



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v10i1.3769>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas

Gamification as a pedagogical tool for the development of spelling skills

Gamificação como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento de habilidades ortográficas

Gladys Patricia Cantos Orellana ^I

gpcantoso@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0001-2978-6807>

Rita Carmen Siavichay Siavichay ^{II}

rcsiavichays@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0009-9685-9824>

Yadyra de la Caridad Piñera Concepción ^{III}

ydpinerac@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-8947-1364>

Wilber Ortiz Aguilar ^{IV}

wortiz@ube.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-7323-6589>

Correspondencia: gpcantoso@ube.edu.ec

***Recibido:** 29 de diciembre de 2023 ***Aceptado:** 10 de enero de 2024 * **Publicado:** 19 de febrero de 2024

- I. Estudiante Investigadora de Posgrado de la Universidad Bolivariana del Ecuador. Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica.
- II. Estudiante Investigadora de Posgrado de la Universidad Bolivariana del Ecuador. Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica.
- III. Docente Investigador de la Universidad Bolivariana del Ecuador. Doctora en Ciencias Pedagógicas, Master en Didáctica del Español y la Literatura, Licenciada en Educación, Especialidad Español Literatura.
- IV. Docente Investigador de la Universidad Bolivariana del Ecuador. Doctor en Ciencias Pedagógicas, Master en Ciencias de la Educación Mención Educación Preuniversitaria, Licenciado en Educación, Especialidad: Matemática Computación.

Resumen

El desarrollo de las habilidades ortográficas de estudiantes de octavo año es importante e impostergable. Por tanto, este artículo centró su objetivo en divulgar herramientas pedagógicas basadas en la gamificación para el desarrollo de habilidades ortográficas en la Educación Básica. Se empleó una metodología mixta, utilizando la observación participante, encuesta y evaluación diagnóstica. La población y muestra fue de 53 estudiantes de octavo año. El análisis de datos incluyó técnicas de estructuración, categorización y triangulación para garantizar la validez y fiabilidad. Los resultados constatados demostraron dificultades en las habilidades ortográficas, sobre todo en lo relacionado con la aplicación de normas, omisión, adición y sustitución de grafemas, que provocan un cambio de significado en el texto de acuerdo a su contexto. Todo lo anterior permitió proponer un resultado científico basado en la gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas en octavo año de la escuela citada y su implementación en la práctica educativa, con lo cual se demostró una mejora en cuanto a la aplicación de las normas ortográficas de forma adecuada, responsable y regulada. La gamificación constituye una herramienta pedagógica valiosa para abordar deficiencias específicas en habilidades lingüísticas en general, específicamente ortográficas, de manera motivadora, utilizando la tecnología y el trabajo individual y colaborativo.

Palabras clave: gamificación, habilidades ortográficas, herramienta pedagógica.

Abstract

The development of spelling skills in eighth grade students is important and cannot be postponed. Therefore, this article focused its objective on disseminating pedagogical tools based on gamification for the development of spelling skills in Basic Education. A mixed methodology was used, using participant observation, survey and diagnostic evaluation. The population and sample were 53 eighth grade students. Data analysis included structuring, categorization, and triangulation techniques to ensure validity and reliability. The results demonstrated difficulties in spelling skills, especially in relation to the application of rules, omission, addition and substitution of graphemes, which cause a change of meaning in the text according to its context. All of the above allowed us to propose a scientific result based on gamification as a pedagogical tool for the development of spelling skills in the eighth year of the aforementioned school and its implementation in educational practice, with which an improvement was demonstrated in terms of the application of the spelling rules in an appropriate, responsible and regulated manner. Gamification constitutes a valuable pedagogical tool to address specific deficiencies in linguistic skills in general,

La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas

specifically spelling, in a motivating way, using technology and individual and collaborative work.

Keywords: gamification, spelling skills, pedagogical tool.

Resumo

O desenvolvimento das habilidades ortográficas nos alunos da oitava série é importante e não pode ser adiado. Portanto, este artigo teve como objetivo difundir ferramentas pedagógicas baseadas na gamificação para o desenvolvimento de habilidades ortográficas na Educação Básica. Foi utilizada uma metodologia mista, utilizando observação participante, inquérito e avaliação diagnóstica. A população e amostra foram 53 alunos da oitava série. A análise dos dados incluiu técnicas de estruturação, categorização e triangulação para garantir validade e confiabilidade. Os resultados demonstraram dificuldades nas habilidades ortográficas, principalmente em relação à aplicação de regras, omissão, adição e substituição de grafemas, que provocam mudança de sentido no texto de acordo com seu contexto. Tudo o que foi exposto permitiu-nos propor um resultado científico baseado na gamificação como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento de competências ortográficas no oitavo ano da referida escola e a sua implementação na prática educativa, com o qual foi demonstrada uma melhoria ao nível da aplicação das regras ortográficas de forma adequada, responsável e regulamentada. A gamificação constitui uma ferramenta pedagógica valiosa para colmatar deficiências específicas nas competências linguísticas em geral, especificamente ortográficas, de forma motivadora, recorrendo à tecnologia e ao trabalho individual e colaborativo.

Palavras-chave: gamificação, habilidades ortográficas, ferramenta pedagógica.

Introducción

La pedagogía, ciencia que se enfoca en el proceso educativo, provee herramientas esenciales para la adquisición de habilidades cognitivas y sociales. Este proceso, centrado en el desarrollo del lenguaje, destaca la importancia de comunicarse de manera clara y precisa, fortaleciendo así la adquisición de conocimientos y fomentando la participación activa. Macias et al. (2023) subrayan la relevancia de la expresión oral y escrita en la construcción del pensamiento crítico. Más allá de la mera transmisión de conocimientos, la pedagogía, con sus didácticas específicas, aborda aspectos como la ortografía, crucial para aprovechar oportunidades educativas y comunicarse eficazmente en diversos contextos.

De conformidad con el artículo 23 de la Constitución del Ecuador, que establece la educación como un derecho y deber del Estado, es vital abordar la disortografía. Este precepto constitucional prioriza la inversión estatal en educación, promoviendo igualdad, inclusión y condiciones para el buen vivir. La

La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas

coherencia del currículo, guiada por pautas educativas, es fundamental para garantizar procesos de enseñanza y aprendizaje de alta calidad. Abordar las dificultades ortográficas, alineándose con estos principios constitucionales y educativos, resulta esencial para asegurar el pleno ejercicio del derecho a una educación de calidad y cumplir con la responsabilidad compartida en el proceso educativo entre el Estado, las familias y la sociedad.

La ortografía, según Suárez (2020), desempeña un papel crucial en la comunicación efectiva al establecer reglas aceptadas para el uso correcto de palabras y puntuación, actuando como un pilar fundamental en la transmisión precisa de mensajes, tanto en la expresión oral como escrita del individuo. Charoy & Samuel (2020) complementan este enfoque, destacando que el aprendizaje ortográfico se ve potenciado por la conexión con patrones específicos presentes en palabras que pueden presentar dificultades en su escritura o pronunciación. La asimilación efectiva de estos conceptos ortográficos se logra mediante un uso continuo y práctica significativa, consolidando así la habilidad ortográfica de manera duradera en el desarrollo lingüístico del individuo.

Navarro Benites (2020) argumenta que el rendimiento ortográfico insatisfactorio de los estudiantes se atribuye a las estrategias memorísticas y repetitivas aplicadas por los docentes, instando a una reconsideración de sus enfoques pedagógicos. En este contexto, Delgado (2020) propone una estrategia alternativa que ha demostrado mejoras significativas en el uso de reglas ortográficas y en la producción textual. Esta estrategia implica la activa participación del estudiante en el proceso de aprendizaje, otorgándole un papel central al construir su propio texto, lo cual añade significatividad al uso de los términos y oraciones. En consecuencia, la combinación de estas perspectivas aboga por un enfoque pedagógico que promueva la participación activa del estudiante como un elemento fundamental para mejorar el rendimiento ortográfico y la competencia en la producción textual.

La retroalimentación, como señalan López, et al. (2020), emerge como un proceso esencial y complementario a la corrección de las dificultades de los estudiantes, ya que consolida los esquemas que el estudiante está construyendo. Méndez & Arias (2020) abogan por la estimulación visual y auditiva de los estudiantes a través de videos y audios, destacando que esta estrategia mejora significativamente la capacidad de escritura correcta en la producción de textos. Este impacto multisensorial no solo contribuye a la consolidación de conocimientos, sino que también genera recuerdos de mayor plazo, resultando en un 50% de cumplimiento del propósito en los objetivos esperados. Así, la conjunción de la retroalimentación efectiva y la estimulación multisensorial se presenta como un enfoque integral para fortalecer la competencia escrita de los estudiantes.

La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas

En la actualidad, la computadora se ha consolidado como el medio audiovisual más motivador para los estudiantes, como sugiere García (2020). Se proponen entornos virtuales que aprovechan este medio, donde los estudiantes pueden observar y analizar diversos elementos textuales o paratextuales, estimulándolos y facilitando la realización de lecturas recreativas, contribuyendo al mejoramiento de la lectoescritura. En concordancia, Robles et al. (2020) respalda esta perspectiva al concluir que el acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) como recurso didáctico, resulta ser la forma más eficaz para que los estudiantes practiquen la lectoescritura. Así, la implementación de la gamificación, en conjunción con el uso de las TICs, se presenta como una estrategia integral para motivar a los estudiantes, fomentar las diversas habilidades ortográficas.

En el entorno educativo específico de la Unidad Educativa “Cazadores de los Ríos” en Cuenca, Ecuador, se identifica una situación problemática significativa entre los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica: la confusión o sustitución de palabras o letras, como la b-v, g-j, ll-y, h, rr-r, c, la incorrecta utilización de las letras mayúsculas y la acentuación en las palabras que llevan tilde. La presencia constante de estos errores ortográficos evidencia la existencia de un patrón disortográfico, que va más allá de simples desafíos momentáneos y que requiere una intervención pedagógica cuidadosa y personalizada para mejorar las habilidades ortográficas y garantizar un desarrollo lingüístico adecuado en esta etapa educativa clave.

El estudio exploratorio inicial permite comprender a fondo la problemática ortográfica identificada entre los estudiantes de 8vo año. La metodología exploratoria permite indagar en las causas subyacentes de las confusiones y sustituciones lingüísticas, así como en la naturaleza del patrón disortográfico observado. Se utilizan técnicas como observación participante, encuestas y evaluación diagnóstica para recopilar información detallada sobre los errores ortográficos recurrentes. Este enfoque permite una comprensión más profunda de la problemática, allanando el camino para diseñar estrategias de gamificación personalizadas que aborden específicamente las necesidades identificadas en este entorno educativo.

El objetivo del artículo fue divulgar herramientas pedagógicas basadas en la gamificación para el desarrollo de habilidades ortográficas en octavo año de la Educación Básica. Para alcanzar este objetivo, se plantean apartados que abarcan la valoración del nivel de disortografía presente en los estudiantes de octavo año y la posterior implementación de una herramienta de gamificación diseñada para abordar las necesidades ortográficas identificadas, buscando así, no solo evaluar, sino también personalizar la intervención de acuerdo con las características específicas de la disortografía en este contexto educativo. Esta investigación forma parte del proyecto de investigación Gestión didáctica y calidad educativa en la

La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas

Educación Básica, dirigido por la Universidad Bolivariana del Ecuador. Dentro del proyecto, el trabajo se inserta en la línea de evaluación del aprendizaje.

Materiales y métodos

La investigación adoptó un enfoque mixto, combinando elementos cualitativos y cuantitativos. Inicialmente, se realizó un estudio exploratorio integral utilizando técnicas como observación participante y encuesta para las dificultades ortográficas en estudiantes de octavo grado. Este enfoque proporcionó una visión detallada y contextual del problema. Posteriormente, se aplicó una evaluación diagnóstica cualitativa para profundizar en la naturaleza de las dificultades ortográficas, involucrando activamente a los estudiantes durante la práctica de estudio regular. La combinación de estos enfoques cualitativos y cuantitativos estableció una base sólida para abordar de manera efectiva la problemática ortográfica.

La población de estudio incluyó a 53 estudiantes seleccionados cuidadosamente por edad y afinidad, aspectos cruciales para garantizar cohesión y validez de resultados. Esta elección estratégica facilitó identificar patrones de comportamiento y percepciones comunes. La edad y afinidad enriquecieron el contexto, aportando a la comprensión de dinámicas sociales y psicológicas. La investigación se centró en comprender a profundidad los fenómenos, explorando las experiencias subjetivas de los estudiantes, así como la riqueza de datos proporciona una visión holística de percepciones y experiencias, sentando una base sólida para analizar las complejidades inherentes al tema de estudio.

El inicio de la investigación se fundamentó en la observación participante, revelando aspectos cruciales. Esto condujo a la implementación de una prueba de diagnóstico cualitativa, complementada con entrevistas detalladas, capturando dinámicas y experiencias. La aplicación de las técnicas e instrumentos, como observación participante, fue fundamental para obtener datos ricos y contextuales. Las entrevistas exploraron percepciones de los estudiantes en profundidad. La evaluación diagnóstica se empleó para entender la naturaleza y magnitud del problema, proporcionando una visión integral de necesidades y desafíos identificados.

La evaluación de los conocimientos una vez aplicadas las herramientas de gamificación se llevó a cabo mediante un pretest y postest cuidadosamente diseñados, en el pretest, se consideraron diversos ítems que evaluaron la habilidad de los estudiantes. Tras la aplicación de intervenciones educativas, el postest volvió a evaluar estos mismos ítems, permitiendo una comparación directa de los resultados antes y después de la intervención. Este enfoque proporcionó una comprensión clara de la evolución en las

La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas

habilidades de ortografía de los estudiantes, permitiendo ajustes y mejoras focalizadas en las áreas identificadas como desafiantes durante el pretest.

La evaluación se realizó mediante una rúbrica que refleja el avance de los aprendizajes requeridos. En esta rúbrica se asignaron puntajes específicos a los niveles de rendimiento, en cada uno de los indicadores su valoración será de, cero puntos "No alcanza los aprendizajes requeridos", un punto "Próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos", dos puntos "Alcanza los aprendizajes requeridos" y tres puntos "Domina los aprendizajes requeridos". Durante la medición de los resultados, se evidenció que los estudiantes demostraron un progreso significativo en la adquisición de habilidades específicas, reflejando un desempeño que va desde aproximarse a los aprendizajes requeridos hasta dominarlos plenamente. Esta rúbrica, ha sido esencial para una evaluación precisa y diferenciada, permitiendo una comprensión detallada de los niveles de competencia alcanzados por los estudiantes en relación con los objetivos educativos establecidos.

El diseño del instrumento de recolección de datos consideró diversos aspectos relacionados con las habilidades ortográficas de los participantes. Las preguntas abordaron desde la percepción personal al escribir textos dictados hasta la influencia de las redes sociales en la aplicación de reglas ortográficas. Se exploró la práctica de realizar copias o dictados, la comprensión del significado de ortografía, la autoevaluación de la aplicación de técnicas ortográficas, y la frecuencia de revisar faltas ortográficas en trabajos. También se indagó sobre el conocimiento y uso del diccionario, la influencia de los docentes en la expresión escrita, y la percepción de talleres pedagógicos para el desarrollo de habilidades ortográficas. La estructura coherente de estos temas busca obtener información integral para comprender y abordar las necesidades ortográficas de los participantes de manera efectiva.

Las preguntas de la encuesta a estudiantes de octavo grado, utilizadas en el pretest para profundizar el tema, se centraron en diversos aspectos relacionados con la ortografía y la escritura. Estas preguntas fueron diseñadas para obtener información detallada sobre las dificultades específicas que los estudiantes enfrentaban en cuanto a ortografía, así como sus percepciones y actitudes hacia la escritura. Al utilizar estas preguntas en el pretest, se buscaba obtener una comprensión más profunda de los desafíos ortográficos que los estudiantes de octavo grado enfrentaban, lo que permitiría diseñar intervenciones educativas más efectivas y adaptadas a sus necesidades individuales.

Instrumento de encuesta aplicado al octavo año de Educación General básica: ¿Es fácil para usted escribir los textos que son dictados por los docentes?, ¿Realiza usted copias o dictados de algún texto para practicar su ortografía?, ¿Conoce usted el significado de ortografía?, ¿Cree usted que utiliza de forma

La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas

correcta las normas ortográficas?, ¿Cuándo realiza sus tareas, comprueba si la escritura del tema estudiado está sin faltas de ortografía?, ¿Sabe para qué sirve el diccionario y cómo utilizarlo?, ¿Revisa las faltas ortográficas de sus trabajos?, ¿Cree usted que las redes sociales influyen negativamente en la aplicación de las reglas ortográficas?, ¿Los docentes le ayudan a mejorar su expresión escrita? y ¿Considera importante que se realicen juegos para mejorar su ortografía?

Ante las necesidades emergentes identificadas en la investigación, se optó estratégicamente por implementar la gamificación, basándose en (Jo Kim, 2014; como se citó en González, 2021), en su modelo gamificado que consta de tres etapas esenciales. La "inducción", la primera fase, marca el inicio del proceso, donde se introducen las reglas y se establecen expectativas cruciales para el desarrollo del juego. A continuación, se encuentra la etapa de "creación de hábitos", centrada en la formación de comportamientos habituales mediante la retroalimentación constante y la motivación sostenida. La última fase, la "maestría", representa la culminación del proceso, donde los jugadores alcanzan un nivel de destreza que les impulsa a explorar y perfeccionar continuamente sus habilidades en el juego. Este enfoque graduado y progresivo enfatiza la importancia de una introducción efectiva, la consolidación de hábitos y la consecución de la maestría como elementos clave para el éxito y la participación a largo plazo en entornos gamificados.

Para la implementación de la gamificación, se seleccionó la plataforma Genially como la herramienta central, respaldada por un sólido sustento teórico derivado de diversas investigaciones. Varias investigaciones previas han demostrado de manera consistente que Genially no solo resulta útil, sino que también se percibe como intuitiva por parte de los estudiantes. Esta elección se fundamenta en la capacidad comprobada de Genially para abordar las dificultades de los estudiantes de manera efectiva, proporcionando un entorno interactivo que favorece la participación y el aprendizaje activo. La plataforma, respaldada por evidencia empírica, ofrece un enfoque favorable para atender a las necesidades específicas de los alumnos, contribuyendo así a la mejora de su experiencia educativa.

Resultados

Los resultados de la evaluación diagnóstica instrumentos de recolección de datos han revelado un panorama preocupante en relación con las habilidades ortográficas de los estudiantes. La mayoría de los individuos evaluados no logró alcanzar los aprendizajes requeridos, indicando deficiencias generalizadas en la producción de textos instructivos, descriptivos y expositivos. La variabilidad en los resultados, con algunos estudiantes posicionándose por debajo del nivel necesario, sugiere que las dificultades

La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas

ortográficas no son uniformes y podrían atribuirse a diversas causas, desde carencias conceptuales hasta la falta de práctica en la aplicación de estrategias gramaticales y estilísticas.

La conclusión es que, existe una falta sustancial en el logro de aprendizajes ortográficos esenciales. Este resultado plantea la necesidad urgente de intervenciones pedagógicas focalizadas y personalizadas para abordar las deficiencias identificadas en cada indicador. La variabilidad en los resultados también sugiere que las estrategias de enseñanza deben adaptarse para abordar las necesidades específicas de cada estudiante, reconociendo las diferencias individuales en la comprensión y aplicación de las reglas ortográficas. En general, estos hallazgos subrayan la importancia de implementar enfoques educativos más efectivos y personalizados para mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes.

Los datos de la encuesta revelan que un porcentaje relativamente bajo de estudiantes (22.64%) encontraba fácil escribir textos dictados por los docentes, señalando posibles áreas de mejora en la comprensión y aplicación de las reglas ortográficas durante esta tarea. Además, la participación activa en prácticas de ortografía, como copias o dictados, era baja, con solo el 7.55% de los estudiantes involucrados, indicando la necesidad de fomentar estrategias de práctica más activas. La falta de conocimiento sobre el significado de ortografía por parte del 39.62% de los estudiantes destacaba la necesidad de una mayor claridad en la comprensión de conceptos ortográficos, lo que podría afectar negativamente su aplicación.

En cuanto a la percepción de competencia ortográfica, el 22.64% de los estudiantes creía utilizar correctamente las técnicas ortográficas, sugiriendo una percepción limitada de sus habilidades. Además, la práctica inconsistente de revisar la escritura en busca de faltas ortográficas (49.06%) podría contribuir a errores no detectados. Por otro lado, el conocimiento sólido sobre el uso del diccionario (75.47%) era positivo para mejorar la ortografía. Asimismo, la conciencia de la posible influencia negativa de las redes sociales en la ortografía (56.6%) y la percepción positiva sobre la contribución de los docentes (75.47%) son aspectos a tener en cuenta. Finalmente, el consenso unánime (100%) sobre la importancia de talleres pedagógicos mediante juegos destacaba la relevancia de enfoques lúdicos para fortalecer las habilidades ortográficas.

La propuesta de gamificación se diseñó considerando aspectos específicos relacionados con las habilidades ortográficas a mejorar, focalizándose en el uso de letras b-v, g-j, ll-y, h, rr-r, c, el empleo adecuado de letras mayúsculas y la acentuación en palabras con tilde. A continuación, se presenta una descripción detallada de las herramientas de gamificación desarrolladas:

1. *Juego de asociación de letras*: la propuesta de intervención tuvo como objetivo reforzar el conocimiento y uso adecuado de las letras b-v, g-j, ll-y, h, rr-r, c en estudiantes. Enmarcada en la

La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas

teoría de la gamificación, esta iniciativa no solo busca fortalecer el aprendizaje, sino también despertar la curiosidad y activar los conocimientos previos de los participantes. A través de dinámicas interactivas, se promueve la construcción de conocimientos al brindar oportunidades para aprender de los errores y corregirlos. Al finalizar, se realiza una evaluación para medir el aprendizaje y se ofrece retroalimentación para reforzar los temas que presentaron dificultades, proporcionando así una experiencia educativa integral y efectiva.

2. *Carrera de tildes*: su objetivo fue fortalecer la acentuación adecuada en palabras con tilde. La finalidad de esta dinámica es crear una competencia amigable que impulse a los estudiantes a reforzar su conocimiento sobre las reglas de acentuación. Durante el desarrollo del juego, los estudiantes participan en una carrera virtual donde seleccionan la palabra con tilde correcta entre varias opciones, avanzando su avatar con cada respuesta acertada. Previamente al inicio del juego, se orienta a los estudiantes y se despierta su curiosidad, activando sus conocimientos previos sobre acentuación. A lo largo de la carrera, se promueve la construcción de conocimientos al involucrar a los estudiantes en la aplicación práctica de las reglas de acentuación. Al concluir la actividad, se lleva a cabo una evaluación para medir el aprendizaje y se ofrece retroalimentación para reforzar los conceptos que necesitan mayor atención, asegurando así una experiencia educativa enriquecedora y efectiva.
3. *Aventura de mayúsculas*: Esta propuesta de intervención buscó mejorar el empleo correcto de letras mayúsculas entre los estudiantes. La finalidad de esta dinámica es motivar a los participantes a aplicar las reglas aprendidas mediante una experiencia virtual donde identifican y corrigen errores relacionados con el uso de mayúsculas, recibiendo recompensas por cada corrección acertada. Antes de comenzar la actividad, se orienta a los estudiantes y se despierta su curiosidad, activando sus conocimientos previos. Durante la aventura, se promueve la construcción de conocimientos al ofrecer la posibilidad de aprender de los errores y corregirlos. Al finalizar, se lleva a cabo una evaluación para medir el aprendizaje y se proporciona retroalimentación para reforzar los temas que presentaron dificultades, garantizando así una experiencia educativa completa y efectiva.

La evaluación durante la aplicación de las herramientas de gamificación, fue sistemática:

1. Se llevaron a cabo evaluaciones formativas durante y después de las actividades de gamificación para medir el progreso de los estudiantes.
2. Se llevó a cabo una evaluación sumativa al culminar dichas gamificaciones que permitan

La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas

contrastar el antes y el después.

Este enfoque buscó no solo abordar las deficiencias identificadas, sino también fomentar la participación activa y el compromiso estudiantil a través de estrategias lúdicas y motivadoras.

Posteriormente, se introdujeron en la práctica educativa las herramientas de gamificación y finalizada su implementación, se volvió a evaluar el desarrollo de las habilidades ortográficas. La evaluación reveló una mejora significativa en las mismas, evidenciando avances notables en cada uno de los indicadores evaluados. Los indicadores de evaluación I.LL.3.6.1, I.LL.3.6.3 y II.LL.3.6.4 del Currículo Nacional (2021), se utilizan para evaluar la capacidad de los estudiantes en diferentes aspectos de la escritura, como la producción de textos instructivos, descriptivos y expositivos. Estos indicadores son relevantes en la investigación sobre ortografía, ya que ayudan a comprender el nivel de habilidades ortográficas de los estudiantes y cómo se aplican en diferentes tipos de escritura. Esto permite diseñar intervenciones educativas específicas para mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes con dificultades en este aspecto.

En el primer indicador, se destacó una marcada elevación equivalente al 51% lo que indica que la mayoría de los estudiantes "alcanza los aprendizajes requeridos". Estos resultados respaldaron la eficacia de las intervenciones pedagógicas focalizadas, que han tenido un impacto positivo en superar las deficiencias previas en la producción de este tipo de textos. Asimismo, en el segundo indicador, se observó una mejora considerable en el promedio indicando que el 43% los estudiantes están "próximos a alcanzar los aprendizajes requeridos". Este progreso evidenció la adaptabilidad de las estrategias de enseñanza para abordar las necesidades específicas de los estudiantes.

En el tercer indicador, los resultados reflejaron una mejora excepcional, indicando que 41% los estudiantes ahora "alcanzan los aprendizajes requeridos". Estos resultados subrayan la efectividad de enfoques educativos más efectivos y personalizados, superando las deficiencias identificadas en el pretest. A pesar de estos avances notables, la variabilidad en los resultados destaca la importancia continua de adaptar las estrategias de enseñanza para abordar las diferencias individuales en la comprensión y aplicación de las reglas ortográficas.

Discusión

El contexto académico siempre ha exigido al grupo estudiantil de cualquier nivel (escolar o superior) y áreas curriculares escribir correctamente los textos de cualquier índole. Por ello, el problema principal que se afronta en la actualidad es conseguir una redacción escrita sin faltas ortográficas. Verbigracia, en

La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas

los colegios de educación básica son recurrentes los errores ortográficos (...). (Suárez,2020).

La gamificación revela un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades ortográficas de los estudiantes. La marcada elevación en la producción de textos instructivos, descriptivos y expositivos indica que la gamificación no solo captura la atención de los estudiantes, sino que consolida aprendizajes esenciales en el ámbito ortográfico, con una aplicación de las normas ortográficas adecuada, responsable y regulada. De igual forma, la gamificación, al permitir el desarrollo de habilidades ortográficas, también tributa a favor de la interiorización de habilidades lingüísticas en general.

En tal sentido, se concluye que las herramientas de gamificación en el desarrollo de habilidades ortográficas demandan:

1. La variedad en la respuesta de los estudiantes y necesidad de personalización: A pesar de los avances notables, la variabilidad en los resultados destaca la necesidad continua de adaptar las estrategias de enseñanza para abordar las diferencias individuales en la comprensión y aplicación de las reglas ortográficas. Algunos estudiantes alcanzan los aprendizajes requeridos de manera más efectiva que otros, lo que sugiere que la gamificación puede necesitar ajustes personalizados para atender las necesidades específicas de cada estudiante. La diversidad en las respuestas subraya la importancia de una pedagogía flexible y adaptativa.
2. Participación activa y percepción positiva sobre la importancia de herramientas pedagógicas: La baja participación activa en prácticas ortográficas previas a la gamificación plantea interrogantes sobre la efectividad de métodos tradicionales. Sin embargo, la encuesta revela que el 100% de los estudiantes considera importante la realización de herramientas pedagógicas basadas en el juego para mejorar la ortografía. Este resultado sugiere que la gamificación no solo es percibida como útil sino también como un enfoque deseable por parte de los estudiantes, destacando la importancia de incorporar metodologías que fomenten la participación activa y el interés.
3. Importancia del conocimiento sobre el uso del diccionario y conciencia sobre influencia de redes sociales: El conocimiento sólido sobre el uso del diccionario por parte de la mayoría de los estudiantes es un aspecto positivo, ya que indica una herramienta valiosa para mejorar la ortografía. Asimismo, la conciencia de la posible influencia negativa de las redes sociales en el desarrollo de habilidades ortográficas destaca la necesidad de abordar, no solo las habilidades lingüísticas directas, sino también las influencias externas que pueden afectar la aplicación consistente de reglas ortográficas.
4. Respuestas a la evaluación diagnóstica y necesidad de una continua intervención pedagógica: La

La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas

evaluación diagnóstica inicial muestra deficiencias generalizadas en las habilidades ortográficas de los estudiantes, indicando la necesidad urgente de intervenciones pedagógicas focalizadas. Aunque la gamificación logra mejoras significativas, la persistencia de algunas deficiencias ortográficas, sobre todo en la sustitución de grafemas y el conocimiento discreto de las nuevas normas ortográficas de la Real Academia de la Lengua Española, resalta la importancia de continuar con intervenciones específicas y adaptadas al contexto educativo y personal, para consolidar completamente los aprendizajes ortográficos.

5. Implicaciones para futuras estrategias pedagógicas y desarrollo curricular: En conjunto, los resultados sugieren que la gamificación puede ser una herramienta valiosa para mejorar las habilidades ortográficas, pero también indican la necesidad de integrar estrategias pedagógicas variadas y personalizadas. Estos hallazgos tienen implicaciones para el desarrollo curricular, destacando la importancia de incorporar enfoques pedagógicos innovadores y adaptativos que aborden las necesidades específicas de los estudiantes en el ámbito ortográfico desde los objetivos y estándares de aprendizaje de las diversas áreas, no solo en Lengua y Literatura y con énfasis en la competencia comunicativo lingüística.

Conclusiones

Tras un exhaustivo análisis de los datos recopilados y los resultados obtenidos tanto en la evaluación diagnóstica como en la implementación de herramientas de gamificación, emerge una serie de conclusiones que trascienden el mero ámbito educativo y delinean un panorama para la acción futura:

1. La necesidad de intervenciones pedagógicas focalizadas se destaca como una premisa ineludible en la mejora de las habilidades ortográficas. Estas deficiencias ortográficas generalizadas, evidenciadas en la evaluación inicial, subrayan la urgencia de adaptar las estrategias de enseñanza a las diversas necesidades y estilos de aprendizaje presentes en el estudiantado. La identificación de estas deficiencias no solo es crucial para el diagnóstico preciso, sino que también proporciona una base sólida para la planificación de intervenciones educativas efectivas. Es esencial reconocer que abordar estas deficiencias de manera holística requiere un enfoque personalizado que atienda las necesidades individuales de cada estudiante. La implementación de estrategias de enseñanza adaptativas y focalizadas puede ser la clave para cerrar la brecha en las habilidades ortográficas y promover un aprendizaje más equitativo y efectivo.
2. La eficacia demostrada de las herramientas de gamificación en el fortalecimiento de las

La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas

competencias ortográficas refuerza la idea de que la innovación pedagógica puede ser un catalizador poderoso para el aprendizaje significativo. Más allá de captar la atención de los estudiantes, estas actividades han logrado consolidar aprendizajes esenciales, incidiendo en una aplicación responsable y consciente de las normas ortográficas. La introducción de estrategias lúdicas y motivadoras no solo ha generado un mayor compromiso por parte de los estudiantes, sino que también ha promovido una comprensión más profunda y duradera de los conceptos ortográficos. La gamificación emerge, así como una herramienta prometedora para transformar la experiencia educativa y potenciar el desarrollo integral de los estudiantes. La inclusión de elementos de juego en el proceso de aprendizaje no solo aumenta la motivación intrínseca, sino que también fomenta una participación activa y colaborativa en el aula.

3. Sin embargo, es crucial reconocer que, si bien se han evidenciado mejoras notables, persisten desafíos que demandan una atención continua y adaptada. La necesidad de ajustar las estrategias de enseñanza para abordar las diferencias individuales y garantizar un dominio completo de las habilidades ortográficas es un imperativo ineludible en la búsqueda de una educación inclusiva y equitativa. Aunque la gamificación ha demostrado ser efectiva en muchos aspectos, su implementación exitosa requiere un enfoque flexible y adaptativo que tenga en cuenta las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes. La continuación del monitoreo y la evaluación sistemática son fundamentales para identificar áreas de mejora y ajustar las intervenciones en consecuencia. Solo a través de un enfoque colaborativo y centrado en el estudiante podemos garantizar que todas las personas tengan acceso a una educación de calidad y equitativa.
4. En última instancia, los resultados obtenidos no solo informan las prácticas pedagógicas actuales, sino que también apuntan hacia un futuro en el que la enseñanza de la ortografía se configure como un proceso dinámico y en constante evolución. La adopción de enfoques individualizados y motivadores no solo promueve un aprendizaje más efectivo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos lingüísticos con confianza y competencia en su camino hacia la realización personal y profesional. Es esencial que los educadores se mantengan abiertos a la experimentación y la innovación en su práctica pedagógica, buscando constantemente nuevas formas de comprometer y empoderar a sus estudiantes en su proceso de aprendizaje. La promoción de una cultura de aprendizaje continuo y adaptativo es fundamental para preparar a los estudiantes para tener éxito en un mundo en constante cambio y evolución.

Referencias

- Cabanillas-Huamán, C. A. (2021). Estrategias y métodos para mejorar la ortografía. *Polo del conocimiento*, 6(3), 457-475.
- Charoy, J., & Samuel, A. G. (2020). The effect of orthography on the recognition of pronunciation variants. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 46(6), 1121-1145.
- Delgado, Á. (2020). Estrategias metacognitivas y relatos autobiográficos para fortalecer la producción textual. Informe.
- García, A. (2020). Lectura virtualmente digital: el reto colectivo de interpretación textual. *Cinta de moebio*, (67), 65-74.
- González, J. M. V. (2021). Gamificación en educación: una revisión del estado actual de la disciplina [Gamification in education: a review of the current state of the discipline]. *Areté: Revista Digital del Doctorado en Educación de la Universidad Central de Venezuela*, 7(13), 117-139.
- López, E., Garcia, D., Grimaldo, F., & Forte, A. (2020). Efecto de la retroalimentación orientada al acierto: un caso de estudio de analítica del aprendizaje. *Research Gate*, 5(6), 336-340.
- Macias, O. D. L., Nabarro, E. P. A., Cruz, L. C., & Cerna, C. E. C. (2023). Estrategias lúdico-pedagógicas para el fortalecimiento de la oralidad en estudiantes de secundaria. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), 1250-1265.
- Méndez, P., & Arias, M. (2020). Redacción en acción: uso de mediadores didácticos para la producción de textos. *Revista de Divulgación de Experiencias Pedagógicas*, 98-112.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Currículo Nacional de Educación*. Quito, Ecuador
- Ministerio de Educación. (2013). *Normas constitucionales Constitución de la República del Ecuador*. Ministerio de Educación.
- Navarro Benites, J. (2020). El rendimiento ortográfico en estudiantes del quinto y sexto grado de primaria en una institución educativa del Callao. Lima, Perú: Trabajo especial de grado de la Universidad San Ignacio de Loyola para optar a título de Maestría en Educación con Mención en Psicopedagogía.
- Paida, Á. V. G., & Lozano, M. I. Á. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. *Conciencia Digital*, 5(4), 73-91.
- Ramírez Rodríguez, L. (2020). Uso de herramientas de gamificación como estrategias didácticas complementarias en la correcta acentuación ortográfica en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de una institución educativa pública del distrito de La Molina.
- Suárez, A. (2020). *La ortografía y su incidencia en la producción escrita*. Guayaquil, Ecuador: Trabajo especial de grado de la Universidad de Guayaquil para optar al título de Licenciada en Educación Básica.
- Vera, M. S. D., & Silva, B. N. B. (2021). Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje. *Revista Documentos Lingüísticos y Literarios UACH*, (40), 113-126..