



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

**LOS JUEGOS DIGITALES EDUCATIVOS Y SU INCIDENCIA EN LA
ORTOGRAFÍA DE LOS NIÑOS DE SEGUNDO GRADO**

AUTOR (A)

Vera Rocafuerte Tatiana Isabel

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD DE EXAMEN
COMPLEXIVO**

Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TUTOR (A)

Lic. Silvia Pacheco Mendoza, Ph.D

Santa Elena, Ecuador

Año 2024



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Silvia Pacheco Mendoza, Ph.D.
TUTORA**

**Lic. Margot García Espinoza, Ph.D.
ESPECIALISTA**

**Lic. Alex López Ramos, Mgtr.
ESPECIALISTA**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por TATIANA ISABEL VERA ROCAFUERTE, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

Lic. Silvia Pacheco Mendoza, Ph.D.
C.I. 0915044641
TUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, TATIANA ISABEL VERA ROCAFUERTE

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **Los Juegos Digitales Educativos y su Incidencia en la Ortografía de los Niños de Segundo Grado**, previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

TATIANA ISABEL VERA ROCAFUERTE
C.I. 240040033-5
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, TATIANA ISABEL VERA ROCAFUERTE

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 30 días del mes de abril de año 2024

TATIANA ISABEL VERA ROCAFUERTE
C.I. 240040033-5
AUTOR (A)



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **Los Juegos Digitales Educativos y su Incidencia en la Ortografía de los Niños de Segundo Grado**, presentado por el estudiante, TATIANA ISABEL VERA ROCAFUERTE fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al 2%, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

	<p>CERTIFICADO DE ANÁLISIS <i>magister</i></p>	
<p>VERA ROCAFUERTE TATIANA</p>		
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;"> <p style="color: green; font-weight: bold; font-size: 24px;">2%</p> <p style="font-size: 10px;">Textos sospechosos</p> </div> <div style="text-align: center; margin-right: 20px;">  </div> <div style="font-size: 10px;"> <p>📄 2% Similitudes</p> <p>0% similitudes entre comillas</p> <p>0% entre las fuentes mencionadas</p> <p>🗣️ 0% Idiomas no reconocidos</p> </div> </div>		
<p>Nombre del documento: VERA ROCAFUERTE TATIANA.docx ID del documento: 858ee8c3ba0d041ec9a67c1d20df536de264de31 Tamaño del documento original: 281,94 kB</p>	<p>Depositante: MARGOT MERCEDES GARCIA ESPINOZA Fecha de depósito: 30/4/2024 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 30/4/2024</p>	<p>Número de palabras: 2597 Número de caracteres: 17.128</p>

Lic. Silvia Pacheco Mendoza, Ph.D.
C.I. 0915044641
TUTOR (A)

AGRADECIMIENTO

Primeramente, quiero agradecer a Dios por permitirme culminar con éxito esta etapa tan importante de mi formación profesional, que no hubiera sido posible sin el amor y apoyo incondicional de mis padres y hermanos, quienes siempre están presentes motivándome para que siga adelante. Asimismo, agradezco al coordinador y a todos los maestros por su orientación, paciencia y sugerencias que nos brindaron durante el proceso. Por último, quiero dar las gracias a mis compañeros por compartir sus experiencias en clases, que sin duda contribuyen a mi vida profesional.

Tatiana Isabel Vera Rocafuerte

DEDICATORIA

Con profunda emoción dedico este trabajo a mis queridos padres y hermanos, quienes fueron mi principal inspiración para alcanzar esta meta. Desde la infancia, siempre me han acompañado en el camino guiándome y sobre todo dándome las fuerzas necesarias para seguir explorando y creciendo de manera profesional. Su paciencia infinita y sus sabios consejos me han permitido llegar hasta aquí. Han sido mis confidentes y mis más grandes admiradores, este logro no es solamente mío, sino también de ellos. Me siento afortunada de tener una familia que ha hecho de todo por verme triunfar.

Tatiana Isabel Vera Rocafuerte

ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO	I
TRIBUNAL DE GRADO	II
CERTIFICACIÓN	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	IV
AUTORIZACIÓN	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
Abstract.....	XI
TEMA	1
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	1
INTRODUCCIÓN	1
ESTUDIO DEL ARTE	2
SITUACIÓN PROBLÉMÁTICA.....	5
PROPUESTA DE SOLUCIÓN	7
CONCLUSIONES	9
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	11

Resumen

El presente trabajo de investigación tiene como tema los juegos digitales educativos y su incidencia en la ortografía de los niños de segundo grado, donde se plantea como propósito determinar cómo inciden los juegos digitales educativos en la ortografía de los niños. El tema se llevó a cabo desde la línea de investigación: procesos de enseñanza y aprendizaje. La metodología se fundamenta en el paradigma constructivista, enfoque cualitativo y contempla como alcance y tipo de investigación descriptiva. Mediante la técnica observación participante y el instrumento diario campo, se obtuvo como resultado que 4 niños de la Escuela de Educación Básica anónima tienen problemas de ortografía, debido a la poca utilización de las tecnologías de información y comunicación dentro de la clase. Con la investigación se concluye que los juegos digitales educativos inciden de manera positiva en la ortografía de los niños mediante la interactividad, la práctica repetitiva y la retroalimentación.

Palabras claves: juegos digitales educativos, ortografía, proceso de enseñanza y aprendizaje.

Abstract

The present research work has as its theme educational digital games and their impact on the spelling of second grade children, where the purpose is to determine how educational digital games affect children's spelling. The topic was carried out from the research line: teaching and learning processes. The methodology is based on the constructivist paradigm, qualitative approach and contemplates as scope and type of descriptive research. By means of the participant observation technique and the field diary instrument, it was obtained as a result that 4 children of the anonymous Basic Education School have spelling problems, due to the little use of information and communication technologies in the classroom. The research concludes that educational digital games have a positive impact on children's spelling through interactivity, repetitive practice and feedback.

Keywords: educational digital games, spelling, teaching and learning process.

TEMA: Los Juegos Digitales Educativos y su Incidencia en la Ortografía de los Niños de Segundo Grado.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Procesos de enseñanza y aprendizaje

INTRODUCCIÓN

Los docentes expresan su preocupación ante el creciente problema de los errores ortográficos de los estudiantes. Es posible que esto se deba a la influencia del mundo contemporáneo, la introducción de nuevos dispositivos tecnológicos y metodologías de enseñanza tradicionales, estas limitaciones en el entorno educativo impiden la corrección de la escritura en las aulas.

Actualmente, la importancia de la ortografía radica en la habilidad de escribir correctamente, puesto que, brinda a los estudiantes oportunidades de cultivar competencias que contribuyen al progreso óptimo del ámbito académico, profesional y social. Desde su punto de vista, Castro et al., (2022) señalan que, para el entorno laboral y comunitario, la correcta transcripción de palabras es esencial, debido a que revela el nivel de conocimiento de cada persona, por esta razón, es necesario corregir las falencias en el área de lengua y literatura, principalmente a la hora de enseñar las reglas ortográficas.

Sin duda, las tecnologías de información y comunicación aportan con recursos tecnológicos auditivos, visuales y audiovisuales; entre ellos, se encuentran los juegos digitales educativos, estos pueden ser utilizados por los docentes para mejorar la ortografía de los niños. Sin embargo, la integración de estos juegos en el ámbito educativo ha avanzado lentamente, posiblemente porque los profesores actuales no comprenden completamente como integrarlos en su clase.

El uso de estos juegos ha demostrado ser un reto, pero son herramientas que ofrecen

muchas ventajas tales como: la motivación, la interacción y el descubrimiento; aspectos que contribuyen a la comprensión de contenidos específicos. Al respecto, Núñez et al., (2020) recalcan que, los juegos digitales educativos poseen la capacidad de captar la atención y despertar la curiosidad de los estudiantes.

A pesar de lo dicho, en una Escuela de Educación Básica anónima ubicada en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, se presenta el siguiente caso; 4 niños de segundo grado mostraban confusiones en el uso de la “r y rr”; uso de la “b y v”; asimismo en el uso de “c, s y z”. Esto puede ser el resultado de la aplicación de enfoques educativos tradicionales o la falta de conocimiento sobre cómo usar los recursos tecnológicos por parte de los docentes.

Debido a la importancia del tema, se decidió llevar a cabo este estudio, planteando como objetivo general; determinar cómo inciden los juegos digitales educativos en la ortografía de los niños de segundo grado. Por ende, fue necesario establecer dos objetivos específicos; el primero consta en diagnosticar los juegos digitales educativos que inciden en la ortografía de los niños de segundo grado de la Escuela de Educación Básica anónima, y el segundo en proponer juegos digitales educativos que inciden en la ortografía de los niños de segundo grado.

Para dar cumplimiento a los objetivos, se redactó el estudio del arte, donde se dio a conocer la parte teórica planteada, detallando así la problemática, estableciendo la descripción del caso pedagógico y la metodología que se utilizó en la investigación; por lo tanto, se describe la propuesta, donde se detallan los juegos digitales educativos que inciden en la ortografía; con el fin de obtener conclusiones resolviendo así la problemática presentada.

ESTUDIO DEL ARTE

En la Edad Media, a la escritura se la determino como un elemento esencial para registrar información, desde entonces la ortografía empieza a tomar importancia (Molina,

2016). Sin embargo, con el transcurso del tiempo adopto una postura liberal, donde la rigurosidad de las normas ortográficas disminuye, de modo que escribir correctamente ya no era prioridad para las personas (Mejía, 2017).

En vista a este suceso, la Organización de las Naciones Unidas (UNESCO, 2022) a nivel internacional, fomenta la alfabetización y el acceso a la educación para todas las personas, esto incluye la enseñanza de la ortografía y la gramática como elementos esenciales del proceso educativo. Dado que, a nivel nacional, el Ministerio de Educación (MINEDUC, 2022) mediante programas educativos, capacitaciones y guías curriculares dirigidos a docentes, implica el establecimiento de estándares y directrices para el aprendizaje del idioma español, abarcando de este modo la enseñanza de la ortografía.

Ante las pautas establecidas por las organizaciones, se iniciaron múltiples investigaciones sobre el tema. En el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, Cedeño y Rodríguez (2023) realizó un estudio con el tema “La gamificación como recurso didáctico para el fortalecimiento de la lectoescritura”, obtenido como resultado que los niños del nivel básico elemental presentan errores ortográficos, debido a la escasa implementación de tecnologías activas vinculadas a la lectoescritura.

Desde el punto de vista filosófico, se describen mediante diferentes autores las dos categorías de estudio: la ortografía y los juegos digitales educativos.

Acosta et al., (2017), investigadores científicos, expresan que la palabra “ortografía” proviene del griego “orthos”, que significa correcto; y “grapho”, hace referencia a escribir; por lo tanto, ortografía es escribir correctamente. Para Montesdeoca et al., (2021), la ortografía es la forma de saber escribir de manera correcta; esta abarca reglas ortográficas y de puntuación, las cuales permiten representar distintos sistemas fonéticos, morfémicos, morfofonémicos sintácticos y pragmáticos del lenguaje.

Evidentemente, existen muchos ejercicios que los docentes pueden emplear para mejorar la ortografía de los niños, entre ellos se destacan los siguientes; completar espacios en blanco, realizar ejemplos de familia de palabras y jugar con cartillas de letras o palabras (Luciano y Saez, 2022). Al mismo tiempo, Gómez (2022), señala que el dictado, es uno de los ejercicios más utilizados, porque no sólo se limita a corregir faltas ortográficas, sino también al manejo de la lectura en voz alta y comprensión lectora, esta actividad puede realizarse en grupo e incluso mediante la interpretación de canciones.

Por otra parte, los juegos digitales educativos, se divide en tres palabras, las cuales han sido analizadas por autores contemporáneos. La investigadora científica Ruiz (2017), determina que “juego” viene del latín “iocus” significando algo divertido. El licenciado en comunicación Martínez (2005), manifiesta sobre la palabra “digital” haciendo referencia a los dedos. La doctora pedagoga Guichot (2006), indica que “educación” proviene del latín “educere”, esto significa guiar, orientar o conducir.

Por tanto, Santos y Gama (2020) consideran a los juegos digitales educativos como herramientas esenciales para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades afectivas, cognitivas y motoras. Además, este mismo autor, señala que estos recursos son valiosos por su capacidad de mediar en la educación y su potencial para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Juegos Digitales Educativos y su Incidencia en la Ortografía

Es innegable que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) han impactado de manera negativa la educación de los estudiantes, esto incluye también el cambio de hábitos y rutinas (Pinargote y Cevallos, 2020). En cambio, los autores Molina et al., (2022) manifiestan que hoy en día la mayoría de los estudiantes utilizan las TIC de manera distinta a generaciones

anteriores, por lo tanto, es necesario adaptar estas herramientas innovadoras digitales a la contribución del proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños.

Actualmente, las TIC contribuyen a la enseñanza de la ortografía, entre ellos se encuentran los juegos digitales educativos, estos indican de manera positiva posibilitando la interactividad mediante la creación de entornos de aprendizaje atractivos, acogedores y de interés para los estudiantes (Macías y Vélez, 2022). Por su parte, Dorado (2022) recalca que, este tipo de juegos permiten repetir la actividad, mejorando la retención del conocimiento. De igual forma, Loaiza et al., (2023), recalcan que estos medios brindan la oportunidad de retroalimentar, facilitando la evaluación y revisión por parte del docente y estudiante.

Es imposible nombrar todos los juegos disponibles en las plataformas, software y sitios web que inciden en la ortografía; pero en el siguiente párrafo se puntualizarán las más divertidas y beneficiosas para los niños de segundo grado:

Por un lado, se destaca el Portal Educativo Mundo Primaria, donde se establecen variedad de juegos interactivos de completar oraciones y adivinanzas (Bravo y González, 2020). Según Orellana y Falcón (2016), el Sitio web Juegos infantiles - Bosque de fantasías, fomenta la ortografía por medio de la selección de palabras escritas correctamente. De la misma manera, la Plataforma digital wordwall, se caracteriza por la variedad de plantillas gratuitas que posee, permitiendo así que el docente ubique el contenido del tema de la clase que impartirá de forma didáctica, facilitando el aprendizaje a los estudiantes (Valero et al., 2023).

SITUACIÓN PROBLÉMÁTICA

Con respecto a la metodología empleada; este estudio se fundamenta desde el paradigma constructivista, el enfoque cualitativo y desde el alcance y tipo de investigación descriptiva. El paradigma constructivista, de acuerdo con Vygotsky, implica un proceso que

ocurre en interacción con otros individuos involucrados (Ortiz, 2015). El enfoque cualitativo, según Max Weber permite describir las categorías o variables sociales facilitando la comprensión del contexto donde ocurre un fenómeno abordando significados, acciones individuales y de qué manera estas se relacionan con otras conductas dentro de la comunidad (Sánchez, 2020). Tomando en cuenta el paradigma y enfoque mencionados, se seleccionaron técnicas e instrumentos para llevar a cabo la investigación.

El caso pedagógico se centra en 4 niños con problemas de ortografía que asisten a un aula de clases de segundo grado, por lo tanto, se busca proponer juegos digitales educativos que inciden en la ortografía, investigados específicamente para mejorar el uso de “r y rr”; uso de “b y v”; asimismo el uso de “c, s y z”, con el fin de que logren un aprendizaje efectivo y significativo en el área de lengua y literatura.

El problema surgió en una Escuela de Educación Básica anónima del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, donde teniendo 20 niños de segundo grado como población, se procedió a utilizar el muestreo de casos extremos, obteniendo como muestra a 4 niños. Gracias a la implementación de un árbol de problemas, se detallaron las causas y efectos del objeto de estudio, permitiendo plantear las categorías a profundizar, esto por medio de una revisión de literatura sistemática a través de artículos, revistas y libros científicos, estableciendo así el estado del arte.

Una vez indagado estos elementos, se estableció como objetivo específico diagnosticar los juegos digitales educativos que inciden en la ortografía de los niños de segundo grado de la Escuela de Educación Básica anónima. Para cumplir con este objetivo se utilizó como técnica la observación participante y como instrumento un diario campo, obteniendo como resultado que los juegos digitales utilizados por el docente se basan en ejercicios de elección de palabras en la plataforma Kahoot y en la reproducción de videos infantiles disponibles en YouTube, por

lo tanto, la práctica de los juegos digitales por parte del docente era escaso.

Por tal motivo, se diseñó un programa que consiste en proponer juegos digitales educativos que inciden en la ortografía de los niños de segundo grado, la propuesta de solución se elaboró mediante la técnica revisión de literatura sistemática, teniendo como instrumentos; artículos, revistas científicas, libros digitales, manuales, guías, plataformas, portales y sitios web educativos, de este modo, se determinaron cuáles son los juegos digitales educativos que inciden en la ortografía.

PROPUESTA DE SOLUCIÓN

En este apartado, se proponen detalladamente juegos digitales educativos que inciden en la ortografía de los niños de segundo grado, los cuales, se pueden aplicar en el aula de clase.

Juego N°1. R y RR: ¡La ruta divertida del completado!

Recurso: Portal educativo “Mundo Primaria”

Objetivo: Reconocer el uso de la “r y rr”.

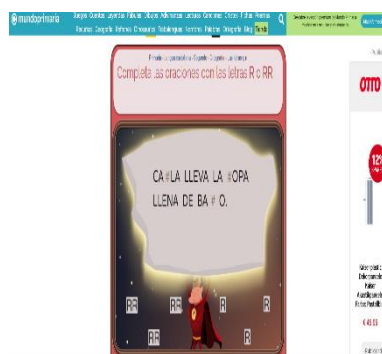
Descripción: El juego consiste en completar con “r y rr”, cada oración consta de 3 a 4 palabras incompletas, la docente deberá preguntar a cada niño si la palabra lleva “r o rr”, todos los participantes deberán completar al menos una palabra de la oración, para que así todos participen. Este juego también se lo puede aplicar de manera grupal, conformando grupos de 3 a 4 participantes.

Desarrollo:

- Explicar la actividad a realizar

Ilustración 1

Juego R y RR: ¡La ruta divertida del completado!



Nota. Portal educativo "Mundo Primaria"

- Dar las instrucciones de manera oral
- Completar utilizando las letras "r" y "rr" para formar palabras adecuadas.
- Invitar a los participantes a leer en voz alta las oraciones completas.

Enlace: <https://www.mundoprimaria.com/>

Juego N°2. "¡Desafío de Letras! ¿B o V?"

Recurso: Sitio web Juegos infantiles - Bosque de fantasías

Objetivo: Reconocer el uso de “B o V”

Descripción: El juego se basa en escoger la palabra escrita correctamente completando así las oraciones, el niño tendrá solo 10 segundos para reconocer si la palabra empieza con b o v, en caso de que no logre identificar rápidamente otro compañero le ayudará.

Desarrollo:

- Explicar la actividad a realizar
- Puntualizar las instrucciones de forma verbal.
- Leer las oraciones
- Completar las oraciones escogiendo la palabra escrita correctamente

Enlace: <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/>

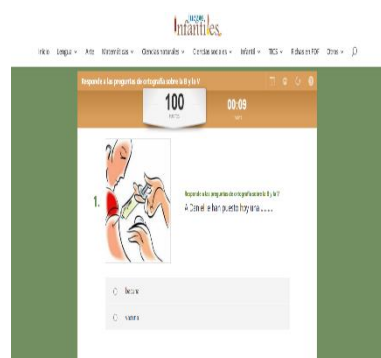
Juego N°3. ¡Gana escogiendo la tarjeta correcta!

Recurso: Plataforma digital wordwall

Objetivo: Reconocer el uso de la “s, c y z”

Ilustración 2

Juego ¡Desafío de Letras! ¿B o V?



Nota. Sitio web juegos infantiles -Bosque de fantasías

Descripción: El juego consiste en que el niño seleccione una tarjeta, esta se volteará y reflejará un objeto, al mismo tiempo aparecerán dos tarjetas con el nombre del objeto, el niño tendrá 10 segundos para identificar y escoger la tarjeta que contenga el nombre del objeto bien escrito. En caso de que no responda rápidamente, otro compañero podrá ayudar.

Ilustración 3

Juego ¡Gana escogiendo la tarjeta correcta!



Nota. Plataforma digital wordwall

Desarrollo:

- Explicar la actividad a realizar
- Detallar las reglas del juego
- Escoger una tarjeta
- Reconocer el nombre del objeto que refleja la tarjeta
- Escoger la tarjeta que contenga el nombre del objeto escrito correctamente

Enlace: <https://wordwall.net/es/resource/13179536/letras-c-s-y-z>

CONCLUSIONES

Gracias a los datos recopilados durante el proceso de investigación se cumplió con cada uno de los objetivos planteados.

En primer lugar, se establece que los juegos digitales educativos inciden de manera positiva en la ortografía de los niños de segundo grado de diversas maneras. Una de las formas en que inciden es mediante la interactividad; estos juegos permiten una participación activa y atractiva, aumentando así, la motivación e interés de los niños. Otro modo, es a través de la práctica repetitiva; brindando al niño la oportunidad de reforzar y aumentar la capacidad de recordar la ortografía correcta. Otra manera, es por medio de la retroalimentación instantánea; cuando los participantes cometen errores, el juego se encarga de corregir inmediatamente,

aprendiendo así, de forma rápida y efectiva. Todos estos elementos contribuyen al desarrollo ortográfico y, por ende, al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En segundo lugar, se manifiesta que a través del diagnóstico, se obtuvo como resultado que el docente de la Escuela de Educación Básica anónima utiliza ejercicios de elección de palabras en la plataforma Kahoot y la reproducción de videos infantiles disponibles en YouTube para la enseñanza de la ortografía, pero se consideran que no son suficientes, por ello, es necesario aplicar los juegos digitales educativos establecidos como propuesta en este estudio para ayudar a los 4 niños de segundo grado y a todos los estudiantes en general.

Finalmente, mediante la búsqueda de los juegos digitales educativos que inciden en la ortografía de los niños de segundo grado, se hallaron ejercicios de elección palabras, completar oraciones, selección de tarjetas que contienen objetos y palabras; los cuales se pueden encontrar en el portal educativo “Mundo Primaria”, Sitio web “Juegos infantiles - Bosque de fantasías” y en la plataforma digital “wordwall”. Estos recursos no solo se limitan a la enseñanza de la ortografía también poseen juegos matemáticos, de ciencias naturales y estudios sociales que servirían como complementos para fortalecer la enseñanza en los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, V., Mercedes, I., Sánchez, J., & Iznaga, H. (2017). Implementación de Programa de Ortografía para la enseñanza Técnica y Profesional en la Facultad de Ciencias Médicas Guantánamo, curso 2016-2017. *Revista de Información Científica*, 96(6), 1102–1110. <https://www.medigraphic.com/pdfs/revinficie/ric-2017/ric176l.pdf>
- Bravo, R., & González, L. (2020). *Implementación de la herramienta web mundo primaria para mejorar las competencias de comprensión lectora en estudiantes de grado quinto de básica primaria en el área de lenguaje* [Trabajo de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Digital. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6409>
- Castro, W., Collado, J., & Castro, A. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer la ortografía en el área de Lengua y Literatura en Instituciones Educativas Interculturales. *Ciencias de La Educación*, 8(2), 857–869. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i2.2788>
- Cedeño, C., & Rodríguez, J. (2023). *La gamificación como recurso didáctico en la enseñanza de lectoescritura* [Tesis de grado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Repositorio Upse. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/9366>
- Dorado, J. (2022). *Herramientas de Gamificación para Fortalecer el Razonamiento Matemático en los Estudiantes de 9No Año De Educación Básica De La Unidad Educativa Pablo Muñoz Vega* [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. Repositorio Digital del Norte. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12009>
- Gómez, D. (2022). Importancia de la ortografía para una buena comunicación. *Artículo de Opinión*, 0–3. https://www.researchgate.net/publication/360897546_IMPORTANCIA_DE_LA_ORTOGRAFIA_PARA_UNA_BUENA_COMUNICACION
- Guichot, V. (2006). Historia de la educación: reflexiones sobre su objeto, ubicación

- epistemológica, devenir histórico y tendencias actuales. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 2(1), 11–51. <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134116859002.pdf>
- Loaiza, M., Muñoz, A., Sánchez, B., & Prado, M. (2023). Recurso educativo digital como herramienta de retroalimentación en la educación superior modalidad híbrida. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico-Profesional*, 8(9), 27–47. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i9.5998>
- Luciano, L., & Saez, K. (2022). *Valor de la ortografía y la habilidad ortográfica en alumnos del primer grado de Educación Secundaria, de la Institución Educativa Jorge Chávez Dartnell de Carhuamayo* [Tesis de grado, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. Repositorio Institucional UNDAC. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2889>
- Macías, R., & Vélez, C. (2022). Ortografía divertida con la tecnología. Una experiencia de aprendizaje con estudiantes de básica media. *Mamakuna*, 18, 1–19. <http://201.159.222.12:8080/handle/56000/2268>
- Martínez, A. (2005). *¿Es la fotografía digital un nuevo arte?* Universidad Jaume. https://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/34603/ANTONIO_LARAMARTÍNEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mejía, Á. (2017). Evolución histórica de la oralidad y la escritura en el proceso civil español y ecuatoriano. *Revista de Derecho*, 6, 73–94. <https://doi.org/10.31207/ih.v6i0.101>
- MINEDUC. (2022). *Modelo Educativo Nacional, hacia una transformación educativa*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/08/Modelo-Educativo-Nacional-2022.pdf>
- Molina, J. (2016). *La evolución de la ortografía española desde los inicios hasta hoy*. Universidad de Girona.

doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/13318/MolinaBartheJudith_Treball.pdf?sequence=1

- Molina, R., Veléz, C., Zambrano, J., Veléz, J., & Zambrano, Y. (2022). Los entornos virtuales y el aprendizaje de ortografía en los estudiantes del 4to año de Educación General Básica. *Revista Cognosis*, 7(2), 1–23.
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i1.3594>
- Montesdeoca, D., Palacios, F., Gómez, M., & Espejo, R. (2021). Análisis de las habilidades ortográficas en español del estudiantado universitario en Ecuador. *Actualidades Investigativas En Educación*, 21(1), 1–19. <https://doi.org/10.15517/aie.v21i1.44074>
- Núñez, E., Sanz, Y., & Rafael, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 1–18. <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Orellana, A., & Falcón, J. (2016). «El bosque de las fantasías»: un proyecto educativo de todos y para todos. *Aularia*, 5(2), 41–42.
https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/12331/El_bosque_de_las_fantasias.pdf?sequence=2
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de La Educación*, 19(2), 93–110. <https://doi.org/10.17163/soph.n19.2015.04>
- Pinargote, K., & Cevallos, A. (2020). El uso y abuso de las nuevas tecnologías en el área educativa. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 6(3), 517–532.
<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1297>
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Tesis de grado, Universidad de Cantabria]. Repositorio UCreá.
<http://hdl.handle.net/10902/11780>

Sánchez, E. (2020). *Lectura 1: investigación cualitativa*. San Marcos.

<https://repositorio.usam.ac.cr/xmlui/handle/11506/1582>

Santos, W., & Gama, L. (2020). Juegos digitales educativos: tensionar el proceso de producción. *Obra Digital: Revista de Comunicación*, 18, 13–24.

<https://doi.org/10.25029/od.2020.277.18>

UNESCO. (2022). *Hacer del aprendizaje a lo largo de toda la vida una realidad: un manual*.

Hamburgo. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000384098>

Valero, V., Paricoto, R., & Carrizales, D. (2023). Wordwall como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos. *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, 14(1), 27–40.

<https://doi.org/10.33595/2226-1478.14.1.806>