

**Experiencia de innovación docente  
universitaria: La metodología lúdica como  
estrategia de enseñanza-aprendizaje de la  
ortografía en niños de edad escolar.**

**Experience university teaching innovation: The playful  
methodology as a strategy for teaching and learning of  
spelling in school-age children**

Rosario Johanna Puertas/autora – Universidad Técnica Particular de Loja–  
rjpuertas@utpl.edu.ec

Lilia Carpio Jiménez /autora – Universidad Técnica Particular de Loja –  
lkcarpio@utpl.edu.ec

Claudia Rodríguez Hidalgo/autora – Universidad Técnica Particular de Loja –  
cvrodrigezx@utpl.edu.ec

**Resumen:** El proyecto de vinculación ¡Diviértete aprendiendo ortografía! bajo la premisa aprender para enseñar y enseñar para aprender, propone que los estudiantes universitarios salgan de las aulas a ejecutar actividades lúdicas con niños de 5to y 6to año de educación básica de las escuelas fiscales de Loja-Ecuador, para reforzar el conocimiento de las normas ortográficas.

Participaron cuatro escuelas: 18 de Noviembre, Eliseo Álvarez Matilde Hidalgo y Ciudad de Loja; con un total de 630 niños y niñas. Las visitas a las Escuelas permitió aplicar una evaluación inicial a los niños, luego de participar en las actividades lúdicas rindieron una evaluación final. Además, encuestaron a los docentes para evaluar la campaña, las dinámicas y la influencia en los niños.

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

Se puede destacar que, en promedio, en la evaluación inicial el 67% de los niños respondieron correctamente, luego de que participaran en las actividades lúdicas, el 6% de ellos incrementaron las respuestas correctas en la evaluación final.

La evaluación a la campaña, por parte de 16 docentes, determinó que el 84% consideran la iniciativa como excelente, el 10% como buena. Algunos de ellos expusieron que las actividades lúdicas evidenciaron que el cambio de metodología favorece el aprendizaje en los niños y que se replique en todas las escuelas de Loja.

**Abstract.** The project Have Fun Learning Spelling! uses the concept of learning to teach and teaching to learn. In this project, college students leave the classroom to run recreational activities with children in their 5th and 6th year of basic education in public schools of Loja-Ecuador. The goal is to strengthen the children's knowledge of the rules of spelling.

The college students visited four schools: November 18, Eliseo Alvarez, Matilde Hidalgo and City of Loja. A total of 630 children were involved. Initial evaluations were given the students before the activities began. A final assessment was given to the students, and teachers were asked to give an evaluation of the campaign and its influence on the children.

After the recreational activities, children showed a 6 percent improvement in correct answers given in the final assessment. Sixteen teachers participated in the evaluation of the program, and 84 percent considered the project to be excellent and 10 percent to be good.

The evaluation of the campaign, by 16 teachers, found that 84% considered the project to be excellent and 10% considered it to be good. The teachers indicated that the activities improved the learning among the students.

**Palabras clave:** ortografía; aprendizaje activo; enseñanza de la ortografía; proceso de aprendizaje; juego educativo.

**Keywords:** spelling, active learning, teaching spelling, learning process, out of school education, educational game.

## **1. Introducción**

La educación es la base primordial para transformar conductas. La lectura y escritura son herramientas básicas para alcanzar el éxito en los estudios, y parte de estas dos funciones es la ortografía, conjunto de normas o reglas cuyo propósito es representar el habla en un lenguaje escrito entendible y correcto para todos los interlocutores.

Los principios funcionales, lingüísticos y relacionales de la escritura permiten a los niños determinar la significación que tiene la escritura en la vida diaria; conocer como el lenguaje escrito está organizado para compartir significados en la cultura (incluyen las reglas ortográficas, grafofónicas, sintácticas, semánticas y pragmáticas); además comprenden que el lenguaje escrito representa ideas y conceptos que tienen las personas, los objetos en el mundo real y el lenguaje oral (Goodman, 1989: 109).

La lectura es uno de los procesos cognitivos más complejos, pero para poder procesarla es fundamental reconocer las palabras y comprender el texto. En estos dos momentos se han centrado numerosas teorías para explicar cómo este reconocimiento de palabras con su significado permiten comprender un texto (Quintana, 2005).

Por los antecedentes mencionados es importante la concientización y aprendizaje de la sociedad sobre la buena ortografía y que mejor empezar por aquellos que desarrollan sus habilidades y destrezas durante la educación básica, es decir los niños que con mayor facilidad adquieren nuevos conocimientos. La educación primaria prepara a los niños para aprender a pensar y a actuar de manera integrada, considerando interconexiones e interrelaciones entre los aprendizajes (Estudiar en Cataluña (s/f)).

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

Aprender a escribir sin errores es un continuo aprendizaje, pero hoy en día nos enfrentamos a una sociedad que lo que menos cuida es su ortografía. Problema que traen consigo dificultades de aprendizaje en el campo del lenguaje y por consiguiente en la comunicación y comprensión de un determinado mensaje.

En los jóvenes principalmente observamos a diario sus falencias ortográficas, un medio en el que podemos apreciar esto es en las redes sociales. Como resultado de estas deficiencias en conocimientos los estudiantes obtienen bajo rendimiento académico, no son capaces de adquirir competencias, nuevos conocimientos además de dificultad para expresarse con claridad.

La educación primaria prepara a los niños para aprender a pensar y a actuar de manera integrada, considerando interconexiones e interrelaciones entre los aprendizajes (Estudiar en Cataluña (s/f)). Por los antecedentes mencionados es importante la concientización y aprendizaje de las normas ortográficas y que mejor empezar por aquellos que están adquiriendo habilidades y destrezas en la educación básica, los niños que son quienes adquieren nuevos conocimientos con mayor facilidad.

En este artículo se reflejar los resultados obtenidos durante la campaña de ortografía, que se realizó durante el periodo académico octubre 2015 febrero 2016 con los estudiantes universitarios de las titulaciones de Relaciones Públicas y Comunicación Social de la Universidad Técnica Particular de Loja.

El objetivo de la campaña aplicada a los estudiantes de educación primaria de cuatro instituciones de la ciudad de Loja, consistió en incentivar el buen uso de la ortografía y la importancia de esta en las diferentes actividades del ser humano.

La metodología que se utilizó fue principalmente de tipo lúdica, es decir a través del juego se motivo a los escolares a conocer normas ortográficas.

## **2. Materiales y métodos**

El proyecto se ejecutó del 1 de octubre de 2015 hasta el 5 de febrero de 2016 por los estudiantes de la materia Gestión Productiva 1.1 y 2.1 de la Titulaciones de Relaciones Públicas. El proyecto se orientada a complementar la formación profesional del estudiante mediante el acercamiento a las prácticas pre-profesionales. Los estudiantes y docentes de los componentes de Opinión Pública, Diseño Gráfico y Estilo y Redacción colaboraron en actividades específicas como: productos comunicacionales, diseño de la imagen de la campaña, generación de contenidos para redes sociales y elaboración de boletines de prensa.

Para la puesta en marcha del proyecto los estudiantes se prepararon a través de talleres y actividades que les facilitaron el adquirir los conocimientos necesarios para desarrollar las dinámicas, y a la vez reforzaron la necesidad de escribir correctamente. Algunas de las actividades lúdicas que se propusieron fueron: ruleta divertida, crucigramas y sopas de letras, pirata ortográfico, bolos, y el boom de la ortografía; a esto se suma la cabina fotográfica y pinta caritas que motivaban la atención del público objetivo de la campaña.

Las visitas a las Escuelas 18 de Noviembre, Eliseo Álvarez Matilde Hidalgo y Ciudad de Loja estuvieron enmarcadas en la diversión, los estudiantes UTPL fueron disfrazados y se decoró el lugar designado para las actividades lúdicas. En primer lugar, se aplicó una evaluación inicial para diagnosticar el conocimiento de los niños, luego participaron de las actividades lúdicas y finalmente respondieron a la evaluación final. Como incentivo se regaló dulces y sorpresas, y al final se entregaron regalos elaborados por los estudiantes UTPL con materiales reciclados.

## **3. Marco teórico**

### **3.1. La importancia de la ortografía**

Una de los saberes más complejos, pero que de forma obligada todo ser humano debe adquirir es la escritura, decimos complejo porque escribir va

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

mucho más allá del conocimiento para formar palabras y oraciones, implica que estas tengan un sentido, y que obviamente sean capaces de transmitir un mensaje. En ese proceso el uso correcto de las normas de ortografía juega un papel clave, así lo señala Bolaños: “El aspecto ortográfico es un elemento fundamental en la comunicación escrita, pues si el usuario de la lengua tiene un dominio de este rubro, su expresión va a mejorarse enormemente” (1996: 329).

El proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía no debería limitarse a unas cuantas horas de clase durante un determinado periodo de tiempo, sino que debería tenerse en cuenta la necesidad de su desarrollo a lo largo de la vida.

Para De Sousa (2014: 15) quienes adolecen de mayores problemas a la hora de escribir son los hispanohablantes.

(...) los hispanohablantes escribimos con demasiadas faltas de ortografía, esquematizamos deficientemente nuestros mensajes y en consecuencia puntuamos mal. Ello redundará en una comunicación abstrusa, con frecuencia incomprensible. La ortografía, pues, no contribuye como le corresponde al entendimiento entre los seres humanos que escriben en español.

En ese sentido, resulta preocupante encontrarse con profesionales de diferentes ramas que tienen deficiencias en el manejo de los elementos básicos de la ortografía, pero más preocupante aun es que el problema sea constante en las diferentes generaciones, lo cual hace urgente preguntarse: ¿Cuáles son los errores de la enseñanza de la ortografía? ¿Qué factores dificultan el aprendizaje y aplicación de una correcta ortografía?

En el 2015, la consultora experta en el manejo del talento humano, Evaluar.com, evidenció que el bajo desempeño en redacción y ortografía constituye una de las principales debilidades de los profesionales que son

# Del verbo al bit

## Universidad de La Laguna, 2017

---

evaluados en su proceso de selección de personal<sup>1</sup>. De ahí que señala que solo un 18% de profesionales con título profesional obtuvo un nivel alto, mientras que en los niveles de postgrado obtuvieron este nivel un 25% con maestría.

Por otra parte es preciso mencionar que el uso de los ordenadores y otros dispositivos de comunicación instantánea, han influido, sin duda alguna, en la forma cómo nos comunicamos. Las generaciones actuales, también conocidas como “nativos digitales” son una muestra de ello, se trata de un grupo que se ha apropiado de modo distinto de los medios de información y entretenimiento, y que adicionalmente son los responsables de la creación de un ciberlenguaje que se caracteriza por el uso de abreviaturas, uso de emoticonos para expresar sentimientos y dar mayor impacto y significado a sus mensajes (Prensky, 2011).

Este tipo de lenguaje no se ocupa de las normas ortográficas, sino de la expresividad con la que se transmiten, lo cual fomenta cierto desinterés en la juventud por aprender y aplicar las normas de ortografía y gramática. Como es un lenguaje que se redacta sin excesivo respeto por la ortografía ni por las reglas sintácticas, fomenta el desinterés generalizado por la escritura adecuada, sobre todo entre los más jóvenes.

### 3.2. El problema de los métodos de enseñanza

El sistema educativo del Ecuador ha entrado en un proceso de modernización desde hace más de cinco años, lo cual implica ir cambiando procesos de enseñanza en escuelas y colegios del país, debido a las debilidades evidenciadas en estos, una de estas debilidades relacionadas al lenguaje.

“Durante años se ha enseñado: sustantivos por un lado, adjetivos por otro, análisis de oraciones por sí mismas y la ortografía como un conjunto de reglas que no se aplican” (Casanny, 2012: 30). De ahí se deduce que los sistemas

---

<sup>1</sup> Revista Líderes publicó en marzo de 2015 un resumen del informe en <http://www.revistalideres.ec/lideres/redaccion-ortografia-seleccion-personal.html>

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

educativos han centrado su atención en enseñar a escribir bien, cuyo propósito implica la memorización de una extensa cantidad de normas, método considerado como desactualizado junto a otros como el dictado, la copia, la repetición de la falta de ortografía, entre otros, puesto que no garantizan un aprendizaje real.

Métodos considerados como más actualizados, contemplan la enseñanza a través de ejercicios de memoria visual que permita ver a las palabras como imágenes que deben quedar grabadas en la mente de los alumnos.

El reconocimiento visual-ortográfico implica la habilidad del sujeto para almacenar en la memoria visual la configuración de letras, sílabas y palabras. De esta manera, establece las bases para la lectura de palabras de uso frecuente, lo cual sucede una vez que reconoce sus componentes fonémicos y es capaz de pronunciarlas (Pino y Bravo, 2005: 48).

A esto se suma el uso de fonemas que permitan a los estudiantes, a través de los sonidos de las palabras, aprenden su escritura correcta. Sin embargo la propuesta de estos métodos no implica la eliminación de los anteriores, una combinación entre ellos es posiblemente una de las alternativas que permita modernizar los métodos de aprendizaje.

Lo cierto es que la ortografía debería convertirse en un tema transversal de los procesos de enseñanza-aprendizaje en los niveles educativos básico a superior. En ese sentido, es preciso mirar a la ortografía como el punto de partida que facilitará la enseñanza de la expresión oral y escrita, en lo la estructuración de ideas y textos, el sentido de las oraciones, etc.

### **3.3. La enseñanza de la ortografía en Ecuador**

De acuerdo al nuevo currículo de la Educación General Básica (EGB), creado por el Ministerio de Educación del Ecuador, la enseñanza de la ortografía está enmarcada en la asignatura de Lengua y Literatura, cuyo proceso de

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

enseñanza contempla cuatro aspectos que tienen como eje central al texto de estudios: escuchar, leer, hablar y escribir.

El trabajo didáctico incluye el tratamiento de los elementos que corresponden al eje de aprendizaje "Texto". En el eje "Texto" se desarrollan las microhabilidades referidas a la ortografía, gramática y sintaxis desde un enfoque de uso en función de la comunicación, e integrados al desarrollo de las cuatro macrodestrezas. Estas microhabilidades están graduadas por nivel de dificultad y en relación con el tipo de texto que se trabaja en cada bloque impar (Mena, 2014: 10).

En lo referente a la ortografía esta es enfocada como la graficación de las palabras, para enseñar al alumno qué grafías debe usar. En ese marco se apunta a integrar la ortografía con familias de palabras, para que cada aprendizaje se pueda hacer extensivo a muchas palabras y no solo a un grupo de ellas.

Esta manera de enseñar la ortografía permite a los estudiantes comprender que las palabras tienen una forma directamente relacionada con los significados básicos de las raíces, los prefijos y los sufijos y que la manera como se formaron las palabras en el castellano o en el español define por qué se escriben de determinada forma y no de otra.

En este contexto, concuerdan con las metodologías modernas de enseñanza que propenden a un aprendizaje no memorístico de las reglas, sino a un razonamiento, de ahí que la intención es que el docente, en lugar de corregir los errores cuestione a los alumnos sobre la manera de encontrar el error y corregirlo.

Por ejemplo, usted puede formular preguntas tales como: "¿Conoces otras palabras que tengan esa misma raíz?" O: "Dime otras palabras que sean de la misma familia de (la palabra que está escribiendo)". Si se tratara, por ejemplo,

de “hacer”, el estudiante, después de decirlo, recibirá otra pregunta: “¿y cómo escribes “hizo”?” El estudiante podrá responder: “Con hache”. A lo cual usted puede decir: “Entonces ¿cómo crees que se escriben todas las palabras de esa familia? Revisa la que acabas de escribir” (Mena, 2014: 10).

### **3.4. Actividades lúdicas aplicadas a la enseñanza de la ortografía en escolares**

“Jugar para el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente, es un invernadero en el que poder combinar, pensamiento, lenguaje y fantasía” (Bruner, 2002:211).

Todas las civilizaciones y culturas humanas en todos los tiempos, han realizado un sin fin de juegos. Algunas veces aparecen relacionados a actividades religiosas, otras veces se relaciona con intereses educativos puesto que desde siempre el juego ha influido para que el aprendizaje se consolide y desde luego siempre aparece como una actividad placentera y alegre (Palacios, S.f.: 484).

La Real Academia Española contempla al juego como un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde. Para García y Vénegas (2013) la palabra juego proviene del latín: iocum y ludus-ludere; ambos hacen referencia a chiste, broma, diversión, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

El uso del juego como herramienta didáctica es tan antigua como el hombre, las nuevas tendencias pedagógicas en cuanto a la esencia del método no han aportado en gran medida. Pero si en cuanto a la cantidad de elementos lúdicos, en cuanto a los avances de las tecnologías y medios de comunicación (Reyes, 2001).

El juego es una actividad voluntaria de recreación que requiere de energía y esfuerzo físico y mental, esta sometido a ciertas reglas dependiendo de las

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

necesidades. El juego es un proceso que permite el desarrollo pleno de la persona.

La cultura, la escritura y el juego están estrechamente relacionados, es así que, las diferentes actividades humanas tiene una base lúdica "...la cultura humana brota del juego –como juego- y en él se desarrolla..." (Huizinga, J., 1943:15); en tanto la escritura es una actividad cultural y se origina en el juego, y por tanto debe aprenderse jugando (Motta y Risueño: 2007:12)

Baqués (2004:21) señala que el niño aprende jugando, asimila la realidad a través de los juegos. Las actividades que se realizan en las instituciones educativas son juegos en los que maestros y niños deben conocer el papel que desempeñan, palpando la amplitud y los límites que la espontaneidad y la iniciativa les ofrece.

El juego y la educación van de la mano, el maestro o docente es el encargado de proponer actividades lúdicas con objetivos de aprendizaje (por ejemplo: matemáticas, escritura, habilidades sociales, etc.), lo que el docente nunca debe olvidar al plantear estas actividades, es que se trata de un juego y por tanto debe cumplir las características propias del juego, es decir que es libre y espontáneo.

Además de las dos características mencionadas, el juego produce placer, es innato, implica actividad física, favorece la socialización, es motivador, muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño (García y Venegas, 2013).

Platón citado por Reyes (2001:144) señalaba que "un espíritu libre no debe aprender nada como esclavo...La lección que se hace entrar por fuerza en el alma no permanecerá en ella, no gastéis, pues, violencia con los niños y haced, más bien, que se instruyan jugando".

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

García y Venegas (2013) explican las teorías del juego. Tenemos primero la de Platón, quien asocia al juego con el arte como expresión del ser humano, por ejemplo hacer poesía y pintura es imitar la realidad y se lo hace como si se tratará de un juego. De igual forma señala que el juego es fuente de placer, es decir los jóvenes no soportan el trabajo por ello se los entretiene a través de juegos y cantos, además es imposible que los jóvenes se mantengan en reposo, siempre se encuentran inquietos y jugando

Aristóteles por su parte coincide en cierta manera con Platón, señala que los niños a través del juego se deben adaptan a las actividades que realizarán cuando sean adultos, a través del juego también se disminuye la fatiga producida por el trabajo, el juego da descanso y relajación.

Una de las teorías más estudiadas es la de Karl Gross, denominada Teoría Pragmática y del Preejercicio, en esta manifiesta que el juego es la herramienta que permite ejercitar y fortalecer las habilidades, destrezas , comportamientos y cualidades que serán aplicados en las diferentes etapas de la vida, es decir el juego es una actividad importante de aprendizaje. A partir de esta teoría se le concede al juego la importancia que tiene en el desarrollo de los individuos, todas las funciones naturales del organismo se desarrollan a través del juego.

Varios han sido los juegos que durante nuestra infancia experimentamos como por ejemplo los cubos de madera marcados con una figura y una letra, los tableros para aprender matemáticas como el tan conocido ábaco, instrumento existente aproximadamente unos 2000 años antes de nuestra era, estos y otros han formado parte del aprendizaje infantil.

Los juegos instruyen, puesto que para poder jugar hay que aprender la mecánica de los estos, y por tanto contribuye a la educación intelectual.

A diferencia de la educación tradicionales, en la que se encuentra marcado el papel del profesor y el de los alumnos, en donde en muchos de los casos la

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

inseguridad y el miedo a cometer errores bloquean la participación voluntaria de los niños y niñas; la actividad lúdica al contrario crea una atmosfera de confianza y de libre participación en los infantes.

Psicólogos, pedagogos, sociólogos, e incluso pediatras afirman que los niños aprenden más cuando se tiene en consideración sus intereses y motivaciones. Es así que en estas áreas se define al juego como recurso para el aprendizaje, como medio para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, y como contenido fundamental en la educación (Palacios, S.f.: 495).

Sin embargo en la gran mayoría de casos estas afirmaciones se quedan en simples teorías y en acciones escolares normales, y en otras ocasiones solo como actividades para cubrir espacios de tiempo libre.

Los métodos tradicionales de enseñanza descuidan el aprendizaje critico y reflexivo, se enfocan en el simple memorismo y en contenidos mecánicos en donde el profesor realiza las actividades y los estudiantes se convierten en seres pasivos. La educación tradicional se enfoca simplemente en la enseñanza y no en el aprendizaje (Benalcázar, 2012).

En la educación tradicional el maestro organiza el conocimiento, elabora la materia que será aprendida, es el guía al que se debe imitar y obedecer, los trabajos escolares resultan suficientes para la formación intelectual e incluso la formación en valores y virtudes. Además las enciclopedias y libros tienen todo el conocimiento; el repaso o repetición de lo que dice el maestro es fundamental para la obtención de conocimiento, es así que el método tradicional convierte al alumno en un ser pasivo sin reflexión ni critica.

Además en los métodos tradicionales de enseñanza se destaca la técnica expositiva, en está el maestro explica un contenido durante varias horas, el alumno simplemente toma nota de lo explicado sin opción a dar una opinión o

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

criterio, el alumno se remite a repetir lo que el maestro menciona, y no se considera el aporte de los alumnos.

Un método tradicionales en educación es la técnica del dictado, en donde el maestro absolutamente lee un texto y los estudiantes se remiten a escribir exactamente lo que acaban de escuchar, esto desencadena la simple copia evitando que los estudiantes generen razonamiento y emitan sus criterios (Benalcázar, 2012).

En muchas ocasiones los docentes preparan actividades dinámicas, juegos y ejercicios que generalmente despiertan al estudiante, son juegos recreativos pero que sin embargo nada tienen que ver con el tema o contenido de la clase; la realización de estas actividades son simplemente un momento de juerga, de descanso de una clase anterior y que estimula para continuar con una nueva clase. Muchas de las veces estos juegos producen todo lo contrario en el estudiante, en lugar de relajar son un motivo de tensión, pues hay estudiantes que presentan dificultades para relacionarse y ser parte de la actividad dinámica. Estas actividades no solo se dan en primaria o secundaria, incluso en niveles universitarios se practican y pretenden despertar el interés en la clase, pero que sin embargo nada tienen que ver con el tema o contenido a tratarse.

Es importante no confundir las actividades dinámicas orientadas a relajar con aquellas actividades lúdicas destinadas a introducir en el tema o contenidos de una clase y que despierten el interés del niño en el tema.

Jugar es parte importante en el desarrollo integral del niño y por tanto del ser humano, a través del juego se fomenta la creatividad, la solución a problemas, las relaciones sociales. El juego es una forma de exploración, de experimentación, de nuevos conocimientos para un niño. Para Maite Garaigordobil (2008) el juego se relaciona con las dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

Psicomotor: permite el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, el control y fuerza muscular, equilibrio, percepción y confianza de su cuerpo, ejemplos de esto son los juegos de movimiento que durante la infancia se desarrolla, en dónde los niños y niñas utilizan su cuerpo o algún objeto que les permita desarrollar una coordinación motriz.

Intelectual: obtienen nuevas experiencias por tanto nuevos conocimientos, aquí cometen errores y aciertos en la solución de problemas. El juego les permite desarrollar su pensamiento al mismo tiempo su creatividad.

Social: a través del juego los niños mantienen contacto entre si, es decir permiten conocer a sus semejantes, al resto de personas a su alrededor, aprenden normas de comportamiento, crean amistades y aprenden a relacionarse armónicamente lo que les permite intercambiar ideas, compartir y coordinar actividades, aprenden a comunicarse e interactuar.

Afectivo-emocional: el juego produce placer, entretenimiento, alegría, descarga tensiones, se presenta como un recurso para que el niño libere o supere cualquier dificultad que se le presente. El juego constituye un instrumento de expresión y control emocional que fomenta el desarrollo de la personalidad, el equilibrio afectivo y salud mental.

A partir de estas dimensiones se puede establecer que el juego es parte fundamental en el desarrollo del niño y por tanto debe ser una metodología educativa tanto en educación infantil como en educación primaria.

Además en cuanto a la dimensión intelectual, el juego permite:

- El desarrollo de la capacidad del pensamiento, primero estimula el pensamiento motriz, segundo el pensamiento simbólico representativo y finalmente el pensamiento reflexivo es decir la capacidad para razonar.

- Crear zonas de desarrollo potencial.
- Estimular la atención y la memoria.
- Crear y desarrollar imaginación, es decir la creatividad, el juego siempre es una actividad creadora. Es un banco de pruebas donde experimentan diversas formas de combinar el lenguaje, el pensamiento y la fantasía.
- El juego potencia el desarrollo del lenguaje, aquí están los juegos lingüísticos, en donde el niño necesita expresarse y comprender, nombrar objetos, lo que abre un gran campo de expansión lingüística.
- Desarrollo del pensamiento abstracto, es decir los juegos simbólicos inician y desarrollan la capacidad de imaginación. Por ejemplo en el juego simbólico se produce una divergencia entre lo semántico (caballo) y lo visual (palo) (Garaigordobil, 2008:6).

### **3.5. Método de enseñanza lúdica**

El método lúdico fomenta nuevos conocimientos y exige del estudiante una acción: indagadora, reflexiva, reveladora, socializadora, creativa; estas acciones integran una concepción teórica y al mismo tiempo práctica, que estimulan las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales que convierten el acto educacional en un compromiso intencional y consciente (Ortiz, 2001:26-27).

A través de actividades lúdicas se hace expansión de lo simbólico e imaginativo; el niño se relaciona a través del juego con experiencias formales y serias como puede resultar la ortografía. Es importante los juegos variados, que generen experiencias de diferente clase que fomenten el desarrollo del cuerpo, de los sentidos, la inteligencia, la capacidad de comunicación, la expresión de emociones, juegos cooperativos.

Sin embargo para que el juego sea productivo en el aspecto pedagógico es importante tener claro los objetivos que se pretende alcanzar, el momento adecuado, los recursos disponibles, el tipo de actividad para aplicarlos durante del proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

Para Baretta (2006:2) la aplicación del método lúdico en el contexto escolar implica un trabajo de reflexión y análisis que debe ser coordinado, programado y principalmente coherente de acuerdo a las actividades de planificación escolar; es decir no debe ser una actividad de improvisación para simplemente gastar tiempo. Los juegos pueden ser utilizados en distintos momentos de la clase, como por ejemplo para introducir a un tema o para practicar y reforzar los contenidos de una clase.

Los juegos en clase motivan a los alumnos y disminuyen ansiedad en el momento que cometen errores al asociarlos como parte del proceso de aprendizaje. Durante el proceso de enseñanza los juegos resultan significativos ya que crean un canal de comunicación espontánea entre profesor y alumno, entre alumno y alumno. Además que permiten al profesor acercarse a las necesidades particulares de los alumnos debido a que estos pueden expresarle libremente sin bloqueos por temores y miedos.

El uso de actividades lúdicas, permite crear un ambiente ameno donde no simplemente se fomenta la memorización de conocimiento sino que se desarrolla individuos intelectuales, culturales y socialmente activos.

Las diferentes técnicas que se pueden aplicar con el método lúdico facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollan en el alumno la participación voluntaria y espontánea por tanto se fomenta el aprendizaje significativo.

El docente en la actividad pedagógica lúdica cumple la función de coordinador del espacio o ambiente de enseñanza-aprendizaje, además de la organización y distribución de recursos y lógicamente la de comunicador dentro de la actividad lúdica.

Los métodos lúdicos son el camino para cumplir con un objetivo, en este caso el aprendizaje. Al momento que los niños se relacionan con materiales didácticos o técnicas innovadoras la asimilación de conocimientos resulta más

# Del verbo al bit

## Universidad de La Laguna, 2017

---

sencilla. Se debe considerar que en los primeros tres años las actividades lúdicas, deben ser motrices y sensoriales, de los siete a doce años deben ser imaginativos y participantes, y en la adolescencia competitiva y científica.

Existen variedad de actividades lúdicas, entre estos podemos mencionar:

- Dinámicas cooperativas.
- Juegos de mesa.
- Juegos de simulación.
- Cuestionarios.
- Juegos en red.
- Juegos tradicionales, entre otros.

Entre los casos de éxito de la aplicación de metodología lúdica se puede mencionar el trabajo propuesto por Braulio Arcos (2015) denominado “Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza-aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basados en juegos tradicionales ecuatorianos”. Se trata de una propuesta de juegos tradicionales para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de nivel básico del Centro Educativo Abel Sánchez de San José de Poaló, del cantón Píllaro, en la provincia de Tungurahua. Uno de sus objetivos principales consistió en rescatar los juegos tradicionales y aplicarlos como recursos para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, entre los resultados obtenidos se evidencia inicialmente a través de escrituras, dictados, etc., un bajo desempeño en el uso de reglas ortográficas, lo contrario sucede cuando se aplican actividades lúdicas, se observa mayor interés para asimilar, para aprender las reglas ortográficas por parte de los alumnos.

#### 4. Análisis y resultados

En total, participaron 630 niños, 143 en la Escuela 18 de Noviembre, 152 de la Escuela Eliseo Álvarez, 142 de la Escuela Matilde Hidalgo y 200 de la Escuela Ciudad de Loja.

# Del verbo al bit

## Universidad de La Laguna, 2017

Tabla. 1. Niños y niñas por Escuela

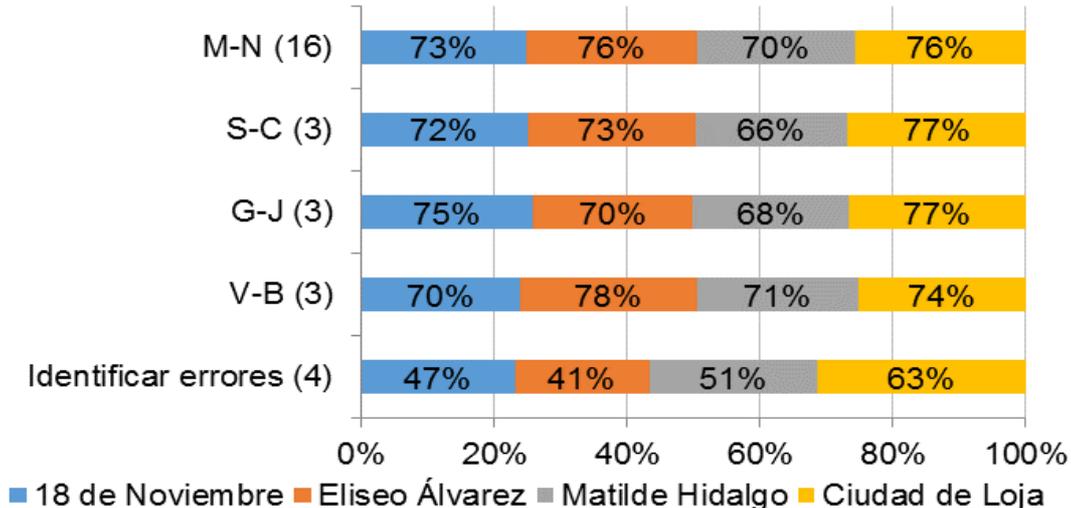
	18 de Noviembre	Eliseo Álvarez	Matilde Hidalgo	Ciudad de Loja
Niñas	119	134	71	170
Niños	24	18	71	30
<b>TOTAL</b>	<b>143</b>	<b>152</b>	<b>142</b>	<b>200</b>

Fuente: Estadísticas Campaña Ortografía 2015 – 2016.

La evaluación inicial, en el promedio de respuestas correctas, alcanzó el 67%, mientras que en la evaluación final se tuvo un incremento del 6% de respuestas correctas (73%), observando una mejoría en el conocimiento y predisposición de los niños por aprender.

La **evaluación inicial** determinó el conocimiento que los niños tienen de ortografía, y se evidenció que hay conocimientos que deben ser reforzados. En el gráfico 1 se presentan, por escuela, los resultados obtenidos:

Gráfico 1. Evaluación inicial: respuestas correctas por escuelas



Fuente: Estadísticas Campaña Ortografía 2015 – 2016.

En la evaluación inicial se evidenció que los niños tuvieron mayor inconveniente para identificar los errores de la pregunta 1, pero ya al responder las otras preguntas se observa que la mayoría de los niños obtuvieron

# Del verbo al bit

## Universidad de La Laguna, 2017

respuestas correctas en porcentajes mayores al 50%, aunque falte reforzar el conocimiento de algunas normas ortográficas.

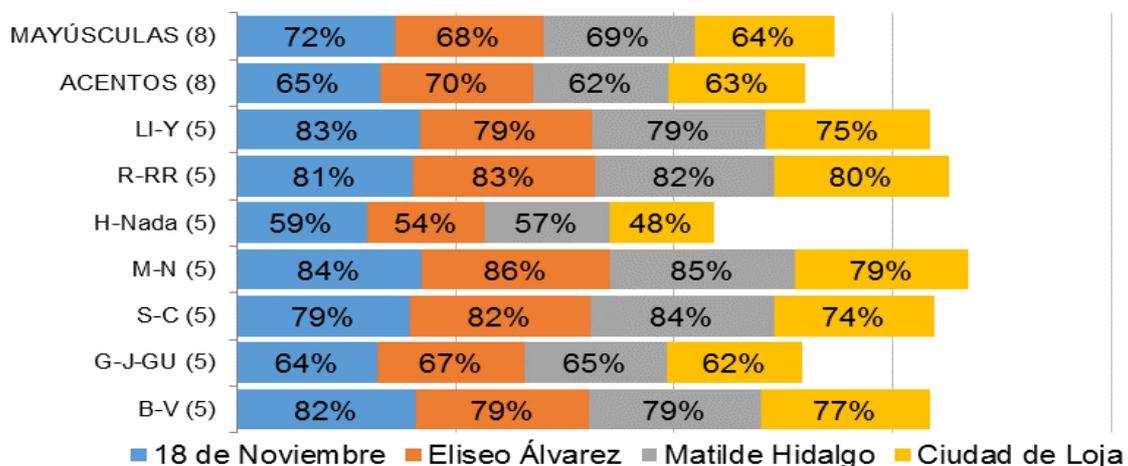
**Evaluación final:** El 73%, como promedio de respuestas correctas, demuestran que luego de aplicar las actividades lúdicas tuvieron una mejoría del 6%.

La evaluación final mostró la mejoría en las Escuelas 18 de Noviembre y Eliseo Álvarez que alcanzaron un promedio de 74% de respuestas correctas, la Escuela Ciudad de Loja el 73%, y la Escuela Matilde Hidalgo el 69%. Lo que evidencia que los niños conocen cuestiones básicas; sin embargo se considera necesario reforzar algunas otras.

Las escuelas mostraron mejoría entre la evaluación diagnóstica y la final. En la evaluación inicial la Escuela 18 de Noviembre obtuvo el 67% en promedio de respuestas correctas, mientras que en la evaluación final alcanzó el 75%. La Escuela Eliseo Álvarez en un inicio obtuvo el 68% y en la evaluación final alcanzaron el 74% de aciertos. La Escuela Matilde Hidalgo obtuvo el 65% en promedio, uno de los más bajos en comparación con las otras escuelas, y en la evaluación final (74%) mejorando un 14%. La última escuela, Ciudad de Loja, aunque obtuvo el 73% en los resultados promedio de la evaluación inicial, en la evaluación final hubo un decremento del 4%.

En el gráfico 2 se observan los resultados por escuela en la evaluación final:

Gráfico 2. Evaluación final: resultados por escuelas



Fuente: Estadísticas Campaña Ortografía 2015 – 2016.

# Del verbo al bit

## Universidad de La Laguna, 2017

Los principales beneficiados dentro del presente proyecto han sido indudablemente los niños de las distintas instituciones en las que se ha difundido la campaña, pues esta ha permitido profundizar el aprendizaje de los estudiantes UTPL.

**Criterio de los docentes:** la encuesta aplicada a los docentes de las escuelas permitió evaluar la campaña, las dinámicas y la influencia que ha tenido en los niños. Respondieron 16 de 17 docentes donde se puede apreciar que la aceptación, puesto que el 84% de ellos consideró el proyecto como Excelente, mientras que un 10% lo considera bueno y un 6% no respondió la encuesta.

Tabla 2. Encuesta a los docentes | Escuelas definidas

	Evaluación campaña				Calificar dinámicas				Influencia en niños			
	18 de Noviembre	Eliseo Álvarez	Matilde Hidalgo	Ciudad de Loja	18 de Noviembre	Eliseo Álvarez	Matilde Hidalgo	Ciudad de Loja	18 de Noviembre	Eliseo Álvarez	Matilde Hidalgo	Ciudad de Loja
<b>Excelente</b>	75%	100%	75%	100%	75%	100%	50%	100%	75%	100%	50%	100%
<b>Buena</b>	25%				25%		25%		25%		25%	
<b>No responde</b>			25%				25%				25%	

Fuente: Estadísticas Campaña Ortografía 2015 – 2016.

Los puntos a evaluar fueron: **evaluación campaña**, calificar dinámicas e influencia en los niños, donde los resultados arrojaron que en la Escuela 18 de Noviembre el 75% calificó a la campaña como excelente, mientras que un 25% como buena; en las escuelas Eliseo Álvarez y Ciudad de Loja fue calificada con un 100% como excelente; y, en la escuela Matilde Hidalgo con 75% excelente y un 25% prefirió no responder.

El otro punto a **evaluar** fueron **las dinámicas**, en la escuela 18 de Noviembre el 75% las calificó como excelentes, mientras que un 25% como buenas; en la escuela Eliseo Álvarez al igual que la escuela Ciudad de Loja las calificaron con 100% como excelentes y en la escuela Matilde Hidalgo el 50% excelente, 25% buenas.

Como tercer punto se **evaluó la influencia que tuvo la campaña en los niños** en donde la escuela 18 de noviembre calificó con un 75% como excelente y 25% buena, en las escuelas Eliseo Álvarez y Ciudad de Loja lo hicieron con un

100% como excelente y en la escuela Matilde Hidalgo con 50% excelente, 25% buena.

## **5. Discusión y conclusiones**

**Escuelas participantes:** en total participaron 630 niños, divididos: 143 en la Escuela 18 de Noviembre, 152 de la Escuela Eliseo Álvarez, 142 de la Escuela Matilde Hidalgo y 200 de la Escuela Ciudad de Loja.

**Taller ortografía estudiantes UTPL:** reforzaron su conocimiento en ortografía, previo a la implementación de las actividades lúdicas con los niños, lo que les permitió entender sobre la necesidad de realizar mayor cantidad de ejercicios. Se realizó en dos ocasiones, una en el primer bimestre y otra en el segundo bimestre en el que los resultados demuestran que el 58 % de los alumnos corrigieron sus faltas en un 100 %, sólo tres alumnos no tuvieron faltas ortográficas en el dictado, mientras que 2 alumnos cometieron diferentes errores. El método visual de aprendizaje funciona y la corrección de sus faltas ortográficas es rápida tomando en cuenta que la actividad sólo fue realizada una vez.

**Apoyo otros estudiantes involucrados:** las docentes y los estudiantes trabajaron en: Opinión pública en productos comunicacionales (dos videos y un juego interactivo) que potencie la temática en redes sociales. Diseño gráfico presentaron propuestas para la imagen de la campaña, se escogieron las mejores para elaborar afiches y regletas. Estilo y redacción cubrió las salidas de campaña, elaboró boletines de prensa y generó contenidos para redes sociales (uno por semana).

**Evaluación inicial y final:** En la evaluación inicial el promedio de respuestas correctas es del 67% mientras que en la evaluación final tuvieron un incremento del 6% en respuestas correctas (73%), observando una mejoría en el conocimiento de los niños. Aunque se observó que necesitan refuerzo en algunas normas ortográficas, con excepción de algunos casos en los que tenían dificultad para leer y escribir.

**Encuesta a los docentes de las Escuelas:** la encuesta a los docentes de las escuelas permitió evaluar la campaña, las dinámicas y la influencia que ha

tenido en los niños. Respondieron 16 de 17 docentes la encuesta donde se puede apreciar que la aceptación ha sido positiva, puesto que el 84% de ellos considera a este proyecto como excelente, mientras que un 10% lo considera bueno.

**Otras visitas:** La salida de campo al Parque Santo Domingo (5/feb) tuvo excelente acogida, participaron alrededor de 100 personas. Además se gestionó para visitar: en el Albergue Padre Julio Villaroel (7/nov.) participaron 10 niños. El Centro infantil San Juan Bosco se visitó el 11 de diciembre se realizó un agasajo navideño para 75 niños.

## **6. Referencias bibliográficas**

- Arcos, B. (2015). Diseño de actividades lúdicas para la enseñanza-aprendizaje de ortografía en nivel básico medio basados en juegos tradicionales ecuatorianos. Tesis de Master en Ciencias de la Educación, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato.
- Baqués, M. (2004). 600 juegos para educación infantil, Actividades para favorecer el aprendizaje de la lectura y la escritura. España: Ediciones CEAC
- Baretta, D. (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuestas de juegos para las clases de ELE. RedELE revista electrónica de didáctica N. 7.
- Benalcázar, H. (2012). Los métodos y técnicas de enseñanza tradicionales y su incidencia en el bajo rendimiento de los estudiantes del séptimo año de educación básica en la escuela Benigno Jara de la Parroquia Asunción, Cantón Girón, Provincia del Azuay. Licenciatura en Ciencias de la Educación, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación.
- Bolaños, B. (1996). Comunicación escrita. San José: Editorial Universidad Estatal a Distancia.
- Bruner, J. (2002). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Editorial Alianza S.A.

# Del verbo al bit

## Universidad de La Laguna, 2017

---

- Cassany, D. (2014). Actualización y fortalecimiento curricular de la educación básica. La importancia de enseñar y aprender Lengua y Literatura. Ministerio de Educación del Ecuador. [En línea]. Disponible en:  
[http://web.educacion.gob.ec/upload/10mo\\_anio LENGUA.pdf](http://web.educacion.gob.ec/upload/10mo_anio LENGUA.pdf)
- De Sousa, J. (2014). Ortografía y ortotipografía del español actual. Vol. 95 de Biblioteconomía y Administración Culturales. España: Ediciones Trea SL.
- Estudiar en Cataluña (s/f). Educación primaria (6-12 años). Descripción.  
Disponible en:  
[http://queestudiar.gencat.cat/es/estudis/educacioprimaryobligatoria6\\_12/](http://queestudiar.gencat.cat/es/estudis/educacioprimaryobligatoria6_12/)
- Garaigordobil, M. (2008). El juego como estrategia didáctica. Claves para la innovación educativa. Caracas: Editorial Graó.
- Iglesias, I. y Prieto, M. (2007). ¡Hagan juego! actividades y recursos lúdicos para la enseñanza del español. España: Editorial Edinumen.
- Mena, S. (Coord.) (2014). Lengua y Literatura. Guía del docente. Séptimo año. Programa Escuelas Lectoras, área de Educación. Universidad Andina Simón Bolívar. Quito: El Telégrafo.
- Motta, I. y Risueño, A. (2007). El juego en el aprendizaje de la escritura. Fundamentos de las estrategias lúdicas. Buenos Aires: Editorial Bonum
- Ortiz, B. (2001). Propuesta pedagógica para la enseñanza lúdica de la ortografía. Monografía de Licenciatura. Universidad de la Sabana, Facultad de Educación Lingüística y Literatura.
- Palacios, J. (S.f). Técnicas Lúdicas. Tomado de:  
[http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Microsoft\\_Word\\_Tema\\_.pdf](http://iesordonosegundo.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/Microsoft_Word_Tema_.pdf)
- Pino, M., y Bravo, L. (2005). La memoria visual como predictor del aprendizaje de la lectura. Psykhe (Santiago), 14(1), 47-53.
- Prensky, M. (2011). Enseñar a nativos digitales. México: Ediciones SM.
- Reyes, S.A. (2001). Enseñanza-aprendizaje de lenguas: el juego, ¿un método nuevo? Revista de Psicodidáctica. N. 11-12 pág. 143-156.
- Venegas, F.; García, M. y Venegas, A. (2013). El juego infantil y su metodología. Málaga: Editorial IC

## **Del verbo al bit**

### **Universidad de La Laguna, 2017**

---

\* El proyecto de Vinculación con la Sociedad denominado Diviértete aprendiendo ortografía fue financiado por la Universidad Técnica Particular de Loja, a quienes agradecemos por el apoyo brindado al proyecto tanto económico como logístico. Además, agradecemos a las 15 empresas pequeñas y medianas de la ciudad de Loja – Ecuador que aportaron económicamente para la ejecución.