

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “LA INMACULADA”

D.S. de Creación N° 004-92-ED R.M. de Licenciamiento N° 324-2020-MINEDU y R.M. N° 662-2023-MINEDU
*Gestionada, dirigida, conducida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada
Concepción en Convenio con la Gerencia Regional de Educación de Arequipa RGR.N°1294-2020-GREA*



ESTADO DEL ARTE:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LOS PAÍSES DE PERÚ Y ECUADOR

Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en
Educación

AUTORES:

Ancco Ancco Melania Judith

Rios Huamani Dalia Aracely

ASESOR:

Mag. Mejia Antacabana Damazo Sabino

<https://orcid.org/0000-0001-8264-355X>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Evaluación y aprendizaje

CAMANÁ – PERÚ

2025



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "LA INMACULADA" - CAMANÁ

D.S. de Creación N° 004-92-ED R.M. de Licenciamiento N° 324-2020-MINEDU Y R.M. N° 662-2023-MINEDU
Gestionada, dirigida, conducida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción en
Convenio con la Gerencia Regional de Educación de Arequipa RGR.N°1294-2020-GREA

FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

ACTA DE EVALUACIÓN DE EXPOSICIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

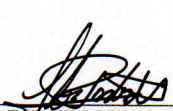
En Camaná, siendo las 5:30 p.m. del día 17 de junio del 2025, se reunieron los integrantes del jurado evaluador:

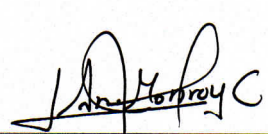
Mag. Flor de Maria Yessenia Pastor Montes	Presidente
Mag. Ana Fiorela Monroy Centeno	Secretario
Mag. Damazo Sabino Mejia Antacabana	Vocal

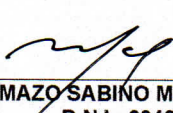
Acreditados, mediante Resolución Jefatural N° 057-2025-JUI-EESP"LI", procedieron a evaluar la exposición y respuestas sobre el Trabajo de Investigación denominado: **ESTADO DEL ARTE: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LOS PAISES DE PERÚ Y ECUADOR**, presentado por **ANCCO ANCCO MELANIA JUDITH** y **RIOS HUAMANI DALIA ARACELY**, para optar el grado académico de **Bachiller en Educación**.

Concluido el acto de exposición y después de responder las preguntas formuladas, el jurado procedió a la deliberación y dictaminó:

N°	ESTUDIANTES	DICTAMEN
1	ANCCO ANCCO MELANIA JUDITH	APROBADA POR EXCELENCIA
2	RIOS HUAMANI DALIA ARACELY	APROBADA POR EXCELENCIA


MAG. FLOR DE MARIA YESSENIA PASTOR MONTES
D.N.I.: 30424162
PRESIDENTE


MAG. ANA FIORELA MONROY CENTENO
D.N.I.: 43093564
SECRETARIO


MAG. DAMAZO SABINO MEJIA ANTACABANA
D.N.I.: 30407686
VOCAL

ESCALA DE CALIFICACIÓN

CALIFICATIVO	DICTAMEN	CRITERIO DEL DICTAMEN
De 18 a 20	Aprobado por excelencia	Cuando es aprobado por los tres miembros del jurado y el promedio del calificativo es de 18 a 20
De 16 a 17	Aprobado por unanimidad	Cuando es aprobado por los tres miembros del jurado y el promedio del calificativo es de 16 a 17
De 14 a 15	Aprobado	Cuando es aprobado por los tres miembros del jurado y el promedio del calificativo es de 14 a 15
De 14 a 15	Aprobado por mayoría	Cuando es aprobado por dos de los tres del jurado y el promedio del calificativo es de 14 a 15
De 00 a 13	Desaprobado	Cuando es desaprobado por dos o tres de los miembros del jurado

NOMBRE DEL TRABAJO

**ESTADO DEL ARTE: EL JUEGO COMO
ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA
ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN PRIMARIA EN LOS PAÍSES
DE PERÚ Y ECUADOR**

AUTOR

**Ancco Ancco Melania Judith
Rios Huamani Dalia Aracely**

RECuento DE PALABRAS

7397 Words

RECuento DE CARACTERES

42396 Characters

RECuento DE PÁGINAS

31 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

158.4KB

FECHA DE ENTREGA

Dec 23, 2025 5:05 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

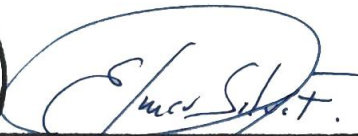
Dec 23, 2025 5:06 PM GMT-5

● **18% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref




PROF. ELMER WILDER SILVA FERNANDEZ
RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
EESP LA INMACULADA

Ancco Ancco Melania Judith Rios Huamani Dalia Ar...

ESTADO DEL ARTE: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES DE EDUCA...

PRIMARIA

PRIMARIA

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública la Inmaculada

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::16794:542952819

Fecha de entrega

23 dic 2025, 17:05 GMT-5

Fecha de descarga

23 dic 2025, 17:14 GMT-5

Nombre del archivo

1_TI_EDA_EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA ORTOGRAFÍA_removed (1).pdf

Tamaño del archivo

158.4 KB

31 páginas

7397 palabras

42.396 caracteres




PROF. ELMER WILDER SILVA FERNANDEZ
RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
EESP LA INMACULADA

*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de que haya falsos positivos. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral del 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

Precaución: Se necesita revisión.

Es esencial comprender los límites de la detección de IA antes de tomar decisiones acerca del trabajo del estudiante. Te alentamos a obtener más información acerca de las funciones de detección de IA de Turnitin antes de usar la herramienta.

Aviso legal

Nuestra evaluación de escritura con IA está diseñada para ayudar a los académicos a identificar texto que podrían haberse preparado mediante una herramienta de IA generativa. Es posible que nuestra evaluación de escritura con IA no siempre sea precisa (existe la posibilidad de que identifique erróneamente redacciones probablemente generadas por humanos como generadas por IA, y redacciones probablemente generadas por IA como generadas por humanos), por lo que no debe usarse como único fundamento para aplicar sanciones a un estudiante. Para determinar si es un caso de deshonestidad académica, se necesita de un escrutinio mayor y el juicio humano, junto con la aplicación de las políticas académicas específicas de la organización.

Preguntas frecuentes

¿Cómo debería interpretar los falsos positivos y el porcentaje de escritura con IA de Turnitin?

El porcentaje que se muestra en el reporte de escritura con IA es la cantidad del texto calificado en la entrega que el modelo de detección de escritura con IA de Turnitin determina se generó probablemente con IA desde un modelo de lenguaje de gran tamaño.

Los falsos positivos (que marcan incorrectamente alertas de texto escrito por humanos como generado con IA) son una posibilidad en los modelos de IA.

Los puntajes de detección de IA inferiores al 20 %, que no aparecen en reportes nuevos, tienen una mayor probabilidad de ser falsos positivos. Para reducir la probabilidad de malinterpretación, no se atribuye ningún puntaje o resaltado y se indican con un asterisco en el reporte (*%).

El porcentaje de escritura con IA no debe ser el único fundamento para determinar si ha ocurrido una mala conducta. El revisor/instructor debería usar el porcentaje como un medio para iniciar una conversación formativa con sus estudiantes o usarlo para examinar el ejercicio entregado según las políticas de la escuela.

¿Qué significa 'texto calificado'?

Nuestro modelo sólo procesa texto calificado en la forma de escritura de formato largo. La escritura de formato largo se refiere a los enunciados individuales en párrafos que constituyen una parte más grande del trabajo escrito, como un ensayo, una disertación, un artículo, etc. El texto calificado que se ha determinado que se generó probablemente con IA se resaltará en color cian en la entrega.

El texto no calificado, como viñetas, bibliografías comentadas, etc., no se procesará y puede crear disparidad entre los puntos destacados de la entrega y el porcentaje mostrado.




PROF. ELMER WILDER SILVA FERNANDEZ
RESPONSABLE DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL
EESP LA INMACULADA

RESUMEN

El presente estado del arte se llevó a cabo mediante un estudio minucioso sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador, abarcando el periodo de 2015 al 2024. Se aplicó un enfoque cualitativo y una metodología de investigación documental, lo que permitió realizar un análisis exhaustivo, que abarcó tesis de maestría y un artículo científico, logrando contar con un total de 14 estudios. La recopilación de la información se llevó a cabo en los siguientes monitores de búsqueda: GOOGLE ACADÉMICO, RENATI, CORE y ALICIA CONCYTEC. El análisis abarcó varios aspectos importantes, que incluyeron los objetivos generales, las teorías y teóricos relevantes, los enfoques metodológicos, las propuestas de estrategias didácticas y las conclusiones generales de las investigaciones. Luego de culminar con la revisión y el análisis se determinó que existen actividades lúdicas, programas y guías que aportan a desarrollar la ortografía a través de juegos innovadores. Todos los estudios identificados lograron cumplir con los objetivos establecidos, contribuyendo al aprendizaje de los estudiantes de manera individual y colectivamente. En conclusión, esta investigación ha recopilado una variedad de juegos que son efectivos para que los alumnos mejoren sus habilidades ortográficas de una forma divertida. Este enfoque sustituye los métodos tradicionales y motiva el aprendizaje, creando un ambiente educativo más dinámico.

Palabras clave: Juego, ortografía, actividad, estrategia.

ABSTRACT

The present state of the art was conducted through a thorough study on play as a strategy to develop spelling in primary education students in Peru and Ecuador, covering the period from 2015 to 2024. A qualitative approach and documentary research methodology were applied, allowing for a comprehensive analysis, which included master's theses and a scientific article, resulting in a total of 14 studies. Information was collected using the following search engines: Google Academic, Renati, Core, and Alicia Concytec. The analysis covered several important aspects, including general objectives, relevant theories and theorists, methodological approaches, proposed teaching strategies, and general research conclusions. After completing the review and analysis, it was determined that there are recreational activities, programs, and guides that contribute to developing spelling through innovative games. All the identified studies achieved the established objectives, contributing to student learning both individually and collectively. In conclusion, this research has compiled a variety of games that are effective in helping students improve their spelling skills in a fun way. This approach replaces traditional methods and motivates learning, creating a more dynamic educational environment.

Keywords: Play, spelling, activity, strategy

ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
ÍNDICE.....	4
ÍNDICE DE TABLAS	5
I. INTRODUCCIÓN.....	6
II. METODOLOGÍA.....	10
III. RESULTADOS	12
3.1. Estudios identificados y revisados	12
3.2. Objetivos generales	18
3.3. Teorías y Teóricos	23
3.4. Aspectos metodológicos.....	30
3.5. Estrategias Aplicadas	35
3.6. Conclusiones de las investigaciones	42
IV. CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN	48
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
VI. ANEXOS	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Relación de investigaciones identificadas y analizadas sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador publicadas en el periodo del año 2015 al 2024	12
Tabla 2 Presentación de los objetivos generales de los estudios analizados considerando el año de estudios, título, país y autores.	18
Tabla 3 Teorías y teóricos significativos que sustentan las investigaciones sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador publicadas en el periodo del año 2015 al 2024.....	23
Tabla 4 Aspectos metodológicos de las investigaciones	30
Tabla 5 Estrategias y características de su aplicación	35
Tabla 6 Conclusiones de las investigaciones	42

I. INTRODUCCIÓN

En nuestra vida cotidiana nos comunicamos de manera verbal como también escrita, al hacer uso de la escritura se prioriza que el mensaje llegue al lector de tal manera que comprenda. De acuerdo con Leiva & Silva (2018) manifiestan que la ortografía es la disciplina que guía a las personas para que puedan redactar correctamente los mensajes necesarios. Por lo tanto, conocer las reglas ortográficas ayuda a brindar un mensaje adecuado y fácil de comprender.

Del mismo modo, De la Rosa (2015) indica que al hacer uso correcto de las reglas ortográficas permite brindar un mensaje oportuno al lector. Así mismo, promueve una interacción fluida fortaleciendo el entendimiento mutuo.

Con el tiempo, la enseñanza de la ortografía se fue intensificando a través de los “dictados” donde el docente indica palabras y el estudiante escribe en el cuaderno, al finalizar el docente evalúa y las palabras que no están correctamente escritas se proceden a escribir 10 o hasta más veces para que de esta manera aprenda el estudiante. Esta estrategia, aunque dio frutos positivos, muchas veces es repetitivo y poco significativo. La falta de estrategias diversas para los diversos estilos de aprendizaje de los alumnos disminuye el entusiasmo, quienes a menudo se sienten frustrado y ven el uso de la ortografía como una actividad monótona. Es por ello, que los docentes deben de innovar las estrategias para fortalecer las habilidades ortográficas.

En ese sentido, se plantea el juego como una estrategia de aprendizaje para los estudiantes. De acuerdo con Alonso (2021) manifiesta que el juego es una actividad placentera, creativa y libre, donde todo ser humano desarrolla en su infancia, a través del juego van descubriendo el mundo que les rodea y de esta manera van aprendiendo. Del mismo modo, Minerva (2002) añade que el juego es una actividad entretenida. Después de analizar las características del juego, se puede aprovechar este recurso para fortalecer la ortografía de tal manera que su aprendizaje sea significativo y divertido.

Incorporar el juego en el fortalecimiento de la ortografía es de suma importancia para que el alumno se sienta motivado y a gusto en poder aplicar las normas ortográficas. De acuerdo con los autores Espinoza & Luján (2010) manifiesta que la conexión entre el juego y la ortografía es significativa, ya que el juego actúa como medio efectivo para desarrollar las habilidades ortográficas.

Para orientar la investigación, se definieron las siguientes preguntas y objetivos, que han dirigido la revisión y análisis de la documentación encontrada sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador.

Preguntas problemáticas

1. ¿Cuál es el estado de las investigaciones, publicadas entre los años 2015 al 2024, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador?
2. ¿Cuáles son los objetivos de las investigaciones publicadas entre los años 2015 al 2024, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador?
3. ¿Cuáles son las principales teorías y teóricos que fundamentan las investigaciones publicadas entre los años 2015 al 2024, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador?
4. ¿Qué aspectos metodológicos caracterizan las investigaciones entre los años 2015 al 2024, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador?
5. ¿Cuáles son las características de las estrategias presentadas en las investigaciones, publicadas entre los años 2015 al 2024 sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador?
6. ¿Cuáles son las conclusiones generales de las investigaciones publicadas entre los años 2015 al 2024, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador?

7. ¿Qué hallazgos significativos se han identificado en las investigaciones publicadas entre los años 2015 al 2024, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador?

Objetivo General

Analizar las investigaciones publicadas entre los años 2015 al 2024, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador.

Objetivos específicos

1. Presentar las investigaciones publicadas entre los años 2015 al 2024, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador.
2. Identificar los objetivos generales de las investigaciones publicadas entre los años 2015 al 2024, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador.
3. Identificar y analizar las teorías y teóricos más relevantes que fundamentan las investigaciones, publicadas entre los años 2015 al 2024, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador.
4. Examinar los aspectos metodológicos de las investigaciones, publicadas entre los años 2015 al 2024, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador.
5. Analizar las estrategias y sus características de las investigaciones, publicadas entre los años 2015 al 2024, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador.

6. Examinar las conclusiones generales de las investigaciones, publicadas entre los años 2015 al 2024, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador.
7. Identificar hallazgos relevantes del análisis de las investigaciones, publicadas entre los años 2015 al 2024, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador.

II. METODOLOGÍA

La presente investigación sobre el estado del arte se realizó a través de una revisión documental de carácter narrativo, sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador. Para ello, se realizó un proceso sistemático de búsqueda de información en diferentes bases de datos confiables, tales como: GOOGLE ACADÉMICO, CORE, RENATI y ALICIA CONCYTEC. Para tal efecto, los trabajos seleccionados fueron tesis de posgrado y artículos científicos.

Así mismo, se definieron los criterios de exclusión e inclusión. Los criterios de inclusión fueron los siguientes: se tomaron en cuenta investigaciones realizadas en Perú y Ecuador, priorizando como palabras claves las terminologías de “juego”, “ortografía”, “gamificación”, “actividades” y “estrategias”. Se incluyeron tesis de posgrado y artículos científicos que garantizaron la calidad de dichas investigaciones.

Por otro lado, los criterios de exclusión fueron los siguientes: se descartaron investigaciones realizadas en otros países, investigaciones realizadas anteriores al año 2015. Así mismo, se excluyó investigaciones de pregrado, de segunda especialidad y artículos de revisión.

Luego de haber seleccionado las investigaciones necesarias que se ajustaban a los parámetros definidos, se realizó un minucioso análisis en la bitácora. Esta herramienta facilitó la adecuada organización de los datos relevantes de las investigaciones. La matriz requería información sobre: el motor de búsqueda, URL, título de las investigaciones, palabras claves, autor (es), año de estudio, año de publicación, país, local y región, tipo de documento, institución o revista que la publica, tema, resumen, enfoque, diseño y tipo de investigaciones, objetivos generales y específicos, población, muestra, propósito, conceptos clave, ideas centrales, conclusiones, recomendaciones y referencia bibliografía.

Finalmente, se plasmó la información en tablas, facilitando una descripción mas clara de los datos relevantes y necesarios. Al finalizar este proceso de registro, alineado con los objetivos establecidos, se formularon las conclusiones. Donde se elaboró una reflexión sobre las experiencias y aprendizajes que surgieron luego del trabajo realizado.

III. RESULTADOS

3.1. Estudios identificados y revisados

Tabla 1

Relación de investigaciones identificadas y analizadas sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador publicadas en el período del año 2015 al 2024

N°	AÑO DE PUBLICACIÓN	AÑO DE ESTUDIO	TÍTULO	AUTORES	PAÍS REGIÓN LOCALIDAD	TIPO DE DOCUMENTO	GRADO / LICENCIATURA	ENTIDAD UNIVERSITARIA REVISTA QUE PUBLICA	LOCALIZACIÓN DE FUENTE BIBLIOGRÁFICA DIGITAL
1	2024	2023	Educaplay en el desarrollo de la ortografía	Córdova Muñoz Betty Marisol	Ecuador Tungurahua La Matriz	Tesis	Maestría	Universidad Tecnológica Indoamérica	GOOGLE ACADÉMICO
2	2023	2023	Programa lúdico “Simón dice” para la disortografía en estudiantes de quinto grado de una institución educativa de Lima	Vera Alcantara Carmen Luisa	Perú Lima San Juan de Miraflores	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	RENATI
3	2023	2016	Programa de intervención para estudiantes de Educación Primaria con disortografía del distrito de El Tambo	Quispe Garcia Gianni Yesenia	Perú Junín El Tambo	Tesis	Maestría	Universidad Nacional del Centro del Perú	ALICIA CONCYTEC

4	2022	2022	Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica	Álvarez Lozano María Isabel Guamán Paidá Ángela Viviana	Ecuador Azuay Sinincay	Artículo		Revista Conciencia Digital	CORE
5	2022	2022	Estrategia didáctica basada en el juego para fortalecer la ortografía en los estudiantes de educación básica media de la escuela Abogado Jaime Roldós Aguilera.	Cedeño García Denia Albina	Ecuador Manabí Olmedo	Tesis	Maestría	Universidad Estatad del Sur de Manabí	GOOGLE ACADÉMICO
6	2022	2022	Estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje de la ortografía en los alumnos	Chóez Chilán Jeniffer Vanessa	Ecuador Manabí Julcuy	Tesis	Maestría	Universidad Estatad del Sur de Manabí	GOOGLE ACADÉMICO
7	2022	2022	Estrategias didácticas para el aprendizaje de la ortografía, en el sexto año de educación general básica, en la Unidad Educativa Rodríguez Albornoz	Yanzapanta Llambo Zulay Adriana	Ecuador Tungurahua La Matriz	Tesis	Maestría	Universidad Tecnológica Indoamérica	GOOGLE ACADÉMICO

8	2021	2021	La lúdica en el refuerzo académico del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo del cantón Latacunga provincia de Cotopaxi	Molina Molina Jessica Katherine	Ecuador Cotopaxi Latacunga	Tesis	Maestría	Universidad Técnica de Cotopaxi	GOOGLE ACADÉMICO
9	2019	2019	Efectividad del programa "Ortodidactic" para mejorar la ortografía en estudiantes de 6° grado de primaria de un colegio privado del distrito de Cercado de Lima	Hurtado Rodríguez Yennifer Niño de Guzmán Mendoza Verónica	Perú Lima Lima	Tesis	Maestría	Universidad Pontificia Católica del Perú	ALICIA CONCYTEC
10	2018	2018	Los juegos verbales y el mejoramiento de la ortografía de los estudiantes del V ciclo de la I.E. N° 82991 de La Rinconada – Hualgayoc, 2018	Leiva Marlo Julio César Silva Llanos Lilia	Perú Cajamarca Hualgayoc	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	ALICIA CONCYTEC
11	2018	2027	Aplicación del Programa "ESPEJO" para disminuir la disortografía en los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. de S.M.P. 2017	Montes Arzapalo Rebeca	Perú Lima San Martín de Porres	Tesis	Maestría	Universidad César Vallejo	ALICIA CONCYTEC

12	2016	2016	Actividades físico-recreativas para el desarrollo de competencias en expresión oral y ortográfica en la escuela “Cumbaya”	Pérez Osorio Germán Eduardo	Ecuador Pichincha Cumbaya	Tesis	Maestría	Universidad Fuerzas Armadas Escuela Politécnica del Ecuador	GOOGLE ACADÉMICO
13	2015	2015	Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza – aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basados en juegos tradicionales ecuatorianos.	Arcos Andrade Braulio Antonio	Ecuador Tungurahua San José de Poaló	Tesis	Maestría	Pontificia Universidad Católica del Ecuador	GOOGLE ACADÉMICO
14	2015	2015	Programa de Ortografía Basado en la Programación Neurolingüística en Alumnos de Sexto Grado de Educación Primaria de una Institución Educativa Parroquial del Distrito de San Juan de Miraflores.	Gallardo Muñante Marleni Otilia	Perú Lima San Juan de Miraflores	Tesis	Maestría	Universidad Ricardo Palma	ALICIA CONCYTEC

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 1

En la tabla 1 se muestra que la cantidad de documentos analizados son un total de 14, de los cuales 8 son del país de Ecuador y 6 investigaciones corresponden a Perú.

En relación con el tipo de documentos, 13 son tesis de maestría y 1 artículo de investigación científica. Los estudios realizados en Perú se han centrado en grupos de alumnos de diversas regiones: Lima con 4 estudios, Cajamarca y Junín cuentan con 1 estudio respectivamente. En cuanto al país de Ecuador los estudios corresponden a las provincias de: Tungurahua con 3 estudios, en Manabí se identificó 2 estudios, mientras que, en las provincias de Pichincha, Cotopaxi, y Azuay cuentan con 1 estudio respectivamente.

Las entidades de educación superior en Perú que comprenden un total de 6 estudios son las siguientes: la Universidad César Vallejo con 3 estudios, la Universidad Ricardo Palma con 1 estudio, Universidad Nacional del Centro de Perú con 1 estudio y la Pontificia Universidad Católica del Perú con 1 estudio, cabe destacar que, estas investigaciones analizadas corresponden todas a estudios de maestría.

En Ecuador, varias entidades universitarias destacan por su producción académica en estudios de maestría. En total, se han registrado 7 trabajos de maestría distribuidos de la siguiente manera: la Universidad Tecnológica Indoamérica cuenta con 2 trabajos, la Universidad Estatal del Sur de Manabí también tiene 2, mientras que la Universidad Técnica de Cotopaxi, la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, y la Universidad de las Fuerzas Armadas Escuela Politécnico del Ecuador contribuyen cada una con 1 estudio. Por otro lado, 1 artículo científico corresponde a Ecuador, dicho documento se encuentra en la Revista Conciencia Digital.

En referencia al periodo, se establece que los estudios se desarrollaron entre 2015 al 2024. Las fuentes bibliográficas donde se ubicaron los estudios son el buscador de GOOGLE ACADÉMICO con 7 estudios, ALICIA CONCYTEC con 5 estudios y el buscador de RENATI y CORE con 1 estudio respectivamente.

Respecto a los autores, se aprecia un total de 16 personas. Los autores peruanos fueron 7, de ellos son 6 mujeres y 1 varón. Mientras que en Ecuador fueron un total de 9. De ellos corresponden a 7 mujeres y 2 varones.

3.2. Objetivos generales

Tabla 2

Presentación de los objetivos generales de los estudios analizados considerando el año de estudios, título, país y autores.

N°	AÑO DE PUBLICACIÓN	TÍTULO	OBJETIVO GENERAL	PAÍS AUTORES
1	2024	Educaplay en el desarrollo de la ortografía	Implementar la plataforma Educaplay para el desarrollo de la ortografía de los estudiantes del sexto A y B de la Unidad Educativa Ecuatoriano Holandés.	Ecuador Córdova Muñoz Betty Marisol
2	2023	Programa lúdico “Simón dice” para la disortografía en estudiantes de quinto grado de una institución educativa de Lima	Determinar el efecto del programa lúdico “Simón dice” en la mejora de la disortografía en estudiantes de quinto grado de una Institución Educativa de Lima.	Perú Vera Alcantara Carmen Luisa
3	2023	Programa de intervención para estudiantes de Educación Primaria con disortografía del distrito de El Tambo	Establecer la influencia del Programa de Intervención en la disortografía de los estudiantes de educación primaria del distrito de El Tambo.	Perú Quispe Garcia Gianni Yesenia
4	2022	Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica	Determinar la incidencia de la gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica de la escuela Carolina de Febres Cordero.	Ecuador Álvarez Lozano María Isabel Guamán Paidá Ángela Viviana

5	2022	Estrategia didáctica basada en el juego para fortalecer la ortografía en los estudiantes de educación básica media de la escuela Abogado Jaime Roldós Aguilera.	Desarrollar estrategias didácticas basadas en el juego para fortalecer el nivel ortográfico en los estudiantes de educación básica media de la escuela “Abogado Jaime Roldós Aguilera”.	Ecuador Cedeño García Denia Albina
6	2022	Estrategias metodológicas para desarrollar el aprendizaje de la ortografía en los alumnos.	Desarrollar una estrategia metodológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura para contribuir al aprendizaje de la ortografía en los alumnos de sexto año de educación básica de la Unidad Educativa Belisario Quevedo de la Parroquia Julcuy del Cantón Jipijapa.	Ecuador Chóez Chilán Jeniffer Vanessa
7	2022	Estrategias didácticas para el aprendizaje de la ortografía, en el sexto año de educación general básica, en la unidad educativa Rodríguez Albornoz	Proponer una guía de estrategias didácticas para el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación general básica de la unidad educativa “Rodríguez Albornoz”.	Ecuador Yanzapanta Llambo Zulay Adriana
8	2021	La lúdica en el refuerzo académico del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo del cantón Latacunga provincia de Cotopaxi.	Elaborar Actividades Lúdicas para mejorar el Refuerzo Académico en el Área de Lengua y Literatura en los estudiantes de Quinto Año de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo Del Cantón de Latacunga.	Ecuador Molina Molina Jessica Katherine
9	2019	Efectividad del programa “Ortodidactic” para mejorar la ortografía en estudiantes de 6º grado de primaria de un colegio privado del distrito de Cercado de Lima	Determinar la eficacia del Programa “Ortodidactic” sobre la ortografía de estudiantes de 6to grado de primaria de un colegio privado del distrito de Cercado de Lima.	Perú Hurtado Rodríguez Yennifer Niño de Guzmán Mendoza Verónica
10	2018	Los juegos verbales y el mejoramiento de la ortografía de los estudiantes del V ciclo de I.E Nº 82991 de La Rinconada – Hualgayoc, 2018	Determinar la influencia de los juegos verbales en el mejoramiento de la ortografía de los estudiantes del V ciclo de la I.E. Nº 82991 de La Rinconada – Hualgayoc, 2018.	Perú Leiva Marlo Julio César Silva Llanos Lilia

11	2018	Aplicación del Programa “ESPEJO” para disminuir la disortografía en los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. de S.M.P. 2017	Aplicar un programa de intervención “Espejo” que ayude a disminuir la disortografía en los estudiantes de la I.E. Liceo San Agustín- S.M.P.	Perú Montes Arzapalo Rebeca
12	2016	Actividades físico-recreativas para el desarrollo de competencias en expresión oral y ortográfica en la escuela “Cumbaya”	Diseñar e implementar un grupo de actividades físico-recreativas basadas en competencias para mejorar la expresión oral y la ortografía en niños de la escuela “Cumbayá”.	Pérez Osorio Germán Eduardo
13	2015	Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza – aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basados en juegos tradicionales ecuatorianos.	Diseñar actividades lúdicas para la enseñanza- aprendizaje de la ortografía en el nivel básico medio basado en juegos tradicionales ecuatorianos.	Ecuador Arcos Andrade Braulio Antonio
14	2015	Programa de Ortografía Basado en la Programación Neurolingüística en Alumnos de Sexto Grado de Educación Primaria de una Institución Educativa Parroquial del Distrito de San Juan de Miraflores	Evaluar la efectividad del programa “¡Qué fácil es escribir bien!” en los alumnos de sexto grado de educación primaria de una institución educativa parroquial del distrito de San Juan de Miraflores.	Perú Gallardo Muñante Marleni Otilia

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 2

Se consideró presentar los objetivos de los 14 estudios examinados, que indican el interés y la finalidad que motivaron a los investigadores en el desarrollo de su trabajo. Estos objetivos se organizan en función de las intenciones de los objetivos generales.

Aplicar actividades recreativas orientadas a fortalecer la ortografía

Los diversos estudios analizados resaltan cuan importante es aplicar estrategias novedosas para el desarrollo adecuado de la ortografía en los estudiantes del nivel primario. En ese sentido, Cedeño (2022) y Chóez (2022) manifiestan que, el uso de juegos dinámicos y creativos favorecen al aprendizaje del estudiante y a su vez fortalece el dominio ortográfico, ya que incentiva a la participación con sus compañeros. Asimismo, Molina (2021) enfatiza que es necesario diseñar actividades lúdicas orientadas al área de Lengua y Literatura, favoreciendo al estudiante un ambiente atractivo y un aprendizaje significativo.

En esa línea, Leiva & Silva (2018) indican que los juegos verbales son una estrategia eficaz porque a través de ella se busca mejorar las habilidades ortográficas en los estudiantes, porque aprenden de manera divertida y disponen de un ambiente agradable. De la misma manera, Pérez (2016) señala que desde el área de educación física se plantea actividades físico-recreativas que estén orientadas a reforzar las reglas ortográficas y a su vez la expresión oral. Finalmente, Arcos (2015) señala que los juegos tradicionales son un recurso al considerar pertinente en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes.

Aplicar y evaluar programas lúdicos para la enseñanza de la ortografía

En esta línea, Quispe (2023), Montes (2018) y Gallardo (2015) proponen la implementación de programas con juegos orientados a mejorar las habilidades ortográficas que poseen los alumnos. Los autores resaltan la trascendencia de evaluar la efectividad de dichas iniciativas, considerando que esta evaluación es fundamental para determinar su impacto en el aprendizaje.

Los autores peruanos Vera (2023) conjuntamente con Hurtado & Niño de Guzmán (2019) coinciden en esta línea teniendo como objetivo general determinar si los programas elaborados son efectivos en el fortalecimiento de la ortografía.

Determinar e implementar plataformas virtuales basadas en la gamificación

Los objetivos en los que coinciden son 2 investigaciones, Córdova (2024) se enfoca en el uso de la plataforma Educaplay utilizada como un recurso eficaz. Por otro lado, Álvarez & Guamán (2022) enfatiza la relevancia del juego como un papel crucial en el crecimiento de las habilidades ortográficas.

Aplicar guía de estrategias didácticas basadas en el juego

Yanzapanta (2022) propone una guía que contiene una serie de estrategias lúdicas enfocadas en la mejora de las reglas ortográficas.

3.3. Teorías y Teóricos

Tabla 3

Teorías y teóricos significativos que sustentan las investigaciones sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía del pensamiento lógico en los niños de educación inicial de Perú y Ecuador publicadas en el período del año 2017 al 2024

TEORÍA	TEÓRICOS	AUTORES QUE REFIEREN LAS TEORÍAS
Teoría del desarrollo cognitivo	Jean Piaget	Vera (2023), Cedeño (2022), Yanzapanta (2022), Hurtado & Niño de Guzmán (2019), Montes (2018), Pérez (2016), Gallardo (2015).
Teoría socio-cultural	Lev Vygotsky	Vera (2023), Chóez (2022), Leiva & Silva (2018), Montes (2028).
Teoría del conectivismo	George Siemens	Córdova (2024), Álvarez & Guamán (2022).
Teoría del aprendizaje significativo	David Ausubel	Molina (2021), Leiva & Silva (2018).
Teoría de las Inteligencias Múltiples	Howard Gardner	Leiva & Silva (2028), Arcos (2015).
Teoría General de Sistemas	Ludwig von Bertalanffy	Quipe (2023).

Teoría del Preejercicio

Karl Groos

Montes (2018), Pérez (2016).

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 3

En la revisión de los 14 estudios que compone el estado del arte, se han considerado a los teóricos más significativos en relación con las categorías pertinentes al tema de investigación: El juego como estrategia para desarrollar la ortografía.

Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget

Es sustentada en 7 estudios, donde los investigadores Vera (2023), Cedeño (2022), Yanzapanta (2022), Hurtado & Niño de Guzmán (2019), Montes (2018), Pérez (2016) y Gallardo (2015) resaltan las diferentes etapas que el ser humano pasa para adquirir su conocimiento, denominándolos estadios.

Durante la etapa “pre-operacional”, que abarca desde los 2 a 7 años, el niño comienza a realizar juegos simbólicos, con el tiempo, el niño se adapta a las reglas de estos juegos, integrándose en su pensamiento. Por medio del juego, los infantes tienen la libertad de explorar, experimentar y construir su propio conocimiento, lo que les permite consolidar su aprendizaje y desarrollar habilidades cognitivas esenciales.

En las “operaciones concretas”, el estudiante entre los 8 y 11 años, se evidencia un avance gradual en su habilidad de resolver actividades complejas y entiende conceptos de forma organizada. En oposición a la etapa anterior, su razonamiento se convierte más razonable y efectuado a acciones concretas. Por lo cual, en esta etapa, es crucial desarrollar las capacidades de escritura y lectura, considerando una correcta conexión entre el sonido y la palabra, dado que fomenta el progreso hacia etapas posteriores.

Desde el punto de vista de Piaget, el juego establece un papel importante en la maduración de la inteligencia del niño, por medio de esto comprende la realidad en cada una de las etapas de su desarrollo. En las actividades de gamificación los niños estimulan y permiten el progreso de habilidades cognitivas, sensoriomotoras y simbólicas, las cuales garantizan una adecuada interacción con su entorno. El autor nos menciona tres tipos de juegos: el juego de ejercicio, simbólico y de reglas.

En el marco educativo, los juegos de reglas son esenciales para la educación, ya que propicia un fomento de las habilidades cognitivas y sociales. Donde se caracteriza por el aporte de normas o reglas sencillas y correctas, la cual el estudiante entiende y obedece durante la participación del juego. A través de estas dinámicas, los alumnos aprenden a cooperar y competir de manera equilibrada, además de desarrollar actitudes como el respeto por los turnos y la convivencia dentro del grupo.

Teoría del aprendizaje socio-cultural de Lev Vygotsky

Es considerada en 4 investigaciones, Vera (2023), Chóez (2022), Leiva & Silva (2018) y Montes (2018) donde sostiene que el estudiante construye su propio conocimiento cada día, a partir de la combinación de sus procesos cognitivos, sociales y culturales. La formación de los seres humanos se da mediante la interacción entre su mundo interior y el exterior, utilizando como medio de comunicación el lenguaje.

El juego nace de la necesidad de interactuar con los demás. Se considera una dinámica social en la que, a través de la colaboración con otros niños, los participantes asumen roles para alcanzar un objetivo común. Vygotsky resalta la relevancia de la interacción social y el "andamiaje", que es la ayuda temporal que se retira a medida que el niño se hace más capaz.

La zona de desarrollo real (ZDR) abarca las habilidades y conocimientos que un estudiante ya posee y puede aplicar de forma independiente. La zona de desarrollo próximo (ZDP) se refiere a lo que se puede aprender con el apoyo de otra persona más experimentada, quien facilita el aprendizaje al alumnado. En cambio, la zona de desarrollo potencial corresponde a las competencias que el estudiante ha adquirido tras recibir apoyo y que ahora puede emplear de manera autónoma.

Teoría del conectivismo de George Siemens

Se identifican a 2 estudios que mencionan al teórico, quien destaca que la teoría del conectivismo postula que el saber se genera mediante la interconexión de redes de información, tanto humanas como tecnológicas. Esta teoría propone que el aprendizaje no se limita a la adquisición de información, sino que se basa

en la capacidad de establecer vínculos entre diferentes fuentes y experiencias. El conectivismo evidencia un enfoque atractivo y entretenido hacia la construcción de los conocimientos por medio del uso de las plataformas virtuales.

En esta situación, Córdova (2024) y Álvarez & Guamán (2022) menciona que el maestro asume un rol de guía y mediador en el proceso de enseñanza aprendizaje del alumno, puesto que orienta a los estudiantes hacia una búsqueda y elección de fuentes verídicas y confiables. Por lo cual, su trabajo se enfoca en impulsar un pensamiento crítico dando paso a una reflexión más profunda del conocimiento.

En este contexto, Córdova (2024) y Álvarez & Guamán (2022) sostienen que el docente cumple un rol mediador dentro del proceso educativo, ya que orienta a los estudiantes en la búsqueda y selección de fuentes confiables, así como en la identificación de información pertinente frente a aquella que resulta irrelevante. De esta manera, su labor se centra en promover el pensamiento crítico y en facilitar un acceso más reflexivo y autónomo al conocimiento.

Sin embargo, el alumno ocupa un rol activo en sus aprendizajes, llevando a cabo un progreso en su capacidad de analizar diversas fuentes de información. En esta circunstancia, el juego y el uso de las TIC se establece como una estrategia que favorece la intervención y la dedicación del alumno hacia el conocimiento. El uso de las aplicaciones digitales como Educaplay y Genially posibilita un avance de aprendizaje de forma lúdica, facilitando un fortalecimiento de la ortografía. De tal modo, la aplicación de la gamificación en campo escolar es oportuna en un ambiente de aprendizaje más participativo y agradable.

Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel

En esta línea se identifica a 2 estudios que pertenecen a los investigadores Molina (2021) y Leiva & Silva (2018).

El aprendizaje significativo se produce cuando el estudiante conecta nuevos conocimientos con los que ya posee. Según David Ausubel, esto depende de la relación entre lo que se aprende y la manera en que el alumno procesa y estructura esa información en su mente, que abarca sus conceptos e ideas previas.

Según los autores mencionan que el aprendizaje significativo se fundamenta cuando el alumno ingresa a la escuela con saberes previos obtenidos de su contexto familiar, social y cultural. Es esencial que los docentes reconozcan y exploren estos saberes ya que se obtendrá una enseñanza relevante y significativa. Cuando la enseñanza no parte de lo que el alumno ya conoce, el aprendizaje se convierte en algo efímero, quedando como un islote de información que pronto se olvida. En este contexto, es crucial que los educandos utilicen sus experiencias y conocimientos previos, ya que estos servirán como base para nuevos aprendizajes que serán realmente significativos y funcionales en su desarrollo.

Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner

Es considerado en 2 investigaciones, Leiva & Silva (2018) y Arcos (2015). Los investigadores se basan en la teoría de Gardner quien menciona que cada ser humano adquiere conocimientos de manera única, clasificando diferentes capacidades en varias inteligencias, cada una con su propio nivel de generalidad.

Es importante tener en cuenta que no todos los alumnos desarrollan sus inteligencias de la misma manera; algunos estimulan ciertas habilidades más que otras. Lo cual, es imprescindible implementar estrategias que fomenten la inteligencia lingüística, de modo que se relaciona con la ortografía. Los estudiantes que presentan esta inteligencia muestran un manejo de la escritura y una fluida comunicación, de igual manera un dominio de las reglas ortográficas, gramaticales y poseen amplio vocabulario, lo que implica una comunicación estructurada y coherente. En esta perspectiva, el uso del juego como una estrategia oportuna para la enseñanza de la ortografía se vuelve eficiente y necesaria donde fortalece las capacidades del estudiante.

Teoría General de Sistemas de Ludwig von Bertalanffy

La investigadora Quispe (2023) menciona al teórico Ludwig, puesto que su estudio se basó en la Teoría de General de Sistema, donde la institución educativa esta interconectada con distintas redes.

Esta teoría plantea un enfoque interdisciplinario que facilita entender la realidad a partir de sistemas conformados por elementos que interactúan entre

sí. Estos elementos se relacionan de forma estructurada con un propósito en común, por lo cual, la TGS proporciona herramientas conceptuales para analizar y afrontar problemáticas que no pueden entenderse de manera individual.

En el ámbito educativo, los programas o guías de intervención son acciones organizadas que buscan atender los problemas que involucran a los distintos actores educativos. Estos actos se diseñan conforme a las demandas precisas de cada realidad, lo que permite encaminar los esfuerzos hacia la mejora de la educación dentro de un periodo establecido.

Teoría del Preejercicio de Karl Groos

La investigadora Montes (2018) afirma que la gamificación aporta de forma trascendente al crecimiento integral de los infantes y su aprendizaje para su trayectoria personal y académica. Para apoyar esta idea, el teórico de Karl Groos, afirma que el juego es una estrategia esencial en el desarrollo del pensamiento y acciones necesarias para prosperar en la sociedad. Basándose en los principios de Charles Darwin, el niño pasa por momentos donde corrige y asume conductas y habilidades para su vida, para lo cual se prepara constantemente para su supervivencia.

Desde esta visión, el juego permite fortalecer las habilidades que serán necesarias en futuras actividades. En conclusión, esta experiencia lúdica les permite conocerse a sí mismo y entender de manera gradual el ambiente en el que interactúan, favoreciendo así su desarrollo integral.

3.4. Aspectos metodológicos

Tabla 4

Aspectos metodológicos de las investigaciones

N°	TÍTULOS	ENFOQUE	TIPO	DISEÑO	POBLACIÓN	MUESTRA
1	Educaplay en el desarrollo de la ortografía	Cualitativo	Básica	Descriptiva	34 estudiantes de 6to. grado y 4 docentes.	34 estudiantes de 6to. grado.
2	Programa lúdico “Simón dice” para la disortografía en estudiantes de quinto grado de una institución educativa de Lima	Cuantitativo	Aplicada	Pre - experimental	115 estudiantes de 5to. grado de primaria.	25 estudiantes de 5to. “C”.
3	Programa de intervención para estudiantes de Educación Primaria con disortografía del distrito de El Tambo	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi - experimental	68 estudiantes del 3er. grado.	Grupo control: 8 Grupo experimental: 9
4	Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi – experimental	21 estudiantes del 6to. año.	21 estudiantes del 6to. año.
5	Estrategia didáctica basada en el juego para fortalecer la ortografía en los estudiantes de educación básica media Abogado Jaime Roldós Aguilera.	Mixto	Aplicada	Descriptiva	50 estudiantes y 2 docentes.	50 estudiantes.
6	Estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje de la ortografía en los alumnos	Mixto	Básica	Descriptiva	70 estudiantes del 6to. año y 8 docentes.	70 estudiantes del 6to. año y 8 docentes.
7	Estrategias didácticas para el aprendizaje de la ortografía, en el sexto año de educación general básica, en la Unidad Educativa Rodríguez Albornoz	Mixto	Aplicada	Investigación acción	31 estudiantes de 6to. año y 2 docentes.	31 estudiantes de 6to. año y 2 docentes.

8	La lúdica en el refuerzo académico del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo del cantón de Latacunga provincia de Cotopaxi	Cuantitativo	Básica	No experimental	70 estudiantes de 5to año, 4 docentes y 1 directivo.	70 estudiantes de 5to año, 4 docentes y 1 directivo.
9	Efectividad del programa “Ortodidactic” para mejorar la ortografía en estudiantes de 6° grado de primaria de un colegio privado del distrito de Cercado de Lima	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi – experimental	43 estudiantes de 6to. grado	Grupo control: 20 estudiantes del 6to. “B” Grupo experimental: 23 estudiantes del 6to. “A”
10	Los juegos verbales y el mejoramiento de la ortografía de los estudiantes del V ciclo de la I.E. N° 82991 de La Rinconada – Hualgayoc, 2018	Cuantitativo	Aplicada	Pre – experimental	16 estudiantes del V ciclo.	16 estudiantes del V ciclo.
11	Aplicación del Programa “ESPEJO” para disminuir la disortografía en los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. de S.M.P. 2017	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi – experimental	95 estudiantes de 5to. grado.	Grupo control: 20 estudiantes Grupo experimental: 20 estudiantes.
12	Actividades físico-recreativas para el desarrollo de competencias en expresión oral y ortográfica en la escuela “Cumbaya”	Mixto	Aplicada	Experimental	70 niños	25 niños entre 7-8 años.
13	Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza – aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basados en juegos tradicionales.	Cualitativo	Básica	Descriptiva	300 entre estudiantes y docentes.	80 estudiantes de 5to. grado y 12 docentes
14	Programa de Ortografía Basado en la Programación Neurolingüística en Alumnos de Sexto Grado de Educación Primaria de una Institución Educativa Parroquial del Distrito de San Juan de Miraflores	Cuantitativo	Aplicada	Cuasi - experimental	52 alumnos de 6to. grado	Grupo control: 26 Grupo experimental: 26

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 4

En la tabla 4 presenta los enfoques de investigación, tipos de investigación, diseño de investigación, población y muestra que emplearon los 14 estudios que analizaron el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador.

Enfoque de estudios

De los 14 estudios analizados, 8 estudios tomaron en cuenta el enfoque cuantitativo, de los cuales 6 investigaciones fueron desarrolladas en Perú y 2 en Ecuador, el enfoque cuantitativo se basa en analizar datos numéricos y permite examinar las variables de estudio que se relacionan con el objeto de estudio. Del mismo modo 4 estudios utilizaron el enfoque mixto que tiene como características integrar ambos enfoques el cuantitativo y cualitativo, estos estudios proceden del país de Ecuador. Finalmente, 2 estudios emplearon el enfoque cualitativo, también procedentes de Ecuador, este enfoque se caracteriza por la interpretación de los datos a partir de la recopilación y análisis de la información no numérica.

Tipos de estudio

a. Investigaciones aplicadas:

Se identificaron que 10 estudios pertenecen a este tipo, las cuales tienen como objetivo implementar estrategias a través de guías y programas destinadas a fortalecer las habilidades ortográficas en los estudiantes del nivel primario. Los mencionados estudios incorporan juegos como un recurso innovador y/o adaptado para seguir fortaleciendo la ortografía. Los resultados de dichas investigaciones reflejan efectos positivos y alentadores luego de haber implementado las propuestas.

Los autores que han contribuido significativamente a este campo de investigación son Quispe (2023), Vera (2023), Álvarez & Guamán (2022), Cedeño (2022), Yanzapanta (2022), Hurtado y Niño de Guzmán (2019), Leiva & Silva (2018), Montes (2018), Pérez (2016) y Gallardo (2015). Cada uno de estos estudios permiten comprender de qué manera la aplicación de diversas estrategias pedagógicas, influyen en el aprendizaje de la ortografía, constituyéndose en un referente teórico y metodológico relevante para el

desarrollo de estudios posteriores en esta área.

b. Investigaciones básicas:

Se destaca 4 autores que desarrollaron investigaciones básicas, Córdova (2024), Chóez (2022), Molina (2021) y Arcos (2015). Estos estudios coinciden en señalar que el juego constituye un recurso pedagógico relevante para la corrección de errores ortográficos. Asimismo, las propuestas se apoyan en el aprovechamiento de recurso digitales, los cuales permiten adaptar la enseñanza de la ortografía a las características y necesidades de los estudiantes.

Diseño de investigación

Los estudios analizados presentan distintos tipos de diseños, entre las cuales destaca el diseño cuasi-experimental. Este tipo de diseño permite evaluar los efectos de una intervención educativa sin recurrir a la asignación de participantes al azar, ya que trabaja con grupos previamente conformados. A partir de la comparación de los resultados obtenidos, es posible analizar la efectividad de determinados métodos o tratamientos aplicados en contextos reales. Este diseño está presente en 5 estudios, de los cuales 4 son de Perú, de los autores Quispe (2023), Hurtado & Niño de Guzmán (2019), Montes (2018) y Gallardo (2015). Un estudio de Ecuador, realizados por Álvarez & Guamán (2022).

El diseño descriptivo se centra en examinar y detallar las características de un fenómeno o grupo sin alterar las variables. Se utiliza en 4 estudios desarrollados en Ecuador, realizados por Córdova (2024), Cedeño (2022), Chóez (2022) y Arcos (2015).

El diseño pre-experimental se enfoca en determinar el efecto de una intervención específica en los sujetos estudiados y se utiliza comúnmente para explorar o probar ideas antes de realizar estudios más rigurosos, como lo indican los autores peruanos Vera (2023) y Leiva & Silva (2018).

El diseño de investigación-acción es una forma de investigar en la que se busca entender y resolver un problema, actuando y reflexionando al mismo tiempo para mejorar una situación concreta, además, el investigador cumple

funciones de participante e investigador. Este diseño fue realizado en Ecuador por el autor Yanzapanta (2022).

El diseño no experimental, mencionado por Molina (2021), se caracteriza por observar y analizar fenómenos en su contexto real, sin manipular variables ni asignar grupos de manera aleatoria.

Por último, se identificó a Pérez (2016) con el diseño experimental. Este estudio se caracteriza por determinar la relación de causa-efecto entre variables al manipular y controlar las condiciones en un entorno controlado, permitiendo así la observación de sus efectos.

Población y muestra

Respecto a la población y la muestra seleccionada, los estudios realizados se centran en estudiantes de Educación Primaria de 7 a 12 años. En Ecuador, se identifican 4 estudios realizados por Córdova (2024), Álvarez y Guamán (2022) Cedeño (2022) y Pérez (2016).

Por otro lado, en Perú, se han analizado 6 estudios de los autores, Quispe (2023), Vera (2023), Hurtado y Niño de Guzmán (2019), Leiva y Silva (2018), Montes (2018) y Gallardo (2015).

Las investigaciones que consideran tanto a docentes como a estudiantes en Ecuador abarcan un total de cuatro estudios. Estos estudios son realizados por los autores Chóez (2022), Yanzapanta (2022), Molina (2021) y Arcos (2015). Estos trabajos resaltan la relevancia de la interacción entre ambos agentes educativos en el proceso de enseñanza.

3.5. Estrategias Aplicadas

Tabla 5

Estrategias y características de su aplicación

N°	TÍTULO	AUTOR AÑO PAÍS	NOMBRE DE LA PROPUESTA / ESTRATEGIA	CARACTERÍSTICAS DE LAS ESTRATEGIAS
1	Programa lúdico “Simón dice” para la disortografía en estudiantes de quinto grado de una institución educativa de Lima	Vera Alcantara Carmen Luisa 2023 Perú	Programa lúdico “Simón dice”	Es un juego diseñado para apoyar a los estudiantes en el fortalecimiento de su concentración. A través de este juego, los participantes siguieron las órdenes de un personaje imaginario llamado Simón. El fin de este programa es determinar el efecto en la mejora de la disortografía. Se desarrolló en 13 sesiones y las actividades realizadas son: moldear palabras que tengan V y B, escribir palabras que tengan la letra H, escribir textos con palabras graves, agudas, esdrújulas o sobresdrújulas, representar signos de puntuación, completar crucigramas con letras móviles, acertijo. Los materiales utilizados son: plastilina, papel blanco papel de colores, tizas, plumones, fichas copias y las computadoras.
2	Programa de intervención para estudiantes de Educación Primaria con disortografía del distrito de El Tambo	Quispe Garcia Gianni Yesenia 2023 Perú	“Programa de intervención para estudiantes de educación primaria con disortografía”	Es un programa diseñado para mejorar la disortografía, a través de sesiones de aprendizaje, dentro de ellas se desarrollan actividades lúdicas adaptadas a la ortografía. Fueron aplicadas un total de 26 sesiones. Los juegos referidos a la ortografía son: Ritmo a Go Go, teléfono malogrado, cadena de palabras y quién escribe más palabras.

3	Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica	Álvarez Lozano María Isabel Guamán Paidá Ángela Viviana 2022 Ecuador	Plataforma Genially	Genially es una plataforma digital que ayuda a crear contenidos visuales de manera interactiva, como presentaciones, infografías y juegos. En este contexto, el objetivo fue diseñar juegos y actividades educativas para la enseñanza de la ortografía. Estas experiencias incluyen adivinanzas, videos, canciones y laberintos, que ayudan a los estudiantes a identificar correctamente las letras. Además, se desarrolló un juego centrado en el acento de las palabras, que otorga recompensas.
4	Estrategia didáctica basada en el juego para fortalecer la ortografía en los estudiantes de educación básica media de la escuela Abogado Jaime Roldós Aguilera.	Cedeño García Denia Albina 2022 Ecuador	“Me divierto jugando y aprendiendo en el mundo de la ortografía”	Esta propuesta fue diseñada en base al juego, dentro de ello presenta una serie de actividades para fortalecer la creatividad, participación y el aprendizaje del estudiante. El objetivo fue mejorar el aprendizaje de la ortografía mediante el juego para mejorar el uso y la escritura de las palabras. Las actividades que se desarrollaron son: Oca de la ortografía, la ruleta ortográfica, el test de la ortografía, juego de memoria ortográfica, sopa de letras y crucigrama ortográficos. Los materiales empleados son: plantillas, un dado, marcador, pizarra, una ruleta, carteles, textos y equipos tecnológicos
5	Estrategias didácticas para el aprendizaje de la ortografía, en el sexto año de educación general básica, en la Unidad Educativa Rodríguez Albornoz	Yanzapanta Llambo Zulay Adriana 2022 Ecuador	Guía de Estrategias Didácticas para el Aprendizaje de la Ortografía para estudiantes de Sexto Año De Educación General Básica.	Este programa busca facilitar el aprendizaje a través de estrategias que son breves y resultan entretenidos. La finalidad de esta actividad fue diseñar estrategias para estudiantes de educación primaria enfocadas en el desarrollo de las habilidades ortográficas. Cuenta con una serie de 10 actividades con una duración de 40 minutos cada actividad. Las actividades tienen como objetivo acumular puntajes escribiendo palabras en menor tiempo posible como, por ejemplo: “Juego de Palabras” consiste en tener tarjetas con las letras de abecedario para colocar la letra que falta en una palabra según la indicación del docente. “La Carta Misteriosa” se realiza en grupos, un integrante saca una tarjeta misteriosa que contiene una imagen. Su tarea es representar esa imagen ante el grupo a través de la mímica para que su equipo pueda adivinar y anotar la respuesta en la pizarra.

				“Palabras con”, el estudiante escribe palabras que comienzan o contienen una letra específica. Gana quien logre más palabras en el tiempo establecido. “¡Acierta y Gana!” En este juego de rayuela, se utilizan tarjetas con preguntas de ortografía. Al caer en un casillero, el participante responde: si acierta, continúa; si no, pierde el turno y debe responder la pregunta. “Los Detectives de las Faltas” se basa en preparar textos que contengan el mismo número de faltas ortográficas, pero diferentes textos. Cada participante leerá su texto, los participantes leerán, marcarán errores y corregirán en el pizarrón. Ganará quien identifique y corrija más palabras. Y de esta forma tenemos a: “Escritores Inspirados”, “Deletreando, jugando y ganando” “Letras Mágicas”, “Fiesta de Espuma y Arena”, y “¡Juego, Aprendo y ¡Gano!”. Los recursos que se emplearon son: letras de abecedario, cartulina de colores, goma, cinta, papelógrafos, marcadores, dibujos, pizarrón, tarjetas, pañuelo, espuma de afeitar, arena, etc. Estas actividades estimulan la participación, favorecen la comunicación efectiva y contribuyen al desarrollo de la oralidad y la escritura entre los estudiantes.
6	Efectividad del programa “Ortodidactic” para mejorar la ortografía en estudiantes de 6° grado de primaria de un colegio privado del distrito de Cercado de Lima	Hurtado Rodríguez Yennifer Niño de Guzmán Mendoza Verónica 2019 Perú	“Ortodidáctic”	Se enfoca en la ejecución de actividades, tanto individuales como en grupo, su objetivo es mejorar el rendimiento ortográfico de los alumnos. Este programa incluye 21 sesiones de 20 minutos cada una, que se llevarán a cabo dos veces por semana. Cada sesión aborda los tres tipos de ortografía: fonética, visual y reglada, ya que son las áreas donde se presentan los errores más comunes. Los juegos que aplicaron son la pelota caliente, ruleta preguntona, crucigrama, el juego de la mata mosca, el globito mágico, pupiletras, el globito reventón. Los recursos que emplearon son flashcards, tarjetas, plumones, pelota, letras móviles, hojas de colores, cartulinas, fichero cacográfico, matamoscas, carteles, globo, papeles de palabras, imágenes y papelitos con preguntas.

7	Los juegos verbales y el mejoramiento de la ortografía de los estudiantes del V ciclo de la I.E. N° 82991 de La Rinconada – Hualgayoc, 2018	Leiva Marlo Julio César Silva Llanos Lilia 2018 Perú	Los juegos verbales y el mejoramiento de la ortografía.	Son instrumentos que permiten mejorar el aprendizaje del lenguaje u otros relacionados al campo de la lingüística. Para ello, se han estructurado 6 sesiones de aprendizaje con una duración de 90 minutos que incluyen actividades lúdicas y atractivas como: El espejo ortográfico, Rompecabezas, Como piedra en el estanque, Sopa de letras, A la caza de las mayúsculas y Canciones breves con rima. Los materiales empleados son papelotes, plumones, cartulinas, rompecabezas, fichas y papel bond.
8	Aplicación del Programa “ESPEJO” para disminuir la disortografía en los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. de S.M.P. 2017	Montes Arzapalo Rebeca 2018 Perú	“ESPEJO”	Su objetivo es implementar estrategias pedagógicas en el salón de clases para corregir los errores que presenta en escritura un grupo de estudiantes que aparentan tener dificultades con la disortografía. Se desarrolla en 10 sesiones de aprendizaje de 40 – 50 minutos que incluyen juegos dinámicos y atractivos: Dado Loco, Tren de la Felicidad, Charada, Ritmo a Go-Go, Memoria y Pasa Palabra. Los recursos empleados 3 dados, papelógrafos, plumones, revistas, colores, cartulina, pizarra, figuras, diccionario, pelota, periódico y tarjetas léxicas.
9	Actividades físico-recreativas para el desarrollo de competencias en expresión oral y ortográfica en la escuela “Cumbaya”	Pérez Osorio Germán Eduardo 2016 Ecuador	Actividades físico-recreativas por competencias para la expresión oral y ortografía	El propósito es realizar actividad física y a la vez recreativas que favorezcan a los alumnos en el desarrollo de la expresión oral y ortográfica. Se aplicaron 10 actividades, que son: Bordea y aprende, rapidagil, la papa caliente, mar y tierra, busca la sílaba perdida, juega y aprende, parchís de conocimientos, la ronda de la amistad, salta y selecciona, balón inteligente. Los materiales que emplearon son tarjetas, pelota, silbato, bolos y dado.

10	Programa de Ortografía Basado en la Programación Neurolingüística en Alumnos de Sexto Grado de Educación Primaria de una Institución Educativa Parroquial del Distrito de San Juan de Miraflores.	Gallardo Muñante Marleni Otilia 2015 Perú	Programa “¡Qué fácil es escribir bien!”	Se formuló con la finalidad de que los estudiantes del nivel primario mejoren su nivel de ortografía. Fue aplicado con 16 sesiones de aprendizaje con una duración de 45 minutos, dentro de las cuales dos sesiones son referidas a la ortografía como la cajita sorpresa y la oca ortográfica. Los materiales empleados son cajita, tarjeta, plumones, pizarra, tablero grande y un dado.
----	--	---	--	---

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 5

La tabla 5 presenta los estudios llevados a cabo en Perú y en Ecuador que implementaron diversos juegos a través de actividades para el desarrollo óptimo de la ortografía. Estos se desarrollan en programas, guías, actividades lúdicas y plataformas virtuales, que aborda una serie de juegos que se extiende desde lo más sencillo hasta los más complejos.

En total, se han aplicado 10 investigaciones a la población de estudio, lo que representa el 71% del total de los trabajos analizados. De estas 10 investigaciones, 4 se llevaron a cabo en Ecuador y 6 en Perú.

En Ecuador, los estudios representaron el 40% de la investigación relacionada con la implementación de juegos en la enseñanza de la ortografía. La autora Álvarez & Guamán (2022) utilizó la herramienta Genially para diseñar juegos dinámicos, creando contenido visual interactivo que facilita el aprendizaje ortográfico. Genially proporciona plantillas que permiten a los docentes crear y personalizar juegos educativos según sus necesidades.

Cedeño (2022) plantea la estrategia didáctica "Me divierto jugando y aprendiendo en el mundo de la ortografía", que incluye actividades para el desarrollo de la ortografía de una manera más divertida para el estudiante, como la Oca de la ortografía, la ruleta ortográfica, test, juegos de memoria, sopa de letras y crucigramas.

Yanzapanta (2022) desarrolla una guía de estrategias didácticas que promueven la participación activa, con actividades como: Juego de Palabras, La Carta Misteriosa, ¡¡Acierta y Gana!!, Deletreando, Jugando y Ganando, Los Detectives de las Faltas, Escritores Inspirados, Letras Mágicas, Fiesta de Espuma y Arena, y ¡Juego, Aprendo y Gano!. Dichos juegos están enfocados al desarrollo de la ortografía, de manera individual y colectivamente.

Pérez (2016) expone "Actividades físico-recreativas por competencia para la expresión oral y ortografía", que mejora la ortografía a través de la actividad física y el juego. Las actividades incluyen "La papa caliente", "Mar y tierra", "Busca la sílaba perdida", "Juega y aprende" y "Salta y selecciona".

Los estudios de Perú representan el 60% de las investigaciones analizadas, destacando diversas iniciativas para mejorar las habilidades ortográficas. En primer lugar, Quipe (2023) presenta el programa de intervención diseñado para mejorar la disortografía, a través de sesiones de aprendizaje. Los juegos relacionados a la ortografía son: Ritmo a gogo, teléfono malogrado, cadena de palabras y quién escribe más palabras. A través de actividades lúdicas los estudiantes desarrollan un aprendizaje significativo.

Vera (2023) propone el programa lúdico "Simón dice", un juego tradicional que tiene como propósito mejorar la concentración de los estudiantes al seguir órdenes de un personaje imaginario, lo que facilita la concentración y la memorización de reglas ortográficas y de acentuación.

Hurtado & Niño de Guzmán (2019) crean el programa de intervención "Ortodidactic", que consta de 21 sesiones centradas en la ortografía fonética, visual y reglada. Este programa incluye juegos como "La pelota caliente", "Ruleta preguntona", "El juego de la mata mosca" y "Pupiletras", todos diseñados para mejorar el rendimiento ortográfico de los alumnos tanto de manera individual y colectivamente.

Leiva & Silva (2018) resaltan que los juegos verbales fortalecen la ortografía y las capacidades lingüísticas de los alumnos, alentándolos a repasar la escritura de manera dinámica. Estas estrategias fueron: "como piedra en el estanque", "rompecabezas", "el espejo ortográfico" "la caza de mayúsculas" y "sopa de letra"

Montes (2018) también interviene con el programa "ESPEJO", que logra identificar los desaciertos en la escritura en los alumnos con disortografía a través de actividades entretenidas como "pasa palabras", "dado loco" y "tren de la felicidad".

Para finalizar, Gallardo (2015) promueve un programa "¡Qué fácil es escribir bien!", cuyo propósito es optimizar el grado de ortografía de los alumnos por medio de ejercicios como "la oca ortográfica" y "la cajita sorpresa".

3.6. Conclusiones de las investigaciones

Tabla 6

Conclusiones de las investigaciones

Nº	TÍTULO DE LAS INVESTIGACIONES	AUTORES AÑO DE PUBLICACIÓN	CONCLUSIÓN GENERAL
1	Educaplay en el desarrollo de la ortografía	Córdova Muñoz Betty Marisol 2024	Se implementó la plataforma Educaplay como una herramienta didáctica efectiva para cultivar las habilidades ortográficas entre los estudiantes, a través de un riguroso análisis basado en los fundamentos teóricos y los instrumentos utilizados en la investigación que nos permitieron esclarecer la necesidad de mejorar los métodos de enseñanza utilizado plataformas educativas innovadoras.
2	Programa lúdico “simón dice” para la disortografía en estudiantes de quinto grado de una institución educativa de Lima	Vera Alcantara Carmen Luisa 2023	Se afirma que el programa lúdico “Simón dice” disminuye significativamente la disortografía en estudiantes de quinto grado de una Institución Educativa de Lima luego de revisar y comprobar los resultados estadísticos de los pretest y postest realizados a los estudiantes de un grupo experimental.
3	Programa de intervención para estudiantes de Educación Primaria con disortografía del distrito de El Tambo	Quispe Garcia Gianni Yesenia 2023	Se estableció la existencia de una influencia significativa entre las variables programa de intervención y disortografía en estudiantes de educación primaria del distrito de El Tambo; ya que al procesar estadísticamente los datos a través de la prueba no paramétrica de la “X ² ” (chí cuadrada) de la hipótesis general se obtuvo resultados altamente comparativos que validaban su efectividad: 44,356 influencia significativa contra un 9,49 de su no influencia significativa.
4	Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica	Álvarez Lozano María Isabel Guamán Paidá Ángela Viviana 2022	Finalmente se evidencia que la aplicación de Genially, a través de sus presentaciones y juegos creativos ayuda en la labor de aprendizaje, logrando despertar la curiosidad, la imaginación, el interés por resolver problemas y sobre todo profundizar sus conocimientos de forma lúdica dejando atrás la educación tradicional para evitar fastidio o aburrimiento en los aprendices.

5	Estrategia didáctica basada en el juego para fortalecer la ortografía en estudiantes de educación básica media de la escuela Abogado Jaime Roldós Aguilera.	Cedeño García Denia Albina 2022	Se diseñó una estrategia didáctica adaptada al juego que sirva como herramienta de enseñanza a los docentes y puedan aplicar una metodología diferente en el desarrollo de las actividades educativas.
6	Estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje de la ortografía en los alumnos	Chóez Chilán Jeniffer Vanessa 2022	La implementación de la estrategia metodológica en los contenidos curriculares referentes a la enseñanza de la ortografía, permite a los alumnos reflexionar sobre el cambio en el significado que sufre la palabra u oración cuando se incurre en errores ortográficos. La aplicación de la estrategia metodológica mediante talleres metodológicos que contribuyó al mejoramiento del desarrollo del componente ortográfico del vocabulario básico de los docentes.
7	Estrategias didácticas para el aprendizaje de la ortografía, en el sexto año de educación general básica, en la Unidad Educativa Rodríguez Albornoz	Yanzapanta Llambo Adriana Zulay 2022	La propuesta de una guía de estrategias didácticas para el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa “Rodríguez Albornoz”, vincula los contenidos teóricos de la gramática al entorno del estudiante, con innovación conceptual y enfoques lúdico– didácticos, con una metodología de aprendizaje significativo, motivando a que el estudiante construya conocimientos en un ambiente de participación cimentada en valores, destinados a favorecer el desarrollo buenas prácticas ortográficas en los alumnos.
8	La lúdica en el refuerzo académico del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo del cantón de Latacunga provincia de Cotopaxi	Molina Molina Jessica Katherine 2021	Las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje, puesto que el juego como herramienta dentro del proceso pedagógico ayuda al estudiante a interactuar con su entorno de una manera activa y participativa, desarrollando, destrezas y aptitudes en la parte emocional, social y escolar. De tal manera que el proyecto de investigación será en beneficio del profesorado como de los estudiantes en el ámbito educativo.

9	Efectividad del programa “Ortodidactic” para mejorar la ortografía en estudiantes de 6° grado de primaria de un colegio privado del distrito de Cercado de Lima	Hurtado Rodríguez Yennifer Niño de Guzmán Mendoza Verónica 2019	Las estrategias planteadas en el programa “Ortodidactic”, basadas en los procesos cognitivos de la escritura, generaron un impacto positivo y significativo en el aprendizaje de la ortografía. Además, las actividades lúdicas y el trabajo en equipo lograron despertar el interés de los estudiantes, lo cual favoreció el aprendizaje de la ortografía. Asimismo, la metacognición es un proceso que permitió a los estudiantes la autorreflexión sobre sus logros y dificultades en el transcurso del proceso de enseñanza – aprendizaje
10	Los juegos verbales y el mejoramiento de la ortografía de los estudiantes del V ciclo de la I.E. N° 82991 de La Rinconada – Hualgayoc, 2018	Leiva Marlo Julio César Silva Llanos Lilia 2018	Los puntajes totales por dimensión del post test y pre test, sometidos a la prueba t de student para muestras relacionadas del software SPSS versión 20, se tiene que “la diferencia de medias de 3,938 puntos en la dimensión ortografía de las letras; 3,875 en la dimensión ortografía de las palabras; 3,750 en la dimensión ortografía de la oración y 4, 000 en la variable ortografía, indican que se tiene una diferencia en la desviación típica de 1,289; 1,360; 1,653 y 1,033; un error típico de la media de 0,322; 0,340; 0,413 y 0,258; trabajando al 95% de intervalo de confianza la diferencia inferior y superior es de 3,250; 3,150; 2,869; 3,450 y 4,625; 4,600; 4,631 y 4,550 respectivamente, correspondiéndole para 15 grados de libertad una t tabular (tt) de 1,7531 y una t calculada tc de: 12,215; 11,396; 9,073 y 15,492, con una significancia bilateral de 0,000 en todas las dimensiones y variable”. Estos resultados determinan que se acepta la H1 y se rechaza la Ho. Precisando que los juegos verbales influyen significativamente en el mejoramiento de la ortografía.
11	Aplicación del Programa “ESPEJO” para disminuir la disortografía en los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. de S.M.P. 2017	Montes Arzapalo Rebeca 2017	La aplicación del Programa Espejo disminuye la disortografía en los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. Liceo San Agustín de S.M.P. 2017 y según el test de U-Mann-Whitney = 5,000 y z= 5,283; además, con una p = 0.00 ($p < 0.05$).

12	Actividades físico-recreativas para el desarrollo de competencias en expresión oral y ortográfica en la escuela “Cumbaya”	Pérez Osorio Germán Eduardo 2016	Luego de implementada la propuesta durante seis meses, tanto el grupo de control como el experimental presentaron mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, tal y como demuestran las significaciones asintóticas de la Prueba de los Rangos con Signo de Wilcoxon, teniendo el grupo experimental un desempeño mejor según los rangos promedios obtenidos a partir de la Prueba U de Mann-Whitney.
13	Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza – aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basados en juegos tradicionales ecuatorianos.	Arcos Andrade Braulio Antonio 2015	El diseño de las actividades lúdicas se fundamentó en juegos tradicionales ecuatorianos. Se evidenció un alto nivel de entendimiento de ortografía en la mayoría de actividades planteadas, y se comprobó en el desarrollo, que la aplicación de los juegos ayudó a retener las reglas ortográficas.
14	Programa de Ortografía Basado en la Programación Neurolingüística en Alumnos de Sexto Grado de Educación Primaria de una Institución Educativa Parroquial del Distrito de San Juan de Miraflores.	Gallardo Muñante Marleni Otilia 2015	El programa “¡Qué fácil es escribir bien!” tiene un efecto positivo y estadísticamente significativo en los alumnos de sexto grado de educación primaria.

DESCRIPCIÓN DE LA TABLA 6

La tabla 6 presenta las conclusiones generales de los estudios examinados, resaltando la eficacia de las estrategias aplicadas. A partir de estos hallazgos, se pueden identificar los juegos más efectivos y las mejoras en el rendimiento ortográfico logradas mediante su implementación.

Conclusiones que desarrollaron actividades recreativas orientadas a fortalecer las habilidades ortográficas

Cedeño (2022), presenta una metodología basada en el juego que ayuda a los docentes a innovar en sus prácticas educativas. Chóez (2022) resalta que esta estrategia permite a los alumnos reflexionar sobre los errores ortográficos y su impacto en el significado de las palabras.

Molina (2017) afirma que las actividades lúdicas fomentan un aprendizaje activo, mientras que Pérez (2016) muestra mejoras significativas en grupos experimentales tras seis meses de implementación. Arcos (2015) demuestra que los juegos tradicionales ecuatorianos facilitan la retención de reglas ortográficas, y Leiva & Silva (2018) corroboran que los juegos verbales mejoran la ortografía, respaldados por análisis estadísticos.

Conclusiones que aplicaron y evaluaron los programas lúdicos para la enseñanza de la ortografía

Quipe (2023), Vera (2023), Hurtado y Niño de Guzmán (2019), Montes (2018) y Gallardo (2015) destacan que la implementación de programas lúdicos como “Programa de intervención para estudiantes con disortografía”, “Simón dice”, “Espejo”, “Ortodidactic” y “¡Qué fácil es escribir bien!” tiene un impacto favorable y notable en el proceso de aprendizaje de la ortografía. Estas actividades no solo despiertan el interés de los estudiantes, sino que también contribuyen a una reducción notable de la disortografía entre alumnos de quinto y sexto grado de primaria.

Conclusiones que determinaron e implementaron plataformas virtuales basadas en la gamificación

Córdova (2024) y Álvarez & Guzmán (2022) coinciden que el uso de las TIC en la implementación de herramientas de gamificación, como Educaplay y Genially ha demostrado resultados positivos en la mejora de las destrezas ortográficas de los estudiantes. La integración de recursos tecnológicos en el aula no solo favorece el proceso educativo, sino que también se alinea con las preferencias de los alumnos, quienes muestran un mayor interés por las plataformas virtuales.

Conclusiones que aplicaron guías de estrategias didácticas basadas en el juego

Yanzapanta (2022) afirma que la guía de estrategias didácticas adaptadas al juego es efectiva para desarrollar habilidades ortográficas. Estas estrategias promueven un aprendizaje relevante y estimulan a los alumnos a generar conocimientos en un ambiente participativo y fundamentado en valores, lo que favorece buenas prácticas ortográficas.

IV. CONCLUSIONES Y REFLEXIÓN

CONCLUSIONES

- PRIMERA:** La búsqueda realizada sobre el juego como estrategia para desarrollar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador publicadas entre el año 2015 al 2024, se logró ubicar 14 investigaciones que cumplen con los criterios de inclusión establecidos por el investigador. Dichos estudios han sido 93% tesis de maestría y 7% de artículos científicos. Los estudios encontrados son de acceso abierto y disponible en base de datos y repositorios institucionales
- SEGUNDA:** En relación con los objetivos generales de las investigaciones, se ha observado que el 43% de los estudios se orientó a desarrollar actividades recreativas para fortalecer las habilidades ortográficas. Además, el 36% de los estudios se enfocó en aplicar y evaluar programas lúdicos para la enseñanza de la ortografía. Por otro lado, el 14% tuvo como objetivo determinar e implementar plataformas virtuales basadas en la gamificación. Por último, el 7% optó por aplicar una guía de estrategias didácticas centradas en el juego.
- TERCERA:** En el análisis de los fundamentos teóricos que respaldan las investigaciones, se evidencia que el 28% de las investigaciones se basa en la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. El 21% está asociado a la teoría sociocultural de Lev Vygotsky. Además, un 15% se apoya en la teoría del conectivismo de George Siemens y otros 15% en la teoría de David Ausubel con el Aprendizaje significativo. Finalmente, coinciden en un 7% los teóricos Howard Gardner, Ludwig von Bertalanffy y Karl Groos.
- CUARTA:** Desde una perspectiva metodológica, el 57% de las investigaciones adoptan un enfoque cuantitativo, el 29% utiliza un enfoque mixto y el 14% se basa en un enfoque cualitativo.

- QUINTA:** En relación con las estrategias desarrolladas en las investigaciones, se señala que el 71% de los estudios propuso actividades lúdicas para mejorar las habilidades ortográficas, empleando juegos tradicionales, guías, programas y destacando el uso de plataformas virtuales. Por otro lado, el 29% de los estudios presentó propuestas interesantes que incluían juegos diseñados para mejorar la ortografía; sin embargo, estas iniciativas no fueron aplicadas.
- SEXTA:** El 100% de las investigaciones realizadas evidenciaron el cumplimiento de los objetivos generales y específicos. Sobresalen los estudios que se enfocan en la implementación de programas y guías que incorporan juegos innovadores. Cabe señalar que los estudios recientes sobre el juego y la ortografía están explorando en el uso de las plataformas virtuales, a través de ello, se puedan desarrollar una variedad de juegos, de esta manera se mejoraría significativamente el proceso de enseñanza - aprendizaje del estudiante.
- SÉPTIMA:** Entre los años 2015 al 2024, las investigaciones realizadas sobre el juego en el desarrollo de la ortografía, mostraron hallazgos significativos. Como primer punto, se evidenció una mayor cantidad de estudios de posgrado y artículos científicos en el país de Ecuador sobre el juego y la ortografía, lo que sugiere un mayor interés en la investigación o comparación de nuestro país. En Perú los hallazgos indican que, aunque se ha trabajado en el fortalecimiento de la ortografía es fundamental realizar investigaciones actualizadas para evidenciar si verdaderamente se esta fortaleciendo las habilidades ortográficas.

REFLEXIÓN

Este trabajo realizado resulta sumamente frutífero para nosotras, porque nos permitió conocer y descubrir una variedad de juegos adaptados a desarrolla la ortografía y a su vez, puedan aplicarse en diversos contextos de nuestro país. La magia del juego radica en la capacidad de crear un ambiente agradable para que el estudiante alcance un aprendizaje significativo.

Así mismo, las investigaciones nos muestran que para desarrollar la ortografía no solo se debe desarrollar en un área curricular como es el de comunicación, si no que se puede realizar proyectos y que puedan aportar, como fue el ejemplo de Pérez (2016) que es un docente del área de educación física y desde esa área aporta a fortalecer las habilidades ortográficas.

Por tanto, las investigaciones nos inspiran a crear juegos innovadores que se puedan aplicar en los diversos contextos y ahora implementando el uso de las plataformas virtuales. Estamos convencidas de que al seguir investigando podremos encontrar nuevas estrategias que faciliten el uso adecuado de las reglas ortográficas.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, A. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica* [tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid]. Repositorio Institucional UV. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/51451>
- Álvarez, M., & Guamán, Á. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. *Conciencia Digital*, 5(4), 73-91. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353>
- Arcos, B. (2015). *Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza - aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basados en juegos tradicionales ecuatorianos* [tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio Institucional PUCE. <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/8752>
- Cedeño, D. (2022). *Estrategia didáctica basada en el juego para fortalecer la ortografía en los estudiantes de educación básica media de la escuela Abogado Jaime Roldós Aguilera* [tesis de maestría, Universidad Estatal del Sur de Manabí]. Repositorio Institucional UESM. <http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/5080>
- Chóez, J. (2022). *Estrategia metodológica para desarrollar el aprendizaje de la ortografía en los alumnos* [tesis de maestría, Universidad Estatal del Sur de Manabí]. Repositorio Institucional UESM. <http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/4052>
- Córdova, B. (2024). *Educaplay en el desarrollo de la ortografía* [tesis de maestría, Universidad Indoamérica]. Repositorio Institucional UI. <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/6551>

De la Rosa, N. (2015). La importancia de la ortografía en la producción de textos.

Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4, 3(5).

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa4/article/view/194>

[2](#)

Espinoza, Y., & Lujan, M. (2010). *El juego como recurso didáctico para el*

aprendizaje de la ortografía del castellano en niños de 9 a 12 años de

edad del Centro de Desarrollo Integral Niño y Adolescente CEDIN II [tesis

de licenciatura, Universidad Mayor de San Andrés]. Repositorio

Institucional

UMSA.

<http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/16116>

Gallardo, M. (2015). *Programa de Ortografía Basado en la Programación*

Neurolingüística en Alumnos de Sexto Grado de Educación Primaria de

una Institución Educativa Parroquial del Distrito de San Juan de Miraflores

[tesis de maestría, Universidad Ricardo Palma]. Repositorio Institucional

URP. <https://hdl.handle.net/20.500.14138/735>

Hurtado, Y., & Niño de Guzmán, V. (2019). *Efectividad del programa*

“Ortodidactic” para mejorar la ortografía en estudiantes de 6° grado de

primaria de un colegio privado del distrito de Cercado de Lima [tesis de

maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio

Institucional PUCP. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/16720>

- Leiva, J., & Silva, L. (2018). *Los juegos verbales y el mejoramiento de la ortografía de los estudiantes del V ciclo de la I.E. N° 82991 de La Rinconada – Hualgayoc, 2018* [tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/28417>
- Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Molina, J. (2021). *La lúdica en el refuerzo académico del área de Lengua y Literatura en los estudiantes de quinto año de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo del cantón Latacunga provincia de Cotopaxi* [tesis de maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio Institucional UTC. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/7316>
- Montes, R. (2015). *Aplicación del Programa “ESPEJO” para disminuir la disortografía en los estudiantes de quinto de primaria de la I.E. de S.M.P. 2017* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/14700>
- Pérez, G. (2016). *Actividades físico-recreativas para el desarrollo de competencias en expresión oral y ortográfica en la Escuela "Cumbayá"* [tesis de maestría, Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE]. Repositorio Institucional UFAESPE. <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/12942>

- Quispe, G. (2023). *El juego como estrategia para mejorar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador* [tesis de maestría, Universidad Nacional del Centro del Perú]. Repositorio Institucional UNCP
<https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/9630>
- Vera, C. (2023). *Programa lúdico “Simón dice” para la disortografía en estudiantes de quinto grado de una institución educativa de Lima* [tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/126892>
- Yanzapanta, Z. (2022). *Estrategias didácticas para el aprendizaje de la ortografía, en el sexto año de Educación General Básica, en la Unidad Educativa Rodríguez Albornoz* [tesis de maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio Institucional UTI
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5721>

VI. ANEXOS

	B	C	D	E	F
1	BITÁCORA PARA ORGANIZAR LOS RESULTADOS DE UNA BÚSQUEDA DE FUE				
2	TEMA PARA EL ESTADO DEL ARTE:	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA ORTOGRAFÍA EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LOS PAÍSES DE PERÚ Y ECUADOR			INTEGRANTES: 1.- Ancco Ancco Melania Judith 2.- Rios Huamani Dalia Aracely
3					
4	ELEMENTOS ANALIZADOS	DOCUMENTO 1	DOCUMENTO 2	DOCUMENTO 3	DOCUMENTO 4
5	MOTOR DE BÚSQUEDA	GOOGLE ACADÉMICO	RENATI	ALICIA CONCYTEC	CORE
6	URL (link del documento)	https://repositorio.uni.edu.ec/handle/123456789/6551	https://hdl.handle.net/20.500.12692/126892	https://repositorio.unco.edu.pe/handle/20.500.1289/4/9630	https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353
7	TÍTULO	Educaplay en el desarrollo de la ortografía	Programa lúdico "Simón dice" para la disortografía en estudiantes de quinto grado de una institución educativa de Lima	Programa de intervención para estudiantes de Educación Primaria con disortografía del distrito de El Tambo	Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica
8	PALABRAS CLAVE	aprendizaje, educaplay, enseñanza, escritura, ortografía, plataforma	Programa, disortografía, juegos.	programa, intervención, disortografía, ruta fonológica, ruta léxica.	Tecnología educacional Ortografía Motivación Aprendizaje activo Proceso de aprendizaje
9	AUTOR/ES	Córdova Muñoz Betty Marisol	Vera Alcantara, Carmen Luisa	Quispe Garcia Gianni Yesenia	Alvarez Lozano Maria Isabel Guamán Paidá Ángela Viviana

	B	C	D	E	F
17	ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	CUALITATIVO	Cuantitativo	CUANTITATIVO	Cuantitativa
18	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	DESCRIPTIVA	EXPERIMENTAL	CUASI-EXPERIMENTAL	Cuasi experimental
19	TIPO DE INVESTIGACIÓN	BÁSICA	APLICADA	APLICADA	APLICADA
20	OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN	Implementar la plataforma Educaplay para el desarrollo de la ortografía de los estudiantes del sexto A y B de la Unidad Educativa Ecuatoriano Holandés.	Determinar el efecto del programa lúdico "Simón dice" en la mejora de la disortografía en estudiantes de quinto grado de una Institución Educativa de Lima.	Establecer la influencia del Programa de Intervención en la disortografía de los estudiantes de educación primaria del distrito de El Tambo.	Determinar la incidencia de la gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica de la escuela Carolina de Febres Cordero
		1.- Fundamentar teóricamente la herramienta tecnológica Educaplay y los procesos de ortografía. 2.- Diagnosticar el desarrollo de las habilidades ortográficas de los estudiantes del sexto A y B de la Unidad Educativa Ecuatoriano Holandés. 3.- Determinar actividades interactivas para el desarrollo de la ortografía aplicados a estudiantes del sexto año de educación básica.	Mejorar la atención de los estudiantes para reforzar y fijar las normas ortográficas.	1.- Determinar la influencia del programa de intervención en las dificultades de la ruta fonológica en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 31508 "Simón Bolívar" del distrito de El Tambo, provincia de Huancayo. 2.- Determinar la influencia del programa de intervención en las dificultades de la ruta léxica en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 31508 "Simón Bolívar" del distrito de El Tambo, provincia de Huancayo.	NO EXISTE

	B	C	D	E	F
29	5	Recomendación/es	que los docentes promuevan un ambiente de aprendizaje colaborativo y participativo que se pueda evaluar constantemente donde los estudiantes puedan interactuar con la plataforma Educaplay de manera activa y constructiva, haciendo el seguimiento continuo al progreso de los educandos. Esto podría implicar la asignación de tareas grupales que requieran el uso de la plataforma, así como la facilitación de discusiones en clase sobre las experiencias y aprendizajes adquiridos a través de su uso. Para que los educadores se mantengan actualizados sobre las nuevas funcionalidades y actualizaciones de Educaplay, se recomienda diseñar constantemente actividades educativas en línea, en donde participen en comunidad, asistan a conferencias y seminarios relacionados con la educación digital, y se mantengan en contacto con otros profesionales del campo para intercambiar ideas y recursos.	dimensión de las competencias exigidas en la programación curricular y de acuerdo a la realidad de los niños. Cuarta: Los docentes debemos hacer la labor de efecto multiplicador a los colegas con que trabajamos en nuestro nivel de nuestra IE, dando a conocer que hay tests o pruebas que podemos tener en cuenta en nuestra aula al momento de evaluar, y que, según los resultados, pueden informarse y proponer sus actividades que llevará a mejorar las debilidades que encuentren en su grupo de estudiantes.	competencias, la evaluación y reevaluación constante de los programas permitirá realizar los ajustes necesarios para que los resultados finales sean mejores y que las diferencias de mejoras entre los grupos experimentales sobre los grupos de control se acrecienten, logrando que nuestros estudiantes superen al 100% los déficits de escritura presentados. 4. Es necesario realizar más investigaciones y proponer más programas de intervención para la ejercitación de la percepción auditiva y visual y la memoria auditiva y visual de manera que se logre recuperar los déficits presentados tanto en la ruta fonológica como léxica que son dimensiones directas de la disortografía. Las investigaciones y los programas que se planteen constituirán referentes para que los docentes que accedan a los mismos puedan implementar, modificar y/o reajustar reduciendo así los déficits de escritura que evidencian actualmente sus estudiantes.
30	5	REFERENCIA (Normas APA 7ma edición)	Córdova Muñoz, B. (2024). <i>Educaplay en el desarrollo de la ortografía</i> [Tesis de Maestría, Universidad Indoamérica]. Google académico. https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/6551	Vera Alcantara, C.L. (2023). <i>Programa lúdico "Simón dice" para la disortografía en estudiantes de quinto grado de una institución educativa de Lima</i> [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Renati. https://hdl.handle.net/20.500.12692/126892	Quispe, G. Y. (2023). El juego como estrategia para mejorar la ortografía en estudiantes de Educación Primaria en los países de Perú y Ecuador [Tesis de Maestría, Universidad Nacional del Centro del Perú]. Alicia Concytec https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/9630 Álvarez Lozano, M. I., & Guamán Páida, Á. V. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. <i>ConcienciaDigital</i>, 5(4), 73-91. https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353