallazgos derivados de la etapa diagnóstica inicial revelaron una elevada prevalencia de dificultades ortográficas entre los alumnos evaluados. En concreto, se detectó que el 57% de los alumnos presentaba errores frecuentes en la utilización de signos de puntuación, lo que pone de manifiesto una deficiencia notable en los elementos fundamentales de la redacción. Además, un 42% manifestó dificultades particulares en la identificación y correcta utilización de los grafemas "b" y "v", un error frecuente en contextos de aprendizaje con escaso apoyo metalingüístico. Sin embargo, es notable que el 100% de los alumnos expresó interés en la mejora de su ortografía, lo que constituye una oportunidad pedagógica esencial para la implementación de intervenciones activas como las estrategias lúdicas.

Posterior a la implementación de actividades orientadas hacia un enfoque lúdico, que abarcó sopas de letras, ejercicios de rimas, autodictados creativos y juegos de asociación fonema-grafema, se registró una mejora notable en el desempeño ortográfico. Este progreso se manifestó tanto en la disminución de errores como en el aumento del número de ítems que recibieron respuestas correctas en las evaluaciones post-intervención.

La siguiente tabla sintetiza los principales hallazgos comparativos entre los resultados del pretest y el postest en relación con tres áreas ortográficas críticas:

Tabla 2 Resultados pretest y postest

Categoría evaluada	Pretest (% de errores)	Postest (% de errores)	Mejora observada
Uso de signos de puntuación	57%	23%	Disminución del 34%
Discriminación de grafemas "b" y "v"	42%	19%	Disminución del 23%
Uso correcto de "ll" y "y"	46%	21%	Disminución del 25%

Estos hallazgos se complementaron con una mejora cuantitativa en el desempeño global de los alumnos en las actividades sugeridas. Específicamente, se registró que un 48% de los estudiantes

logró resolver correctamente entre 10 y 12 ítems asociados con la ortografía de "ll/y" y "b/v", mientras que un 38% logró resolver correctamente entre 7 y 9 ítems, y únicamente un 14% respondió correctamente menos de 7 ítems. Este patrón indica que aproximadamente la mitad del conjunto logró un alto dominio de las reglas ortográficas aprendidas, y que más del 85% demostró algún nivel de mejora tras la implementación de las estrategias lúdicas.

Se realizó un análisis estadístico de estos datos a través de medidas de tendencia central y dispersión. La media de ítems correctos en el cuestionario posterior a la intervención fue de 9.87 sobre 12 posibles, con una desviación estándar de 1.62. Este resultado evidencia una mejora en comparación con la media registrada en el pretest, que fue de 6.35 con una desviación estándar de 2.05. La prueba t de Student aplicada a muestras relacionadas corroboró la presencia de una discrepancia estadísticamente significativa entre ambos instantes de evaluación ($p < 0.01$), lo que posibilita una atribución razonable de la evolución observada a la intervención implementada.

Tabla 3 Análisis estadístico del rendimiento ortográfico antes y después de la intervención lúdica

Momento de evaluación	Media de aciertos (sobre 12)	Desviación estándar	Significancia (p valor)	Interpretación
Pretest	6.35	2.05		Rendimiento medio-bajo en ortografía antes de aplicar las estrategias lúdicas.
Postest	9.87	1.62	$p < 0.01$ (prueba t para muestras relacionadas)	Mejora significativa atribuible a la intervención pedagógica implementada.

Además de los datos cuantitativos, se observó una transformación cualitativa en la disposición de los estudiantes hacia la escritura. A lo largo de las sesiones de entretenimiento, se observó un incremento en la participación, la motivación y el entusiasmo, lo cual se alinea con lo postulado por Vásquez y Pérez (2020), quienes sostienen que las estrategias lúdicas propician entornos de aprendizaje más afectivos y favorecen la asimilación de contenidos lingüísticos. Por consiguiente, la evidencia recogida en este estudio corrobora que el juego no solo promueve el aprendizaje ortográfico, sino que también potencia la predisposición emocional de los estudiantes hacia la escritura. Los hallazgos adquiridos coinciden con los observados en investigaciones análogas. Por ejemplo, Larco et al. (2021) y Mendiburu (2023) enfatizan la efectividad de las herramientas gamificadas y las actividades dinámicas en el manejo de trastornos específicos del lenguaje escrito, como la disortografía. Estos académicos sostienen que, al facilitar la práctica reiterada en un contexto

no punitivo, el juego contribuye a la consolidación de aprendizajes y potencia la retención de reglas gramaticales.

Los hallazgos de este estudio demuestran que la aplicación de estrategias lúdicas no solo promueve el desarrollo de habilidades ortográficas en estudiantes con dificultades, sino que también optimiza sus actitudes hacia el aprendizaje de la lengua escrita. De este modo, se evidencia la capacidad de las metodologías activas para transformar entornos de rendimiento deficiente en espacios de mejora sostenible, especialmente en contextos educativos vulnerables como el que distingue a la muestra estudiada.

DISCUSIÓN

La disortografía, definida como la complejidad particular en la adquisición y aplicación de las normas ortográficas, incide de manera directa en la producción escrita de los estudiantes, impactando su desempeño académico y su autoestima. Este fenómeno propicia la frustración y la desmotivación, lo cual puede resultar en una postura adversa hacia el aprendizaje de la redacción. Numerosas investigaciones han demostrado que la incorporación de estrategias lúdicas en el proceso educativo puede atenuar estos efectos adversos, fomentando una mejora significativa en las competencias ortográficas de los alumnos. Este estudio implementó estrategias lúdicas centradas en la atención fonológica con el objetivo de optimizar la ortografía de los estudiantes. Los hallazgos derivados evidencian una mejora significativa en la exactitud ortográfica tras la intervención.

Se registró una disminución del 34% en los errores asociados con la utilización de signos de puntuación, una disminución del 23% en los errores de discriminación entre los grafemas "b" y "v", y una disminución del 25% en los errores vinculados con la correcta utilización de "ll" e "y". Esta información sugiere que las actividades recreativas no solo capturaron el interés de los alumnos, sino que también promovieron una eficaz internalización de las normas ortográficas.

En esta perspectiva, los descubrimientos de este estudio se alinean con investigaciones anteriores que subrayan la eficacia de las estrategias lúdicas en la instrucción de la ortografía. Por ejemplo, Pibaque y Game (2023) descubrieron que la incorporación de actividades lúdicas en la instrucción de las reglas ortográficas en el nivel de Educación General Básica Superior promueve una internalización más enriquecida y eficaz de las normas lingüísticas. Albán Arboleda y colaboradores (2023) elaboraron estrategias metodológicas para potenciar la ortografía en estudiantes de cuarto año de educación básica elemental, lo que condujo a una mejora notable en la precisión y rapidez de la escritura.

Además de las tácticas lúdicas, la implicación activa de la familia en el proceso educativo ha evidenciado ser un elemento crucial en la evolución de las competencias ortográficas." Estudios han destacado que la cooperación entre el entorno educativo y familiar favorece el aprendizaje de la ortografía. Por ejemplo, una investigación publicada en la revista *América* (2023) reveló que el 55% de los estudiantes con una interacción familiar media y el 23% con una interacción familiar baja exhibían diferencias notables en su desempeño académico. Esto sugiere que una mayor implicación familiar se correlaciona con resultados superiores en la ortografía.

La integración de instrumentos digitales y la gamificación en el proceso pedagógico han surgido como tácticas innovadoras para optimizar la ortografía. Paidá y Lozano (2022) indagaron en la implementación de la gamificación en la instrucción de la ortografía en alumnos del sexto año de educación básica, descubriendo que estas herramientas digitales pueden potenciar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje de la ortografía. No obstante, resulta imprescindible ponderar la utilización de tecnologías con métodos tradicionales, como la escritura a mano, que ha evidenciado beneficios significativos para la memoria y la ortografía. Un documento publicado en la revista *Huffington Post* (2025) indica que la escritura manual contribuye a la mejora de la memoria y la ortografía, proponiendo que la copia a mano puede ser una estrategia eficaz para potenciar el aprendizaje ortográfico.

La evaluación estadística de la información recolectada en este estudio corrobora la efectividad de las estrategias lúdicas implementadas. La media de ítems correctos en el cuestionario post intervención se registró con 9.87 sobre un total de 12 posibles, con una desviación estándar de 1.62. Este resultado evidencia una mejora en comparación con la media registrada en el pretest, que fue de 6.35 con una desviación estándar de 2.05. La prueba t de Student aplicada a muestras relacionadas corroboró la presencia de una discrepancia estadísticamente significativa entre ambos instantes de evaluación ($p < 0.01$), lo que habilita una atribución razonable del avance observado a la intervención implementada.

Estos hallazgos poseen significativas implicaciones en el campo educativo. La adopción de enfoques pedagógicos lúdicos en la instrucción de la ortografía no solo optimiza la exactitud en la redacción, sino que también fomenta una perspectiva más positiva hacia el proceso de aprendizaje. Los alumnos exhiben un mayor nivel de motivación y participación, lo que propicia un entorno de aprendizaje más dinámico y eficaz. Adicionalmente, la implicación activa de la familia fortalece los conocimientos adquiridos en el entorno académico, generando una sinergia entre el hogar y la institución educativa que impulsa el progreso académico del alumno.

Pese a los hallazgos favorables, resulta crucial reconocer las limitaciones inherentes a este estudio. La muestra fue restringida a una población determinada, lo cual puede influir en la generalización de los hallazgos. En investigaciones futuras, se podría expandir la muestra y contemplar variables adicionales, tales como la repercusión de las estrategias lúdicas en diversos contextos educativos y culturales. Además, resultaría provechoso investigar la viabilidad a largo plazo de las mejoras detectadas y cómo pueden ser integradas eficazmente las herramientas digitales en conjunción con métodos tradicionales para la enseñanza de la ortografía.

Por consiguiente, la disortografía constituye un reto considerable en el ámbito educativo, impactando tanto en el desempeño académico como en la autovaloración de los estudiantes. La adopción de estrategias lúdicas, respaldadas por la implicación familiar y la utilización balanceada de herramientas digitales, ha evidenciado su eficacia en la optimización de las competencias ortográficas. Estas metodologías no solo promueven la asimilación de normas ortográficas, sino que también promueven una perspectiva positiva hacia el aprendizaje de la escritura. Es imperativo que los educadores integren estas estrategias en su práctica pedagógica, fomentando un aprendizaje más profundo y estimulante para los alumnos.

CONCLUSIONES

El enfoque lúdico aplicado a la disortografía ha demostrado ser una estrategia pedagógica efectiva en el contexto de la educación básica. Este enfoque permite transformar el aprendizaje de la ortografía en una experiencia motivadora y significativa para los estudiantes, disminuyendo la carga cognitiva y emocional que suelen generar los errores ortográficos recurrentes. A través del juego, se favorece la atención, la memoria y la conciencia fonológica, aspectos fundamentales para el desarrollo de la escritura.

Diversos estudios respaldan la incorporación de actividades lúdicas como recursos terapéuticos y didácticos para abordar las dificultades en el lenguaje escrito. Juegos de letras, crucigramas, dinámicas de palabras, aplicaciones digitales y dramatizaciones permiten trabajar con niños que presentan disortografía de manera más cercana a sus intereses y formas naturales de aprendizaje. Además, el ambiente de cooperación y disfrute mejora la disposición hacia el aprendizaje, generando avances notables en la corrección ortográfica. A partir de esta evidencia, se propone integrar sistemáticamente estas estrategias lúdicas dentro del currículo escolar, especialmente en los primeros años de formación. Esto implica no solo disponer de materiales adecuados, sino también establecer tiempos y espacios donde se priorice el juego como medio de intervención pedagógica. La

planificación curricular debe considerar estas dinámicas como parte del proceso formativo, favoreciendo la atención temprana de los trastornos del lenguaje escrito.

Finalmente, para lograr una implementación efectiva, es necesario capacitar a los docentes en la detección oportuna de la disortografía y en el uso adecuado de estrategias lúdicas. La formación continua del profesorado en el ámbito del lenguaje y sus trastornos permitirá ofrecer una respuesta educativa integral, ajustada a las necesidades del estudiante. De esta forma, se promueve una educación inclusiva que reconoce y atiende la diversidad en los procesos de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ang, J, Ng, YNA y Liew, RS (2020). Sala de escape educativa física y digital para la enseñanza de la unión química. *Revista de Educación Química*, 97 (9), 2849-2856.
<https://pubs.acs.org/doi/abs/10.1021/acs.jchemed.0c00612>
- Bengochea, G. (2021). La Gamificación: una oportunidad para transformar las realidades. *Revista Prefacio*, 5(7), 69-82. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/101155259/V.5 no.7 281 29-72-85.pdf filename UTF-8V.5 no.7 281 29-72-85-libre.pdf?1681692281=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa_Gamificacion.pdf&Expires=1745977326&Signature=Yg3WkPFM9HyCIOi7dduP7A6lsMNk8Shrd~6i-BCP29PhNigjNj-GRROz8S3DGNMBtx8EHT3zF6Wn4~hh6do7eLXwl8HxPGGz1JLnCIAH7dDCS1NR2ipN-R2FsqUAHAm-qwRBcDCJ~Y1lwJAwCe~5BWXLsqkGbTX0042hM8y42tcTZ~W7CN58xJNg3jC9x2bAgW-woEiQrxT2vLCHqQ5VoVvk9JBkn4y42lyMZgjLaof8l8kBeyiRfMNGt1chQjmPZrnRvIHnJM8Lxcj7W0xzu3Ai1yHiJqLRDI9WACEH3Du359-HixDadsbYKdtl~HbRzn05tT4Z7PbnbAAOT9Kexw &Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Bouzas, N., y Pérez, M. (2022). Sistema de gamificación de Ta-Tum: transformando la lectura en una aventura inmersiva. *Revista Educativa Hekademos*, (32), 42-51.
<https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/59>
- Coll, J., y Fernández, F. (2021). GAME ODS: La gamificación a través del diseño de una actividad lúdica aplicable en el ámbito jurídico para la concienciación social. *Revista de Educación y Derecho*, (23). <https://revistes.ub.edu/index.php/RED/article/view/34445>
- Curay, P., y Ramón, L. (2021). El storytelling en la gamificación: Planificación de una guía didáctica. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 6(2), 110-123.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2550-65872021000200110&script=sci_arttext
- De Souza, R y Kasseboehmer, A (2021). El misterio de la talidomida: una sala de escape digital con Genially y WhatsApp para estudiantes de secundaria. *Revista de Educación Química*, 99 (2), 1132-1139. <https://pubs.acs.org/doi/abs/10.1021/acs.jchemed.1c00955>
- Flores, D., Limaymanta, C., y Uribe, A. (2021). La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *Revista interamericana de bibliotecología*, 44(2). http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-09762021000200003&script=sci_arttext

- Fuentes, E., y Martínez, M. (2020). Gamificación a través de un proyecto de aprendizaje-servicio: diseñando un breakout educativo desde la universidad para el alumnado de primaria. *Etic@net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 20(1), 106-130. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7633123>
- Gómez, M. (2020). Una intervención ante la COVID-19: Uso de salas de escape digitales para el desarrollo profesional de educadores con certificación alternativa. *Revista de Tecnología y Formación Docente*, 28 (2), 425-432. <https://www.learntechlib.org/p/216251/?nl=1>
- Manzano, A., Rodríguez, J., Aguilar, J., Fernández, J., Trigueros, R., y Martínez, A. (2022). Juega y aprende: influencia de la gamificación y aprendizaje basado en juego en los procesos lectores de alumnado de secundaria. *Revista de Psicodidáctica*, 27(1), 38-46. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1136103421000678>
- Martín, C., y Batlle, J. (2021). La gamificación en juego: percepción de los estudiantes sobre un escape room educativo en el aula de español como lengua extranjera. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 14(1), 1-19. <https://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/view/32195>
- Neumann, KL, Alvarado, F., y Ramírez, A. (2020). Enfoques en línea para implementar una sala de escape digital con docentes en formación. *Revista de Tecnología y Formación Docente*, 28 (2), 415-424. <https://www.learntechlib.org/p/216209/>
- Poveda, M., Parrales, J., Parrales, M., y Collantes, J. (2023). Gamificación en el proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Ciencia y Líderes*, 2(1), 4-14. <https://revistas.unesum.edu.ec/rclideres/index.php/rcl/article/view/15>
- Tenorio del Río, J., y Leite, N. (2021). Los intervalos musicales en el entorno sonoro del estudiantado: propuesta para la realización de un juego de escapismo educativo. *DIGILEC: Revista Internacional de Lenguas y Culturas*, 8, 164-179. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/30301>
- Tudela, M., Marco, A., y García, X. (2024). Revisión narrativa sobre la gamificación en Educación Física: desde la "puntuación" hasta la gamificación adaptativa. *Papeles: Revista de la Facultad de Educación Universidad Antonio Nariño*, 16(32). https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A16%3A27378272/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A182820462&crl=c&link_origin=scholar.google.es
- Valcarcel, J., y De la Hoz, V. (2023). Gamificación a través del juego serio: otra forma de aprender. *Revista Cedotic*, 8(2), 55-71. <https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA777017377&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linka>

[ccess=abs&issn=25391518&p=IFME&sw=w&userGroupName=anon%7E2361519f&aty=open-web-entry](#)

CONFLICTO DE INTERÉS:

Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles

FINANCIAMIENTO

No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.

NOTA:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

