

**Interdisciplinary Ludic activities to improve spelling in Technical
Baccalaureate in Computer Science**

**Actividades lúdicas interdisciplinarias para el mejoramiento de la
ortografía en Bachillerato Técnico en Informática**

Autores:

Viteri-Castro, Fabiola Leonor
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Lic. Ciencias de la Educación
Maestrante
Durán – Ecuador



fabiolaviteri3@gmail.com



<https://orcid.org/0000-0002-6178-9872>

García-Hevia, Segress
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Ing. Agrónoma, Ph.D. en Ciencias
Docente Tutor del área de Posgrado
Durán – Ecuador



sgarciah@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-6178-9872>

Carnero-Sánchez, Maikel
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Lic. en Educación, Ph.D. en Ciencias
Docente Tutor del área de Posgrado
Durán – Ecuador



mcarneros@ube.edu.ec; maikelcs80@gmail.com



<https://orcid.org/0000-0003-0661-7303>

Fechas de recepción: 08-MAR-2025 aceptación: 08-ABR-2025 publicación: 30-JUN-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigador.com/>



Resumen

En el contexto educativo actual, la formación integral de los estudiantes es esencial, especialmente en el Bachillerato Técnico en Informática, donde se busca no solo el desarrollo de habilidades técnicas, sino también la mejora de competencias lingüísticas, como la ortografía. A pesar de su importancia, muchos estudiantes enfrentan dificultades ortográficas que afectan su rendimiento académico y profesional. Este artículo propone la implementación de actividades lúdicas interdisciplinarias como una estrategia didáctica innovadora para abordar estas dificultades. Las actividades lúdicas no solo captan la atención de los estudiantes, sino que también fomentan habilidades críticas como la resolución de problemas y la comunicación efectiva. La investigación se basa en un enfoque mixto y se centra en la aplicación de estas actividades en el aula, con el objetivo de mejorar la ortografía y hacer el proceso de aprendizaje más atractivo y significativo. Se describe el diseño de la investigación, la población y muestra, así como los métodos de recolección y análisis de datos. Se espera que la integración de la lúdica en la enseñanza de la ortografía no solo mejore las competencias lingüísticas de los estudiantes, sino que también les permita proyectarse como profesionales competentes y responsables en el ámbito tecnológico. Esto contribuirá a su formación integral y a su éxito en el futuro laboral, asegurando que los estudiantes no solo sean hábiles en el uso de herramientas digitales, sino también en la comunicación escrita adecuada.

Palabras clave: Enseñanza; Actividades; Lúdica; Ortografía; Profesionalización

Abstract

In the current educational context, the comprehensive training of students is essential, especially in the Technical Baccalaureate in Computer Science, where not only the development of technical skills is sought, but also the improvement of linguistic skills, such as spelling. Despite its importance, many students face spelling difficulties that affect their academic and professional performance. This article proposes the implementation of interdisciplinary recreational activities as an innovative teaching strategy to address these difficulties. Playful activities not only capture students' attention, but also foster critical skills such as problem solving and effective communication. The research is based on a mixed approach and focuses on the application of these activities in the classroom, with the aim of improving spelling and making the learning process more attractive and meaningful. The research design, population and sample, as well as data collection and analysis methods, are described. It is expected that the integration of play in the teaching of spelling will not only improve the linguistic skills of students, but will also allow them to project themselves as competent and responsible professionals in the technological field. This will contribute to their comprehensive training and success in the future at work, ensuring that students are not only skilled in the use of digital tools, but also in appropriate written communication.

Keywords: Teaching; Activities; Ludic; Spelling; Professionalization

Introducción

En el contexto educativo actual, la formación integral de los estudiantes se ha vuelto un eje fundamental para lograr una formación técnico profesional adecuada. En particular, el Bachillerato Técnico en Informática es un programa de estudio que no solo se enfoca en el desarrollo de habilidades técnicas y tecnológicas, sino también en la preparación de los estudiantes para desempeñarse eficazmente en el mundo laboral. Sin embargo, uno de los desafíos persistentes en esta formación es la necesidad de mejorar las competencias lingüísticas, especialmente en lo que respecta a la ortografía.

Ortografía proviene del latín *orthographia*, es el conjunto de normas que regulan la escritura. Es parte de la gramática reguladora porque establece las reglas para el uso correcto de letras y puntuación. (Pérez y Gardey, 2009; González y Carnero, 2019; Falla y González, 2020)

Entre este conjunto de normas destacan las siguientes:

Acentuación: las palabras en español se clasifican en agudas, llanas y esdrújulas, y cada una tiene reglas específicas sobre el uso de la tilde. Por ejemplo, las palabras agudas llevan tilde si terminan en vocal, "n" o "s", las llanas no la llevan cuando terminan en vocal, "n" o "s" y las esdrújulas siempre llevan acento ortográfico.

Uso de la "b" y la "v": existen reglas que determinan cuándo se debe usar cada letra. Por ejemplo, se escribe "b" en los adjetivos que terminan en "-oso" y "v" en los que terminan en "-ivo".

Uso de la "s" y la "c": la "s" se utiliza en los plurales de sustantivos que terminan en vocal, mientras que la "c" se usa en sustantivos que terminan en "-ción" derivados de verbos que terminan en "-ar".

Puntuación: las reglas de puntuación son esenciales para la claridad del texto. Por ejemplo, el uso correcto de comas, puntos, y puntos y comas ayuda a estructurar las oraciones de manera efectiva.

La ortografía es un componente esencial de la lengua escrita que facilita la comunicación clara, coherente y precisa. En el ámbito académico, especialmente en la educación técnica y profesional, la correcta escritura no solo es un requisito para obtener buenos resultados en evaluaciones, sino que también es crucial para desarrollar la capacidad de redactar informes, manuales, presentaciones y otros documentos profesionales.

Para Sánchez (2009): “la actividad comunicativa entiende que la ortografía es una parte de la actividad escritora, cuya función es la de posibilitar que el significado sea transmitido al receptor. Por ello, la ortografía cobra su máximo sentido en el momento de escribir” (p. 9), y donde sus reglas cobran la importancia que siempre tuvieron y pasaron desapercibidas, tanto al momento de aprenderlas como al momento de usarlas en un escrito.

A pesar de su importancia, muchos estudiantes del Bachillerato Técnico en Informática presentan dificultades ortográficas que afectan su rendimiento académico y profesional. Este fenómeno puede explicarse, en parte, por la ausencia de métodos efectivos que vinculen la enseñanza de la ortografía con el contexto técnico y profesional que los estudiantes enfrentan en su formación.

Según autores como González et al., (2021) las actividades lúdicas se presentan como una estrategia didáctica innovadora que permite superar las barreras tradicionales en la enseñanza de la ortografía.

La actividad recreativa es atractiva y motivadora, y atrae la atención del estudiante a la enseñanza significativa. Este tipo de actividad tiene innumerables beneficios, ya que los estudiantes, a través de ellos, obtienen conocimiento y comprensión de su propio cuerpo, como el equilibrio, efectivo en diversos controles de coordinación global, obtienen control sobre la inhibición voluntaria y la respiración, y fomenta la organización del sistema del cuerpo en diferentes etapas de desarrollo. (Candela Borja & Benavides Bailón, 2020)

Asociado a ello, la interdisciplinariedad, según León (2013) es propiciadora de aprendizajes integrales, que incide el aprendizaje significativo con el uso de la ciencia en los aspectos cotidianos, que crea una mayor libertad de acción, una mejor interpretación de su propia realidad; Incluso administra los criterios para esta realidad.

“La interdisciplinariedad y su aparición en el sentido de aprendizaje se incluyen en la política de mejorar la educación, el desarrollo de diversas estrategias para facilitar la implementación del plan de estudios; estableciendo los logros y dificultades, tanto técnicas como didácticas”. (Bell, Orozco, & Lema, 2021, p.14)

Es por ello que, la actividad lúdica usada como estrategia favorece, de manera general, el proceso de enseñanza aprendizaje, especialmente, en el área de la ortografía.

A través de la lúdica y la interdisciplinariedad, los estudiantes no solo pueden perfeccionar su ortografía, sino que también desarrollan habilidades críticas como la resolución de problemas, la creatividad, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva, habilidades que son esenciales tanto en el ámbito académico como en el profesional.

La lúdica se refiere al conjunto de actividades y juegos que tienen como objetivo el entretenimiento, la diversión y el aprendizaje. En el contexto educativo, la lúdica se utiliza como una herramienta pedagógica que promueve el desarrollo integral de los estudiantes, fomentando habilidades cognitivas, sociales y emocionales a través de la interacción y el juego. La lúdica no solo se limita a actividades recreativas, sino que también incluye estrategias que facilitan el aprendizaje significativo y la motivación en el proceso educativo.

Al considerar lo antes planteado, el desarrollo de estrategias lúdicas permitiría a los docentes adaptar el proceso enseñanza a las necesidades e intereses de los estudiantes, lo que podría mejorar la comprensión y retención de los contenidos educativos.

Del mismo modo, el uso de actividades recreativas en el aula podría crear un ambiente más positivo y atractivo para los estudiantes que podrían mejorar su actitud hacia la escuela y el estudio en general.

El juego es la máxima expresión de libertad, permite y facilita el desarrollo de habilidades y habilidades individuales y sociales. El juego también es una necesidad importante, que está estrechamente relacionada con el desarrollo psicomotor, intelectual, social y emocional.

Es importante resaltar que la relación entre la ortografía y las disciplinas técnicas, como la informática, no debe ser vista como algo ajeno o secundario. Al contrario, el dominio adecuado de la lengua escrita contribuye a la claridad y la precisión en la redacción de código,

la elaboración de proyectos, la presentación de resultados y la comunicación en general dentro del ámbito tecnológico.

Los estudiantes de Bachillerato Técnico en Informática, aunque enfocados en el dominio de herramientas digitales, deben ser conscientes de la relevancia de la ortografía en su desempeño profesional, ya que el manejo adecuado del lenguaje escrito les permite no solo ser competentes técnicamente, sino también proyectarse como profesionales responsables y confiables.

Sin embargo, en exploraciones empíricas en la Unidad Educativa “Los Babahoyos” en la Parroquia los Ángeles, con profesores y estudiantes de Bachillerato técnico de informática, a través de la conversación individual y grupal, la revisión de documentos y la observación a procesos, se ha podido confirmar que existen dificultades en el tratamiento de la ortografía en las materias de la especialidad, tales como:

- ✓ No se incluye explícitamente el tratamiento de la ortografía en clases, se hace de forma incidental.
- ✓ No se utilizan actividades interdisciplinarias para tratar el componente ortográfico.
- ✓ Es insuficiente la utilización de las actividades lúdicas para abordar el componente ortográfico en las materias de informática.

Por lo tanto, este artículo tiene como objetivo elaborar un conjunto de actividades lúdicas interdisciplinarias para el mejoramiento de la ortografía de los estudiantes del Bachillerato Técnico en Informática.

Para el logro del objetivo antes expuesto se ha trazado una ruta de investigación, la cual explicaremos a continuación.

Material y métodos

En esta sección se describen los materiales y métodos que se utilizarán en la investigación sobre actividades lúdicas interdisciplinarias para el mejoramiento de la ortografía en el Bachillerato Técnico en Informática. Esta descripción incluye el diseño de la investigación, la población y muestra, los indicadores, los instrumentos de recolección de datos y el procedimiento de análisis.

La investigación que dio origen al artículo asumió el Enfoque Mixto de Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, Ch. P. (2018), con un tipo de diseño de integración múltiple de diversos métodos para el procesamiento y análisis de datos cuantitativos y cualitativos, buscando el mayor rigor científico en la obtención del conocimiento.

La investigación que se llevará a cabo es de tipo aplicada (Acosta, et al., 2021), ya que busca resolver un problema específico relacionado con la enseñanza de la ortografía en el Bachillerato Técnico en Informática. Este tipo de investigación se centra en la implementación de estrategias prácticas, en este caso, actividades lúdicas interdisciplinarias, con el objetivo de mejorar las competencias ortográficas de los estudiantes.

La investigación aplicada está buscando el conocimiento que genere con uso directo en la sociedad o la industria productiva. Se basa principalmente en los descubrimientos tecnológicos del estudio básico, que se refiere al proceso de conexión entre la teoría y el producto. (Lozada, 2014)

La investigación aplicada se orienta a la solución de problemas concretos y a la mejora de prácticas educativas. En este contexto, se busca diseñar y evaluar un conjunto de actividades lúdicas que integren la enseñanza de la ortografía con el contenido técnico de la informática. Esto permitirá no solo abordar las dificultades ortográficas que enfrentan los estudiantes, sino también hacer que el aprendizaje sea más atractivo y relevante para ellos.

La población de esta investigación está compuesta por 48 estudiantes y 8 docentes de las áreas técnicas del Bachillerato Técnico en Informática de la Unidad Educativa Los Babahoyos en la Parroquia los Ángeles.

Se seleccionó una muestra intencional de 30 estudiantes, que resultan el 62.5% de la población, que participarán en las actividades lúdicas y en la evaluación de su desempeño ortográfico. La selección se realizó considerando la disponibilidad y el interés de los estudiantes en participar en el estudio. Se trabajó además con el 100 % de los docentes por ser una cifra pequeña y accesible a la investigación.

El análisis de datos se llevará a cabo mediante técnicas de codificación y categorización, lo que permitirá identificar patrones y temas recurrentes en las respuestas de los participantes. Se buscará comprender cómo las actividades lúdicas interdisciplinarias pueden influir en la mejora de la ortografía y en el desarrollo de competencias técnicas.

En el nivel teórico de esta investigación, se emplearán diversos métodos que permitirán fundamentar y contextualizar el estudio sobre la mejora de la ortografía a través de actividades lúdicas interdisciplinarias en el Bachillerato Técnico en Informática. Estos métodos son esenciales para construir un marco conceptual sólido y para guiar el desarrollo de la investigación.

El método analítico se utilizará para descomponer y examinar los conceptos clave relacionados con la ortografía, la enseñanza y las actividades lúdicas. A través de este método, se revisarán y analizarán las teorías existentes sobre la ortografía y su enseñanza, así como los beneficios de las actividades lúdicas en el aprendizaje. Esto permitirá identificar las principales variables y relaciones que se explorarán en la investigación.

El método sintético complementará al analítico al permitir la integración de los hallazgos obtenidos de diversas fuentes. A partir de la revisión de la literatura, se buscará construir un marco teórico que conecte la ortografía con las estrategias lúdicas y la educación técnica. Este enfoque facilitará la identificación de las mejores prácticas para la enseñanza de la ortografía en el contexto del Bachillerato Técnico en Informática.

El método comparativo se aplicará para contrastar diferentes enfoques y estrategias de enseñanza de la ortografía. Se revisarán estudios previos que hayan utilizado actividades lúdicas en la enseñanza de la lengua, así como aquellos que se centran en la educación técnica. Este análisis permitirá identificar las fortalezas y debilidades de cada enfoque, así como las lecciones aprendidas que pueden ser aplicadas en el contexto específico de esta investigación.

El método descriptivo se utilizará para caracterizar el estado actual de la enseñanza de la ortografía en el Bachillerato Técnico en Informática. A través de la revisión de documentos, programas educativos y materiales didácticos, se buscará describir cómo se aborda la ortografía en el currículo y qué estrategias se están utilizando actualmente. Esto proporcionará un contexto claro para la implementación de las actividades lúdicas propuestas.

En el nivel empírico de esta investigación, se implementarán diversos métodos que permitirán la recolección y análisis de datos relacionados con la enseñanza de la ortografía a través de actividades lúdicas interdisciplinarias en el Bachillerato Técnico en Informática. Estos métodos son esenciales para obtener información directa sobre la realidad educativa.

La observación participativa se utilizará para recopilar datos en el entorno natural del aula. Los investigadores se integrarán en las clases de los estudiantes para observar cómo se enseña la ortografía y cómo se implementan las actividades lúdicas. Este método permitirá identificar prácticas efectivas y áreas de mejora, así como la interacción entre estudiantes y docentes durante el proceso de aprendizaje.

Se llevarán a cabo entrevistas semiestructuradas con estudiantes y docentes para obtener información cualitativa sobre sus experiencias y percepciones respecto a la enseñanza de la ortografía. Este método permitirá profundizar en las opiniones de los participantes, explorando sus desafíos, motivaciones y sugerencias sobre el uso de actividades lúdicas en el aula.

Los grupos focales se utilizarán para fomentar la discusión entre estudiantes sobre sus experiencias con la ortografía y las actividades lúdicas. Este método permitirá obtener una variedad de perspectivas y generar un diálogo que puede revelar aspectos que no se capturan en entrevistas individuales. Además, facilitará la identificación de las expectativas y necesidades de los estudiantes en relación con su aprendizaje.

Se aplicarán cuestionarios estructurados a los estudiantes para recopilar datos cuantitativos sobre su rendimiento ortográfico y su percepción de las actividades lúdicas. Los cuestionarios incluirán preguntas sobre la frecuencia de errores ortográficos, la confianza en sus habilidades de escritura y la efectividad percibida de las actividades lúdicas en su aprendizaje. Este método permitirá obtener datos que se pueden analizar estadísticamente.

Se realizará un análisis de documentos educativos, como planes de estudio, materiales didácticos y evaluaciones, para comprender cómo se aborda la ortografía en el currículo del Bachillerato Técnico en Informática. Este método proporcionará un contexto adicional sobre las prácticas actuales y permitirá identificar la inclusión de actividades lúdicas en la enseñanza.

En el contexto de esta investigación, los métodos estadísticos se utilizarán para analizar los datos cuantitativos recopilados a través de cuestionarios y otras herramientas de recolección de datos. Estos métodos permitirán evaluar la efectividad de las actividades lúdicas interdisciplinarias en la mejora de la ortografía de los estudiantes del Bachillerato Técnico en Informática. A continuación, se describen los principales métodos estadísticos que se emplearán:

El análisis descriptivo se utilizará para resumir y describir las características básicas de los datos recopilados. Esto incluirá la determinación de frecuencia absoluta y relativa, el cálculo de medidas de tendencia central, como la media, la mediana y la moda, así como medidas de dispersión, como la desviación estándar y el rango. Este análisis proporcionará una visión general del rendimiento ortográfico de los estudiantes y de sus percepciones sobre las actividades lúdicas.

Se adoptará una metodología participativa, involucrando a estudiantes y docentes en el diseño y evaluación de las actividades lúdicas. Esto fomenta un sentido de pertenencia y compromiso con el aprendizaje, y permite ajustar las actividades a las necesidades e intereses específicos de los estudiantes.

Tabla 1. Operacionalización de la variable

Variable	Dimensiones	Indicador
Ortografía: conjunto de normas que regulan la escritura, abarcando aspectos como el uso correcto de la acentuación, las letras y los signos de puntuación.	1. Acentuación	1.1. Uso correcto de tildes 1.2. Identificación de palabras que requieren tilde
	2. Uso de letras	2.1. Uso correcto de "b" y "v" 2.2. Uso correcto de "s" y "c"
	3. Puntuación	3.1. Uso adecuado de signos de puntuación 3.2. Estructuración correcta de oraciones
	4. Aplicación a la redacción	4.1. Redacción de textos claros y coherentes 4.2. Corrección ortográfica

Nota: Elaboración propia

Tabla 2. La determinación de las categorías de valor y criterios de medida

Indicadores	Categorías de Valor y criterios de medida
1. Acentuación	Excelente: 90-100% de uso correcto de tildes.
	Buena: 75-89% de uso correcto de tildes.
	Satisfactorio: 50-74% de uso correcto de tildes.
	Insuficiente: Menos del 50% de uso correcto de tildes.
2. Uso de Letras	Excelente: 90-100% de uso correcto de "b", "v", "s" y "c".
	Buena: 75-89% de uso correcto de "b", "v", "s" y "c".
	Satisfactorio: 50-74% de uso correcto de "b", "v", "s" y "c".
	Insuficiente: Menos del 50% de uso correcto de "b", "v", "s" y "c".
3. Puntuación	Excelente: 90-100% de uso adecuado de signos de puntuación.
	Buena: 75-89% de uso adecuado de signos de puntuación.
	Satisfactorio: 50-74% de uso adecuado de signos de puntuación.
	Insuficiente: Menos del 50% de uso adecuado de signos de puntuación.
4. Aplicación a la redacción	Excelente: Redacción de textos claros y coherentes con un alto nivel de corrección ortográfica.
	Buena: Redacción de textos claros y coherentes con un medio nivel de corrección ortográfica.
	Satisfactorio: Redacción de textos con claridad limitada y un bajo nivel de corrección ortográfica.
	Insuficiente: Redacción de textos confusos y sin corrección ortográfica.

Nota: Elaboración propia.

A través de la implementación de estrategias que involucren tanto la lengua española como aspectos técnicos de la informática, se busca ofrecer a los estudiantes una metodología que les permita mejorar sus habilidades ortográficas de manera integral. El enfoque interdisciplinario de las actividades lúdicas facilitará un aprendizaje más dinámico y motivador, al mismo tiempo que prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la comunicación escrita en su futura vida profesional.

El presente trabajo abordará los fundamentos teóricos que sustentan la relación entre las actividades lúdicas, la interdisciplinariedad y el aprendizaje de la ortografía, además de analizar cómo estas prácticas pueden ser implementadas en el contexto específico del Bachillerato Técnico en Informática. A lo largo del artículo, se presentarán ejemplos de actividades y ejercicios prácticos que pueden ser aplicados en el aula, así como los beneficios que estas metodologías aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje. Finalmente, se discutirán los resultados obtenidos a través de la aplicación de estas estrategias en un grupo de estudiantes, con el fin de evaluar su efectividad en la mejora de la ortografía.

Con este enfoque, se espera demostrar que la combinación de actividades lúdicas e interdisciplinarias puede ser una herramienta poderosa para mejorar las competencias ortográficas de los estudiantes, preparándolos para ser no solo técnicos calificados, sino también comunicadores efectivos dentro del mundo profesional.

Resultados

Análisis de resultados de las encuesta y entrevista realizada a los estudiantes:

Tabla 3. Frecuencia porcentual de la percepción de los estudiantes sobre su ortografía

1) ¿Cómo es tu ortografía?	
OPCIONES	PORCENTAJE
Buena	20%
Regular	65%
Mala	15%
Total	100%

Nota: Elaboración propia.

De los 30 estudiantes, el 65% califica su ortografía como regular, lo que indica un nivel intermedio con margen de mejora. El 25% tiene dificultades significativas, mientras que solo el 20% la considera buena. Esto sugiere que se requieren estrategias educativas para mejorar las habilidades ortográficas, especialmente entre los estudiantes con calificaciones regulares o malas.

Tabla 4. Frecuencia porcentual de la percepción de los estudiantes sobre la importancia que otorgan a la ortografía

2) ¿Consideras que es necesario tener buena ortografía?	
OPCIONES	PORCENTAJE
Si	20%
No	65%
No me preocupa	25%
¿Por qué?	
Porque una mala ortografía me resta puntos en el examen.	30%
Porque escriba como escriba me entienden igual	50%
Por qué si no se escribe bien no se entiende	20%

Nota: Elaboración propia.

De los 30 estudiantes, el 65% no considera necesaria una buena ortografía, mientras que el 25% no le preocupa. Solo el 20% cree que es importante. Aunque el 30% menciona que una mala ortografía afecta su rendimiento académico, la mayoría (50%) piensa que los demás los entienden igual, lo que refleja una falta de conciencia sobre la importancia de la ortografía.

Estos resultados indican que es necesario trabajar más en la concienciación de su relevancia para una comunicación clara.

Tabla 5. Frecuencia porcentual de la percepción de los estudiantes sobre quienes les ayudan a mejorar la ortografía

3) ¿Quiénes te ayudan a mejorar tu ortografía?	
OPCIONES	PORCENTAJE
La profesora de español.	40%
Todos mis profesores.	10%
Algunos profesores.	10%
Mi familia.	40%
Mis compañeros.	0%
Otros (especifica).	0%

Nota: Elaboración propia.

De los 30 estudiantes, el 40% menciona que la **profesora de español** es quien más les ayuda con la ortografía, mientras que otro 40% señala que es su **familia** quien les brinda apoyo. Solo el 10% indica que **todos sus profesores** colaboran en este aspecto, y otro 10% menciona que **algunos profesores** ayudan. Ningún estudiante señala a sus **compañeros** como fuente de apoyo, lo que sugiere la falta de prácticas colaborativas. En general, los resultados muestran que los docentes y la familia son las principales fuentes de apoyo para mejorar la ortografía.

Tabla 6. Frecuencia porcentual de las alternativas que los estudiantes declaran utilizar para mejorar la ortografía

4) ¿Qué haces para mejorar tu ortografía?	
OPCIONES	PORCENTAJE
Estudio las reglas ortográficas.	10%
Copio mucho.	20%
Leo mucho	10%
Realizo los ejercicios que me señalan.	50%
Nada	10%

Nota: Elaboración propia.

De los 30 estudiantes, el 50% realiza los ejercicios asignados para mejorar su ortografía, mientras que el 20% copia mucho, posiblemente como estrategia de práctica. Solo el 10% estudia las reglas ortográficas, lo que refleja un enfoque más sistemático. Otro 10% lee mucho, lo que puede mejorar la ortografía de manera indirecta, y el 10% admite no hacer nada para mejorarla. En general, la mayoría depende de los ejercicios asignados, mientras que un porcentaje menor utiliza métodos más activos.

Tabla 7. Percepción de los docentes sobre los problemas ortográficos y errores más frecuentes de los estudiantes

¿Qué piensa acerca de los problemas ortográficos de los estudiantes? ¿Cuáles son los errores más frecuentes?	
OPCIONES	PORCENTAJE
Problemas generales con ortografía en estudiantes.	20%
Errores frecuentes: uso incorrecto de tildes, confusión en las palabras inversas, abuso de la utilización de la mayúscula y uso incorrecto de los signos de puntuación	80%
Problemas por falta de conocimientos previos.	0%
Otros comentarios sobre los problemas ortográficos.	0%

Nota: Elaboración propia.

De los 8 docentes encuestados, el 20% considera que hay problemas generales con la ortografía, mientras que el 80% identifica errores comunes relacionados con el uso incorrecto de tildes, confusión de palabras, abuso de mayúsculas y signos de puntuación. Esto sugiere que los errores ortográficos son principalmente de tipo mecánico, relacionados con aspectos clave como la acentuación y puntuación. Ningún docente menciona deficiencias en los conocimientos previos, lo que indica que el enfoque se centra más en corregir errores técnicos que en abordar posibles carencias fundamentales.

Tabla 8. Distribución porcentual de cómo los docentes trabajan la ortografía en sus clases

2) ¿De qué manera usted trabaja la ortografía en sus clases?	
OPCIONES	PORCENTAJE
Enseñanza teórica (explicación de reglas ortográficas)	25%
Prácticas de escritura (dictados, redacciones, etc.)	55%
Ejercicios de corrección ortográfica en trabajos escritos	15%
Uso de actividades interactivas (juegos, apps, recursos web)	5%
Otros métodos utilizados	0%

Nota: Elaboración propia.

De los 8 docentes encuestados, el 55% plantea trabajar la ortografía principalmente a través de prácticas de escritura, como dictados y redacciones. El 25% declara utilizar enseñanza teórica para explicar las reglas ortográficas, mientras que el 15% dice enfocarse en la corrección ortográfica en trabajos escritos. Solo el 5% alega usar actividades interactivas, como juegos y aplicaciones. Esto indica que la mayoría de los docentes emplea métodos tradicionales de enseñanza, con un uso limitado de recursos interactivos y tecnológicos.

Tabla 9. Distribución porcentual de como los docentes hacen trabajo preventivo-correctivo

3) ¿Cómo se realiza el trabajo preventivo y el correctivo en cuanto a la ortografía?	
OPCIONES	PORCENTAJE
Prevenición: (por ejemplo, enseñanza temprana de reglas básicas).	50%
Correctivo: (por ejemplo, retroalimentación durante las tareas).	50%

Uso de exámenes o pruebas para corregir errores ortográficos.	0%
Otros enfoques preventivos o correctivos.	0%

Nota: Elaboración propia.

De los 8 docentes encuestados, el 50% trabaja de manera preventiva enseñando reglas ortográficas básicas desde el inicio, mientras que el otro 50% se enfoca en la corrección durante las tareas, proporcionando retroalimentación inmediata. Ninguno utiliza exámenes específicos para evaluar ortografía, lo que sugiere que prefieren corregir de manera directa y práctica. Esto refleja un enfoque equilibrado entre la prevención y la corrección, con pocos métodos formales de evaluación ortográfica.

Tabla 10. Distribución porcentual de los métodos utilizados por los docentes para trabajar ortografía

4) ¿Qué tipo de métodos utiliza para trabajar la ortografía? ¿Cuáles les han resultado más efectivos y por qué?	
OPCIONES	PORCENTAJE
Métodos visuales (carteles, fichas, cuadros).	30%
Métodos auditivos (dictados, lectura en voz alta).	60%
Métodos tecnológicos (uso de apps, programas educativos).	5%
Métodos prácticos (escritura repetida, corrección de textos).	5%
Otros métodos.	0%

Nota: Elaboración propia.

De los 8 docentes encuestados, el 60% utiliza métodos auditivos, como dictados y lectura en voz alta, para mejorar la ortografía, mientras que el 30% emplea métodos visuales, como carteles y fichas. Solo el 5% usa métodos tecnológicos, como aplicaciones, y otro 5% aplica métodos prácticos, como la escritura repetida. Esto muestra que la mayoría de los docentes prefieren enfoques tradicionales, con un uso limitado de la tecnología en la enseñanza de la ortografía.

Tabla 11. Distribución porcentual de la percepción de los docentes con relación a de quien es la responsabilidad por la ortografía

5) ¿De quién es la responsabilidad fundamental en cuanto a la enseñanza-aprendizaje de la ortografía en el Bachillerato Técnico en Informática?	
OPCIONES	PORCENTAJE
El profesor de español.	20%
El profesor técnico o en informática.	0%
El estudiante, como responsable de su aprendizaje.	50%
Responsabilidad compartida entre profesor y estudiante.	30%
Otros comentarios sobre la responsabilidad.	0%

Nota: Elaboración propia.



De los 8 docentes encuestados, el 50% considera que la responsabilidad principal en el aprendizaje de la ortografía recae en **el estudiante**, como responsable de su propio aprendizaje, mientras que el 30% opina que es **responsabilidad compartida** entre el profesor y el estudiante. Solo el 20% cree que la responsabilidad recae exclusivamente en el **profesor de español**, y ninguno menciona al **profesor técnico o en informática** como responsable. Esto sugiere que la mayoría de los docentes ve la enseñanza de la ortografía como un esfuerzo conjunto, pero con énfasis en la autodirección del estudiante.

Tabla 12. Distribución porcentual de la percepción de los docentes en cuanto a las potencialidades para trabajar la ortografía

6) ¿Qué potencialidades usted identifica en el Bachillerato Técnico en Informática para trabajar la ortografía con los estudiantes?	
POTENCIALIDAD IDENTIFICADA	PORCENTAJE
Uso de herramientas digitales (computadoras, software educativo).	20%
Integración de la ortografía en los proyectos y tareas prácticas.	50%
Creación de materiales interactivos (juegos, recursos en línea).	10%
Interdisciplinariedad: combinación con otras asignaturas	20%
Otros aspectos que facilitan el trabajo ortográfico en informática.	0%

Nota: Elaboración propia.

De los 8 docentes encuestados, el 50% considera que la mayor potencialidad para trabajar la ortografía en el Bachillerato Técnico en Informática radica en integrarla en proyectos y tareas prácticas. Un 20% destaca el uso de herramientas digitales, otro 20% menciona la interdisciplinariedad, y solo un 10% señala la creación de materiales interactivos. Esto indica que los docentes valoran especialmente los enfoques prácticos y tecnológicos para enseñar ortografía en el contexto de la informática.

Teniendo en cuenta los datos recopilados en torno a la percepción de los estudiantes y docentes con relación a la ortografía, y las formas de trabajarla en Bachillerato Técnico en Informática, se confirma la necesidad de realizar una innovación educativa basada en actividades lúdicas interdisciplinarias que posibiliten la sistematicidad, la cooperación, la motivación para el logro de un dominio pleno de las normas ortográficas por los estudiantes y una aplicación consecuente.

Discusión

La propuesta de actividades lúdicas interdisciplinarias se desarrollará a partir de cuatro ejes, los cuales se corresponden directamente con las dimensiones de la ortografía utilizadas en la etapa de diagnóstico de la investigación, a partir de las cuales se establecerán las actividades estructuradas desde la determinación del objetivo, los contenidos a tratar, los métodos a utilizar, los medios o recursos, las formas organizativas, la tarea y la evaluación.

Es muy importante precisar que las actividades enfatizarán en los objetivos en conocimientos relativos a la ortografía, integrados con los propios de la especialidad, se utilizarán métodos activos, participativos, en especial los juegos, los recursos o medios se vincularán a la

informática para propiciar los juegos y así trabajar el componente ortográfico, las formas organizativas privilegiarán el trabajo cooperado en equipos, las tareas implicarán trabajar la ortografía en textos propios de la especialidad profundizando así en los contenidos técnicos de la especialidad, la evaluación se hará de forma dinámica para actuar de forma correctiva y con utilización de rúbricas para la acción preventiva.

Las formas antes enunciadas para trabajar la ortografía en relación con las materias técnica y con utilización de métodos que propicien la lúdica se asumen fundamentalmente de las investigaciones desarrolladas por González (2016), González y Carnero (2018), los cuales enfatizan en los aspectos antes señalados para trabajar el componente ortográfico en la formación de profesionales de nivel medio superior y superior.

1. EJE ACENTUACIÓN

1.1. Tema: Reglas de acentuación (palabras llanas, agudas y esdrújulas)

Objetivo

Aplicar las reglas de acentuación de las palabras llanas, agudas y esdrújulas, identificando su correcta pronunciación y escritura en textos de informática directamente relacionados con las materias en curso, a través de juegos de roles y la cooperación en equipos.

Contenido

Reglas generales para la acentuación ortográfica. Las palabras llanas, agudas y esdrújulas, definición. Los informes técnicos de reparación de hardware y software.

Definición de palabras llanas: Son aquellas cuya acentuación recae en la penúltima sílaba.

Reglas de acentuación: Las palabras llanas no llevan tilde cuando terminan en vocal, "n" o "s".

Las palabras llanas llevan tilde cuando terminan en una consonante que no sea "n", "s" o vocal.

Ejemplos de palabras llanas:

Palabras llanas sin tilde: casa, mesa, corazón, examen.

Palabras llanas con tilde: árbol, lápiz, tórax, mármol.

Métodos: Juegos de participación, Expositivo, Interactivo, Práctico.

Medios o recursos: Pizarra y marcadores, Fichas de trabajo con ejercicios de acentuación, Informes técnicos de reparación de computadoras, Proyector para mostrar ejemplos visuales, Acceso a recursos digitales (videos o presentaciones) sobre acentuación.

Forma organizativa: trabajo en pequeños equipos de forma cooperada.

Tarea

Se indica a los estudiantes aplicar las reglas ortográficas a partir de la identificación de palabras llanas, agudas y esdrújulas en un informe técnico de mantenimiento de computadoras facilitado por el docente. El ejercicio será competitivo, dispondrán de 10

minutos para hacerlo, ganará el equipo que más palabras identifique y lo haga de forma correcta, además de precisar la correcta pronunciación y escritura.

Después cada equipo presenta los resultados y se aprovecha para destacar a los que lo realizaron mejor, corregir posibles errores, consolidar el dominio de las reglas, prevenir errores futuros en la elaboración de informes técnicos.

Evaluación

Se hace de forma dinámica a través de la presentación de los resultados de cada equipo, se enfatiza en la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación.

Se propone una rúbrica para que los estudiantes desarrollen la conciencia ortográfica y el hábito de autocorrección.

2. Uso de letras

2.2. Tema: Uso de la "B" y la "V"

Objetivo

Comprender las reglas y excepciones en el uso de las letras "B" y "V", así como su correcta pronunciación y escritura en diferentes contextos, a través de métodos activos y participativos que fomenten la dinámica de grupo y el trabajo en equipo, promoviendo la colaboración y el aprendizaje significativo.

Contenido

Introducción a la "B" y la "V":

Presentación de las características fonéticas de ambas letras.

Diferencias en la pronunciación en diferentes dialectos del español.

Reglas de uso de la "B":

Se escribe "B" al inicio de las palabras (ej. "bueno", "bailar").

Se escribe "B" en los sustantivos y adjetivos que terminan en "-bundo", "-bunda" (ej. "moribundo", "abundante").

Se escribe "B" en los verbos que terminan en "-bir" (excepto "vivir") y en los que terminan en "-ar" (ej. "hablar", "comer").

Reglas de uso de la "V":

Se escribe "V" en palabras que terminan en "-ivo", "-iva" (ej. "activo", "pasiva").

Se escribe "V" en sustantivos que terminan en "-ción" derivados de verbos que terminan en "-ar" (ej. "educación" de "educar").

Se escribe "V" en adjetivos que terminan en "-oso", "-osa" (ej. "hermoso", "valiosa").

Ejercicios prácticos:

Actividades de identificación y corrección de errores en el uso de "B" y "V".

Ejercicios de completar oraciones con la letra correcta



Métodos: Colaborativos, participativos, interactivo y práctico.

Medios o recursos

Pizarra y marcadores para explicar las reglas.

Fichas de trabajo con ejercicios de uso de "B" y "V".

Acceso a recursos digitales (juegos interactivos sobre ortografía).

Forma organizativa: trabajo en pequeños equipos de forma cooperada.

Tarea

Redactar un breve texto (de 5 a 7 oraciones) en el que utilicen al menos cinco palabras que contengan "B" y cinco que contengan "V". Deberán subrayar las palabras y justificar su uso correcto, trabajando en equipo para discutir y revisar sus elecciones.

Evaluación

Se propone la observación de la participación activa en las discusiones y actividades grupales, mediante de la corrección de actividades realizadas en clase.

3. Puntuación

3.3. Tema: Uso del punto y la coma

Objetivo

Identificar y aplicar correctamente el uso del punto y coma (;) en la redacción de textos, reconociendo sus funciones y la diferencia con otros signos de puntuación como la coma y el punto, a través de métodos activos que fomenten la colaboración y el trabajo en equipo.

Contenido

Definición del punto y coma: El punto y coma es un signo de puntuación que indica una pausa intermedia, más fuerte que la coma, pero no tan definitiva como el punto.

Funciones del punto y coma: Separar oraciones independientes: Se usa cuando dos oraciones están relacionadas, pero pueden entenderse por separado.

Ejemplo: Juan quería ir al cine; su hermano prefería quedarse en casa.

Métodos: Participativo, colaborativo, activo y práctico

Medios o Recursos

Pizarra Interactiva

Hojas de Ejercicios

Videos Cortos

Forma organizativa: trabajo en pequeños equipos de forma cooperada.

Tarea

Escribir un relato corto (de 5 a 7 oraciones) que incluya al menos cinco ejemplos de punto y coma.



Deberán intercambiar sus relatos con un compañero para que lo revisen y den retroalimentación sobre el uso del punto y coma, fomentando la discusión y el aprendizaje conjunto.

Evaluación

Se realizará la revisión mediante rubrica para conocer los aprendizajes adquiridos.

4. Aplicación a la redacción

4.4. Tema: Aplicación del uso de los dos puntos (:) en la redacción.

Objetivo: Aplicar correctamente el uso de los dos puntos en la redacción de textos, aprendiendo a utilizarlos para introducir explicaciones, enumeraciones y citas, mejorando la claridad y coherencia en la estructura de los escritos, al mismo tiempo que se fomenta el trabajo en equipo y el aprendizaje activo mediante métodos participativos.

Contenido

Definición de los dos puntos (:):

Los dos puntos se utilizan para introducir una explicación, una lista, una cita o algo que resalte lo dicho previamente en la oración.

Funciones de los dos puntos:

Introducir una lista: Se utilizan para mencionar varios elementos o ideas relacionados.

Ejemplo: Compramos varios productos: pan, leche, queso y jugo.

Introducir una explicación o aclaración: Para explicar o expandir una idea previamente mencionada.

Ejemplo: Hay una razón importante por la cual me retiro: necesito concentrarme en mis estudios.

Antes de una cita directa: Para introducir las palabras textuales de otra persona.

Ejemplo: El profesor dijo: “Es importante estudiar todos los días”.

Métodos: trabajo en equipo, practico y participativo

Medios o recursos: Pizarra y marcadores, proyector, fichas de trabajo, material audiovisual, textos de lectura vinculados a informática.

Forma organizativa: trabajo en pequeños equipos de forma cooperada.

Tarea

Cada equipo deberá redactar un texto breve (de 5 a 7 oraciones) que incluya al menos tres ejemplos del uso de los dos puntos. Los textos se intercambiarán entre equipos para que cada grupo revise y dé retroalimentación sobre el uso de los dos puntos, promoviendo la autoevaluación y la coevaluación. Cada equipo presentará su texto y explicará el uso de los dos puntos, fomentando la discusión y el aprendizaje colaborativo.

Evaluación



Se realizará la dinámica en grupo la cual demuestre la participación activa del grupo clase. Se evaluará mediante rúbrica para poder conocer los aprendizajes adquiridos en la clase.

La enseñanza de la ortografía ha sido tradicionalmente abordada a través de métodos convencionales, que a menudo se centran en la memorización de reglas y ejercicios repetitivos. Sin embargo, este enfoque ha demostrado ser insuficiente para los estudiantes del Bachillerato Técnico en Informática, quienes, en su mayoría, se enfrentan a un entorno académico y profesional caracterizado por el uso intensivo de la tecnología y la programación. Lo antes planteado coincide con criterios planteados por González (2016), quien desarrolló su investigación doctoral vinculada al mejoramiento de la ortografía en la Educación Técnica y Profesional.

La creación de textos técnicos, la redacción de códigos informáticos, la elaboración de documentación técnica y la interacción con otros profesionales del ámbito digital requieren, en muchos casos, un dominio preciso de la ortografía, no solo en términos de corrección gramatical, sino también en cuanto a la claridad y coherencia en la ortografía. (González y Carnero, 2018)

A pesar de la importancia de la ortografía, muchos estudiantes presentan dificultades para aprenderla, en parte debido a la manera tradicional en que se enseña. Los métodos convencionales suelen ser percibidos como tediosos y monótonos, lo que genera desinterés en los estudiantes.

Para abordar este desafío, la incorporación de actividades lúdicas interdisciplinarias representa una alternativa prometedora. A través de la combinación de diferentes disciplinas académicas, tales como la informática, la lengua española, las ciencias sociales y la integración de técnicas lúdicas, los estudiantes tienen la oportunidad de aprender de manera más activa y participativa.

Las actividades lúdicas, tales como juegos de palabras, crucigramas, dinámicas de escritura creativa y juegos interactivos en línea, permiten que los estudiantes se involucren de forma directa en el proceso de aprendizaje. Además, la inclusión de estas actividades en el marco de la interdisciplinariedad brinda a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más rica y contextualizada.

Al integrar la ortografía con contenidos de informática, por ejemplo, los estudiantes pueden practicar la ortografía mientras desarrollan sus habilidades en programación, redes o desarrollo de aplicaciones. De esta manera, las actividades lúdicas interdisciplinarias ofrecen la oportunidad de practicar la ortografía en contextos prácticos y relevantes para su futura vida profesional.

Un aspecto clave en la efectividad de las actividades lúdicas interdisciplinarias es la posibilidad de crear un ambiente de aprendizaje colaborativo. El trabajo en equipo, característico de muchas de estas actividades, fomenta la interacción entre los estudiantes y promueve la construcción conjunta del conocimiento. Este enfoque no solo mejora la ortografía, sino también otras habilidades importantes como la comunicación, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, todas ellas esenciales en el mundo de la informática.

Al introducir actividades que desafíen a los estudiantes a colaborar y aplicar lo aprendido de manera práctica, se estimula un tipo de aprendizaje más significativo. La interacción constante con el conocimiento y la resolución de problemas en un entorno lúdico y dinámico incrementa la motivación de los estudiantes y mejora su retención de la información. Así, las actividades lúdicas no solo actúan como un vehículo para mejorar la ortografía, sino que también contribuyen a la formación de competencias digitales, lingüísticas y sociales de los estudiantes.

La inclusión de la tecnología en este enfoque también es fundamental. Los avances tecnológicos proporcionan herramientas innovadoras que pueden ser utilizadas en el diseño de actividades lúdicas. Plataformas digitales como aplicaciones educativas, juegos en línea y simuladores interactivos permiten que los estudiantes practiquen la ortografía en un entorno digital, lo que resulta más atractivo para ellos. Estas herramientas también ofrecen la posibilidad de personalizar el aprendizaje, adaptando las actividades a las necesidades y niveles de los estudiantes, lo que maximiza la efectividad de las intervenciones pedagógicas.

Por otro lado, la evaluación del aprendizaje ortográfico en el contexto de las actividades lúdicas interdisciplinarias es un aspecto crucial que debe ser considerado. La evaluación tradicional, centrada en exámenes escritos y pruebas de ortografía, puede no ser suficiente para medir el impacto de las actividades lúdicas. En cambio, la evaluación formativa, que implica el monitoreo constante del progreso de los estudiantes a lo largo del proceso de aprendizaje, resulta más adecuada. Esto permite realizar ajustes en tiempo real a las estrategias pedagógicas y ofrece a los estudiantes retroalimentación constante, promoviendo su desarrollo de manera continua.

El uso de rúbricas de evaluación, la autoevaluación y la evaluación entre pares son herramientas que se pueden integrar eficazmente en el proceso educativo, permitiendo a los estudiantes tomar conciencia de sus avances y áreas de mejora. Estas metodologías de evaluación, combinadas con actividades lúdicas interdisciplinarias, garantizan una enseñanza más integral y orientada a la mejora continua.

Las actividades, en su concepción, se desarrollaron durante varios meses con 48 estudiantes de Bachillerato Técnico en Informática de la Unidad Educativa Los Babahoyos en la Parroquia los Ángeles.

Los resultados iniciales en cuanto al dominio de la ortografía de los estudiantes presentaban serias dificultades, como se detalló en el apartado de anterior. No obstante, después de la aplicación de las actividades se constató un progreso significativo de los estudiantes, evidenciados en las tareas indicadas por los profesores de las materias técnicas, los que reconocieron en una entrevista focal realizada que las actividades lúdicas interdisciplinarias han tenido un impacto favorable y evidente, sobre todo en estudiantes con muchas dificultades ortográficas.

Los propios estudiantes reconocen que han tomado más conciencia de sus errores ortográficos, que confían más en sus compañeros y buscan ayuda para corregir textos y aclarar dudas ortográficas, también enfatizan que ahora son más cuidadosos con la autocorrección.

En síntesis, los resultados percibidos evidencian que el sistema de actividades diseñada y su concepción, propician el mejoramiento de la ortografía de los estudiantes.

Conclusiones

La enseñanza de la ortografía en el Bachillerato Técnico en Informática enfrenta desafíos significativos debido a la predominancia de métodos tradicionales que no logran captar el interés de los estudiantes ni se adaptan a su contexto académico y profesional. Sin embargo, la implementación de actividades lúdicas interdisciplinarias se presenta como una solución innovadora y efectiva para abordar estas dificultades.

Al integrar la ortografía con contenidos técnicos de informática, los estudiantes no solo mejoran sus habilidades ortográficas, sino que también desarrollan competencias esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Las actividades lúdicas fomentan un ambiente de aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes se involucran activamente en su proceso educativo, lo que incrementa su motivación y retención de información.

Además, la incorporación de herramientas tecnológicas en estas actividades permite personalizar el aprendizaje y hacerlo más atractivo, facilitando la práctica de la ortografía en contextos relevantes para su futura vida profesional. La evaluación formativa, junto con el uso de rúbricas y la autoevaluación, proporciona un marco para monitorear el progreso de los estudiantes y ajustar las estrategias pedagógicas en tiempo real.

En recapitulación, la combinación de actividades lúdicas e interdisciplinarias no solo mejora las competencias ortográficas de los estudiantes, sino que también contribuye a su formación integral como profesionales competentes y responsables en el ámbito tecnológico. Este enfoque educativo no solo prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo laboral, sino que también les permite convertirse en comunicadores efectivos, capaces de expresar sus ideas con claridad y precisión. La implementación de estas estrategias en el aula es, por lo tanto, un paso crucial hacia la mejora de la educación en el Bachillerato Técnico en Informática.

Referencias bibliográficas

- Acosta Luis, Dania, Rodríguez López, William Andrés, Peñaherrera Larenas, Milton Fabián, García Hevia, Segress, & La O Mendoza, Yudenalbis. (2021). Metodología de la investigación en la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(4), 283-293. Epub 02 de agosto de 2021. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000400283&lng=es&tlng=es.
- Aguilar Vargas, S. C. (2012). *Multimedia y su incidencia en el aprendizaje de ortografía en el área de lengua y literatura de los estudiantes de octavo año de educación básica del colegio municipal rafael alvarado, parroquia tumbaco, cantón quito, provincia*



de pichincha". <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/cdd25f67-4792-4804-870d-bd8904c01115/content>

Arcos, O. F., Obando, M. K., Solarte, M. D., & Villacrez, M. V. (2020). El juego creativo como herramienta fundamental para el mejoramiento de la ortografía. *Revista Fedumar*, 7(1), 98-130. <https://n9.cl/cxor9>

Bell Rodríguez, R. F., Orozco Fernández, I. I., & Lema Cachinell, B. M. (12 de diciembre de 2021). *Interdisciplinariedad, aproximación conceptual y algunas implicaciones para la educación inclusiva*. Obtenido de file:///C:/Users/germa/Downloads/Dialnet-InterdisciplinariedadAproximacionConceptualYAlguna-8298181.pdf

Bustamante, L. (2023). Fuera de juego, un análisis sobre el juego y su uso como herramienta pedagógica en la Educación Primaria. *EDUCA International Journal*, 85 - 115.

Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (diciembre de 2020). *ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>

Caza López, E. J. (2024 - 2025). *La ortografía en la redacción de textos escolares en los estudiantes de quinto grado de los paralelos "A" y "B" de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Santa Rosa", de la ciudad de Ambato*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/server/api/core/bitstreams/0eb47289-b813-4d8b-8ecd-c1bbe1d39fc4/content>

Domínguez (2000) Investigación cualitativa y psicología social crítica. *Contra la lógica binaria y la ilusión de la pureza*. Investigación cualitativa en Salud.

Estupiñán García, C. A. (2010). *Diseño Interdisciplinario Rol y Perfil del Diseñador Gestor*. Obtenido de https://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/64%20Estupinián.pdf

Estupiñán García, C. A. (s.f.). *Diseño Interdisciplinario Rol y Perfil del Diseñador Gestor*. Obtenido de https://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/64%20Estupinián.pdf

Falla Vargas, G., & González Castañeda, M. (noviembre de 2020). *Actividades lúdicas para promover el uso de las reglas ortográficas en los niños y niñas de grados sextos de las instituciones Jorge Isaacs y Laurel de Cera*. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/ed073112-41c4-41c6-9cc2-f8630a5f440b/content>

González, N. Y., Carnero, M., & Navarrete, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 29-37. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S221836202021000300029&lng=es&tlng=es.



- González, N. Y., & Carnero, M. (2019). A Didactic Model for Teaching Orthography at Universities. *Revista Cubana de Educación Superior*, 38(2). Epub 01 de agosto de 2019. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142019000200022&lng=es&tlng=en.
- González, N. Y. (2016). Modelo para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía en la formación de profesores para la Educación Técnica y Profesional. *Universitaria*.
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill.
- Hernández Sampieri, R. C., & L. Lucio, P. (2024). “*Metodología para la investigación en Ciencia Política*”. Obtenido de http://online.aliat.edu.mx/adistancia/InvCuantitativa/LecturasS4/Hernandez_Sampieri_Cap._7_disenos_no_experimentales.pdf
- Lozada, J. (2014). *Investigación Aplicada: Definición Propiedad Intelectual e Industria*. Dialnet-InvestigacionAplicada-6163749.pdf
- Piña Ferrer, L. S. (Junio de 2023). *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. Obtenido de <https://ve.scielo.org/pdf/raiko/v8n15/2542-3088-raiko-8-15-1.pdf>
- Stake, Robert E. (1999). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Ediciones Morata.
- Stoeker, R. (1991). Evaluating and rethinking. *The case study. The Sociological Review*, 39 (1).
- Torres Torres, V. E. (2024). *El juego infantil y su metodología en los estudiantes de educación básica*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/14103/1/Torres%20T%2C%20Valeria%20E.%20%282024%29%20El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa%20en%20los%20estudiantes%20de%20educaci%C3%B3n%20b%C3%A1sica%20elemental.pdf>
- Torres Torres, V. E. (2024). *El juego infantil y su metodología en los estudiantes de educación básica*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/14103/1/Torres%20T%2C%20Valeria%20E.%20%282024%29%20El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa%20en%20los%20estudiantes%20de%20educaci%C3%B3n%20b%C3%A1sica%20elemental.pdf>
- Torres Torres, V. E. (s.f.). *El juego infantil y su metodología en los estudiantes de educación básica*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/14103/1/Torres%20T%2C%20Valeria%20E.%20%282024%29%20El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa%20en%20los%20estudiantes%20de%20educaci%C3%B3n%20b%C3%A1sica%20elemental.pdf>

Venkatraman, Nenkat & Grant, John H. (1986). Construct measurement in organizational strategy research: a critique and proposal, *Academy of management review*, 11(1): 71-87

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.