DOI: https://doi.org/10.23857/dc.v11i3.4446

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

Estrategias gamificadas para desarrollar habilidades ortográficas en estudiantes de Educación Básica Superior

Gamified strategies to develop spelling skills in higher education students

Estratégias gamificadas para desenvolver competências ortográficas em estudantes do ensino superior

Luis Carlos Fernández Cobas [I]
lcfernandezc@ube.edu.ec
https://orcid.org/0000-0001-5018-4846

Elizabeth Esther Vergel Parejo [II]
eevergelp@ube.edu.ec
https://orcid.org/0009-0007-0178-5099

Suly Mónica García Sosa [III]
smgarcias@ube.edu.ec
https://orcid.org/0009-0001-4580-1288

Mónica Margarita Yanguicela Chicaiza [IV]
mmyanguicelac@ube.edu.ec
https://orcid.org/0009-0006-8117-9410

Correspondencia: lcfernandezc@ube.edu.ec

*__Recibido:__ 10 de mayo de 2025 *__Aceptado:__ 08 de junio de 2025 * __Publicado:__ 04 de julio de 2025

I. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
II. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
III. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.
IV. Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador.

Resumen

El desarrollo de habilidades ortográficas constituye un eje fundamental en la formación lingüística de los estudiantes de Educación General Básica, incidiendo directamente en su desempeño académico. Sin embargo, en los niveles de Básica Superior persisten dificultades relacionadas con la correcta aplicación de las normas ortográficas. En este contexto, el presente estudio tuvo como objetivo plantear estrategias gamificadas para desarrollar habilidades ortográficas en los estudiantes de octavo grado, sección vespertina, de la Unidad Educativa “Dra. Guadalupe Larriva” durante el año lectivo 2024-2025. La investigación se sustentó en un enfoque metodológico mixto, de tipo explicativo, con un diseño pre experimental enfocado en una población que estuvo compuesta por 67 estudiantes. Luego de la aplicación de estrategias gamificadas, se evidenciaron mejoras significativas indicando que el porcentaje de estudiantes ubicados en niveles Excelente o Bueno pasó de 37.32% en el pre-test a 82.09% en el post-test indicando que se redujo significativamente el problema y que la solución planteada es viable y genera resultados significativos. Esto se sustentó con la prueba t de Student ($p < 0.001$), misma que confirmó la relevancia estadística de la mejora aceptando la hipótesis alternativa del estudio. En conclusión, las estrategias gamificadas demostraron ser eficaces para fortalecer las habilidades ortográficas y promover un aprendizaje dinámico y motivador.

Palabras clave: gamificación; habilidades ortográficas; estrategias lúdicas; educación básica; escritura.

Abstract

The development of spelling skills is a fundamental pillar of the language development of students in Basic General Education, directly impacting their academic performance. However, difficulties related to the correct application of spelling rules persist at the Upper Basic levels. In this context, this study aimed to propose gamified strategies to develop spelling skills in eighth-grade students, evening classes, at the "Dra. Guadalupe Larriva" Educational Unit during the 2024-2025 school year. The research was based on a mixed-method, explanatory approach, with a pre-experimental design focused on a population of 67 students. After implementing gamified strategies, significant improvements were evident. The percentage of students scoring at the Excellent or Good levels increased from 37.32% in the pre-test to 82.09% in the post-test, indicating a significant reduction in the problem and that the proposed solution is viable and generates significant results. This was supported by the Student t-test ($p < 0.001$), which confirmed the statistical significance of the

improvement, accepting the study's alternative hypothesis. In conclusion, gamified strategies proved effective in strengthening spelling skills and promoting dynamic and motivating learning.

Keywords: gamification; spelling skills; playful strategies; elementary education; writing.

Resumo

O desenvolvimento das competências ortográficas é um pilar fundamental do desenvolvimento da linguagem dos alunos do Ensino Básico Geral, impactando diretamente o seu desempenho académico. No entanto, persistem dificuldades relacionadas com a correta aplicação das regras ortográficas nos níveis Básico Superior. Neste contexto, este estudo teve como objetivo propor estratégias gamificadas para desenvolver as competências ortográficas em alunos do oitavo ano do ensino secundário, turmas noturnas, da Unidade Educativa "Dra. Guadalupe Larriva", durante o ano letivo de 2024-2025. A pesquisa baseou-se numa abordagem explicativa de método misto, com um desenho pré-experimental focado numa população de 67 alunos. Após a implementação das estratégias gamificadas, foram evidentes melhorias significativas. A percentagem de alunos com pontuação nos níveis Excelente ou Bom aumentou de 37,32% no pré-teste para 82,09% no pós-teste, indicando uma redução significativa do problema e que a solução proposta é viável e gera resultados significativos. Isto foi corroborado pelo teste t de Student ($p < 0,001$), que confirmou a significância estatística da melhoria, aceitando a hipótese alternativa do estudo. Em conclusão, as estratégias gamificadas revelaram-se eficazes no reforço das competências ortográficas e na promoção de uma aprendizagem dinâmica e motivadora.

Palavras-chave: gamificação; competências ortográficas; estratégias lúdicas; educação fundamental; escrita.

Introducción

En el contexto educativo actual, el Currículo Priorizado por competencias impulsa el desarrollo de habilidades comunicativas esenciales para la interacción y la producción textual (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021), destacando la ortografía como eje clave para la precisión escrita (Boillos, 2024). Suárez (2020), citado por Cantos et al. (2024), sostiene que la ortografía garantiza mensajes claros y evita ambigüedades. En Básica Superior (8°, 9° y 10° grados), su desarrollo es prioritario, pues las destrezas LL.4.4.6 y LL.4.4.8 subrayan la importancia de la precisión y la autonomía. Por ello, es fundamental investigar cómo fortalecer esta competencia en el aula. El

desarrollo de habilidades ortográficas es una necesidad formativa que impacta el rendimiento académico. Mendoza y Pupo (2024) señalan que "el desarrollo de las habilidades ortográficas es imprescindible como parte de la comunicación asertiva en el ámbito educativo, además de permitir que el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleve a cabo de forma efectiva" (p. 2). Estudios muestran que en Educación General Básica prevalece una enseñanza tradicional basada en la memorización, y la gamificación aún no se ha generalizado, a pesar de su potencial transformador (Noblecilla et al., 2022, citado por Villavicencio y Mendoza, 2024). La gamificación, al incluir elementos lúdicos, fomenta el interés y facilita el aprendizaje significativo, potenciando creatividad, colaboración y motivación, con resultados concretos en el aula (Villavicencio y Mendoza, 2024).

En este marco, Rodríguez & Manuel (2020) citados por Ulloa & Carcausto (2024), afirman que "la gamificación promueve que las temáticas sean abordadas de manera activa, a través de actividades que contribuyen a la construcción de aprendizajes, logrando que el estudiante asuma su rol con responsabilidad y autonomía, impulsando el desarrollo de nuevos contenidos y potenciando nuevas competencias" (p. 2). Este enfoque centrado en el estudiante convierte la experiencia educativa en un proceso dinámico e interactivo, donde los alumnos dejan de ser receptores pasivos para convertirse en actores activos de su aprendizaje. La gamificación, por tanto, no solo transforma el aula en un espacio participativo, sino que también favorece el aprendizaje profundo mediante la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Así lo evidencian Zhan et al. (2022) citados por Ulloa & Carcausto (2024), al señalar que "las ventajas de la gamificación en el aprendizaje activo del estudiante universitario son significativas, ya que diversas metodologías pueden desarrollar competencias y estímulos en los educandos, involucrarlos y motivarlos de manera activa mientras aprenden o estudian" (pp. 2-3).

Adicional, se incorpora la teoría del aprendizaje multisensorial, propuesta por Orton & Gillingham (1962), quienes afirman que el "aprendizaje debe ser multisensorial, involucrando la vista, el oído, el tacto y el movimiento, lo que ayuda a reforzar las conexiones neuronales en el cerebro y mejora la memoria y la retención" (p. 72). Esta teoría resulta especialmente útil en el desarrollo de habilidades como la ortografía, ya que permite integrar elementos visuales, auditivos y kinestésicos que fortalecen la adquisición y retención de las reglas lingüísticas. Como señalan Orton & Gillingham (1962), la "enseñanza de la ortografía debe implicar la repetición y el uso de múltiples métodos para reforzar la escritura y lectura correcta de las palabras" (p. 78); principio que se ve reflejado en la gamificación a través de la práctica activa en diferentes niveles de dificultad. Así, la gamificación en ortografía surge

como una alternativa innovadora que promueve el aprendizaje significativo mediante motivación y recompensas. Según Lee y Hammer (2021), esta metodología refuerza las reglas lingüísticas con dinámicas interactivas que mejoran la atención, la comprensión y la práctica constante. Este estudio se enmarca dentro de la Unidad Educativa "Dra. Guadalupe Larriva" ubicada en Jaramijó, provincia de Manabí, con estudiantes de octavo grado de Educación General Básica como grupo focal. Se han observado hechos característicos de habilidades ortográficas insuficientes como la escritura incorrecta de palabras debido a la adición, omisión o alteración de componentes fonéticos; errores en la aplicación de reglas de acentuación; errores persistentes en el uso de mayúsculas y minúsculas; uso de forma abreviada plagada de errores; la falta de signos de puntuación también caracteriza este escenario dentro de este contexto. Este tipo de evidencia ha llevado a formular el siguiente problema de investigación: ¿Cómo desarrollar habilidades ortográficas en los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica?

A partir de esta interrogante, se determinó como objetivo proponer estrategias gamificadas para desarrollar habilidades ortográficas en los estudiantes de octavo grado, sección vespertina, de la Unidad Educativa "Dra. Guadalupe Larriva" durante el año lectivo 2024-2025.

Materiales y métodos

Este estudio adopta un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para recopilar y analizar datos numéricos y argumentativos. Así, se obtiene una base sólida y confiable sobre los factores clave para desarrollar habilidades ortográficas en estudiantes de octavo grado de Educación General Básica. Según Cueva, Jara et al. (2023), este diseño permite integrar simultáneamente ambos tipos de datos, buscando convergencias, divergencias o complementariedades entre los resultados (p. 84). Con respecto al nivel de investigación, es de tipo explicativo, ya que permitió reconocer los errores ortográficos existentes en los estudiantes al momento de redactar diversos trabajos. El presente estudio adoptó un diseño pre experimental, el cual se caracteriza por la aplicación de una intervención sin la inclusión de un grupo de control, limitando así las posibilidades de comparación directa (Ramos, 2023).

Para el análisis se definieron dos variables, la independiente que es la aplicación de estrategias gamificadas en la enseñanza (Ramírez & Pérez, 2019), y la dependiente, que corresponde al desarrollo de habilidades ortográficas. Adicional, se plantearon dos hipótesis, por un lado, la nula (H_0), que afirma que la gamificación no impacta significativamente en la mejora ortográfica, y la alternativa

(H_1), que sostiene que la gamificación mejora notablemente las habilidades ortográficas. Para obtener resultados significativos, la investigación se desarrolló en tres fases: primero, un diagnóstico mediante prueba inicial, encuestas y entrevistas para identificar necesidades en el aula; segundo, el diseño e implementación de estrategias; y tercero, la evaluación del impacto de estas en el desarrollo de habilidades ortográficas y el interés por la escritura.

La investigación contó con tres instrumentos, el primero fue una encuesta aplicada a los estudiantes, con el fin de conocer su percepción sobre el uso y la aplicación de las normas ortográficas. El segundo instrumento consistió en una entrevista dirigida a los docentes, orientada a identificar las dificultades presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía y los retos asociados a la implementación de la gamificación. Finalmente, se aplicó un test titulado "Detectives Ortográficos", diseñado para diagnosticar debilidades o fortalezas en las habilidades ortográficas, y otra para evaluar los efectos de la propuesta investigativa después de la intervención.

Con respecto a la validación de los instrumentos incluyó el uso del Alfa de Cronbach para evaluar la consistencia interna de las encuestas, garantizando la fiabilidad de las escalas. Además, la entrevista y la prueba diagnóstica fueron revisadas por expertos en educación y gamificación, quienes analizaron la pertinencia, claridad y coherencia de las preguntas para asegurar su validez y obtener información precisa sobre el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades ortográficas. Para el análisis de los resultados cuantitativos se emplearon métodos comparativos y gráficos en Microsoft Excel, facilitando la visualización del impacto de la gamificación mediante gráficos de barras y diagramas de pastel que compararon datos antes y después de la intervención, revelando tendencias y cambios significativos en el desempeño estudiantil. En cuanto a los datos cualitativos, se realizó una descripción y análisis de las entrevistas a docentes, lo que permitió identificar dificultades en la enseñanza de la ortografía y los retos y oportunidades vinculados a la aplicación de estrategias gamificadas en el aula.

El estudio se desarrolló en la Unidad Educativa Fiscal “Dra. Guadalupe Larriva" de la ciudad de Jaramijó, ubicada en la provincia de Manabí-Ecuador, donde para evaluar las variables independiente y dependiente, se establecieron dimensiones con indicadores cualitativos, los cuales fueron valorados mediante instrumentos aplicados con una escala Likert de 5 niveles, donde 1 representa "Muy Insatisfactorio" y 5 "Muy Satisfactorio". Esta metodología permitió obtener una valoración detallada de las percepciones y actitudes de los participantes, facilitando el análisis y comparación de los resultados obtenidos. La población objeto de estudio estuvo compuesta por 79 estudiantes de octavo

grado de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa Fiscal "Dra. Guadalupe Larriva" del cantón Jaramijó y 4 docentes. Para la selección de la muestra, se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, focalizado en un grupo donde se evidenció mayores dificultades en el desarrollo de habilidades ortográficas, mismo que fue identificado a través del diagnóstico inicial. Por otro lado, para el cálculo de la muestra se utilizó una calculadora de muestras donde se configuró un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%, lo que determinó una muestra final de 67 estudiantes, siendo este el grupo que recibirá la intervención educativa centrada en el uso de gamificación como estrategia para el fortalecimiento de la ortografía.

Tabla 1. *Operacionalización de la variable dependiente.*

Variable Dependiente	**Indicadores de Evaluación**
Desarrollo de habilidades ortográficas	Indicador 1: Nivel de percepción sobre la comprensión, aplicación y autocorrección de las reglas ortográficas.
	Indicador 2: Percepción sobre la precisión en la escritura y las dificultades en la aplicación de normas ortográficas.
	Indicador 3. Grado de participación y motivación de los estudiantes en actividades lúdicas diseñadas para mejorar la ortografía.
	Indicador 4. Dominio del uso de signos de puntuación con apoyo de herramientas tecnológicas en la producción escrita.
	Indicador 5. Reducción de errores ortográficos en producciones escritas mediante apoyo docente.

Fuente: Elaboración propia.

Resultados

Fase 1: Diagnóstico de dificultades en el aula

A. Análisis Cuantitativo de la encuesta a estudiantes

Tabla 2. *Resultados de la encuesta a estudiantes*

PREGUNTAS	**SÍ**	**NO**
¿Consideras que las reglas ortográficas son difíciles de aprender?	(39(58%	(28)42%
¿Sueles revisar tus textos antes de entregarlos para corregir posibles errores ortográficos?	(48)72%	(19)28%
¿Crees que la práctica constante te ayuda a mejorar tu ortografía?	(40)60%	(27)40%

¿Tienes muchas dificultades para aplicar normas ortográficas en tus escritos?	(50)75%	(17)25%
¿Te gustaría tener más actividades divertidas para practicar la ortografía?	(50)75%	(17)25%
¿Te resulta más fácil escribir sin errores ortográficos cuando usas tecnología (computadora, celular)?	(23)34%	(44)66%
¿Prefieres recibir ayuda de tus profesores cuando tienes dudas sobre ortografía?	(50)75%	(17)25%

Fuente: Elaboración propia.

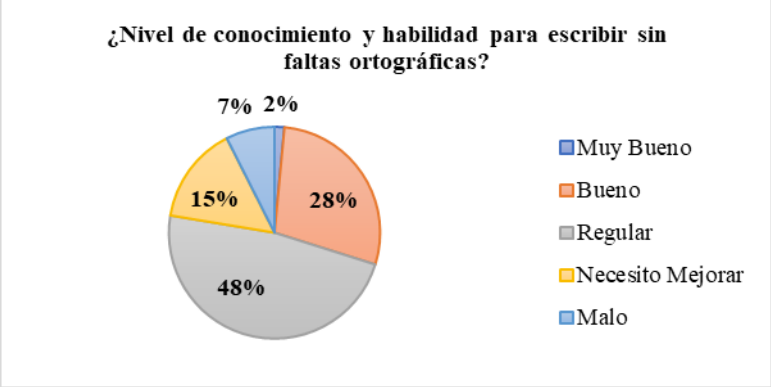
Indicador 1: Nivel de percepción sobre la comprensión, aplicación y autocorrección de las reglas ortográficas

Pregunta 1 ¿Consideras que las reglas ortográficas son difíciles de aprender?: De 67 estudiantes encuestados, el 58% (39) considera difícil aprender las reglas ortográficas, mientras que el 42% (28) no presenta dificultades. Esto muestra que una parte significativa del grupo lo ve como un reto.

Pregunta 2 ¿Sueles revisar tus textos antes de entregarlos para corregir posibles errores ortográficos?: En esta pregunta 48 estudiantes que representan el (72%) respondieron que sí, reflejando una actitud positiva hacia la autocorrección y el interés por mejorar la calidad de los escritos. Por otro lado, 19 que representan el (28%) indicaron que no revisan sus textos, esto representa un área de oportunidad para la retroalimentación docente y fortalecer la conciencia metacognitiva en el proceso de escritura.

Pregunta 3 ¿Cómo evalúas tu nivel de conocimiento y habilidad para escribir sin faltas ortográficas?

Gráfico 1. *Datos porcentuales obtenidos de la pregunta 3:*



Fuente: Elaboración propia.

Los resultados muestran que un estudiante, que representa el 2%, calificó el nivel de conocimiento para escribir sin faltas ortográficas como Muy bueno. Por otro lado, 19 estudiantes, que son el 28%, lo calificaron como Bueno, mientras que 32, es decir, el 48%, lo calificaron como Regular. Además, 10 estudiantes (15%) señalaron que su nivel era Necesito mejorar, y 5 estudiantes (5%) lo evaluaron como Malo. Estos resultados reflejan una percepción generalizada de desempeño medio o bajo, con un 70% de los estudiantes ubicados en las categorías de Regular, Necesito mejorar o Malo. Estos datos muestran una falta de confianza y autoevaluación como insuficiente en el uso correcto de la ortografía.

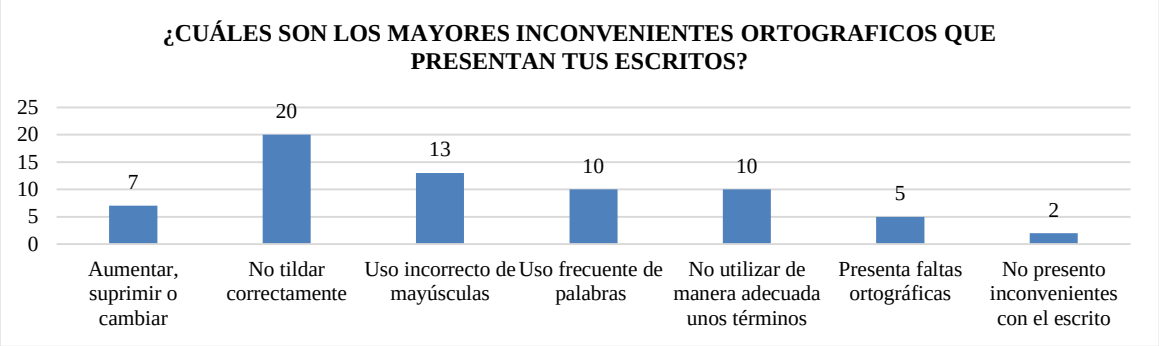
Indicador 2: Percepción sobre la precisión en la escritura y las dificultades en la aplicación de normas ortográficas

Pregunta 4 ¿Crees que la práctica constante te ayuda a mejorar tu ortografía?: El 60% del total, es decir la mayoría afirmaron que la práctica constante les ayuda a mejorar, y reconocen el valor del ejercicio continuo como una estrategia útil. Por otro lado, 40%, no lo ven como una herramienta efectiva y podría estar vinculada a experiencias poco motivadoras con la práctica tradicional o a la falta de metodologías activas que estimulen el aprendizaje.

Pregunta 5 ¿Tienes muchas dificultades para aplicar normas ortográficas en sus escritos?: En esta pregunta 50 estudiantes que representan el (75%), manifestaron enfrentar numerosas debilidades en el dominio práctico de las reglas ortográficas. En contraste, 17 estudiantes (25%) indicaron no tener dificultades. Esto evidencia limitaciones significativas en el uso adecuado de las normas ortográficas, reflejando no solo una brecha en el conocimiento teórico, sino también una falta de práctica.

Pregunta 6 ¿Cuáles son los mayores inconvenientes ortográficos que presentan tus escritos?: Los resultados reflejan que el problema más recurrente es el de “No tildar correctamente”, con 20 respuestas, lo que evidencia una dificultad notable en el dominio de la acentuación. Le siguen el “Uso incorrecto de mayúsculas” con 13 respuestas, y tanto el “Uso frecuente de palabras inadecuadas” como el “No utilizar de manera adecuada unos términos”, ambos con 10 respuestas cada uno, señalando dificultades en el uso apropiado del vocabulario y la coherencia léxica. Asimismo, 7 personas mencionan inconvenientes al “Aumentar, suprimir o cambiar” letras o palabras, mientras que 5 reconocen que “Presentan faltas ortográficas” de manera general. Finalmente, sólo 2 personas indicaron “No presentar inconvenientes con el escrito”, lo que sugiere que la gran mayoría de los encuestados reconoce deficiencias en su escritura.

Gráfico 2. *Datos porcentuales obtenidos de la pregunta 6*



Fuente: Elaboración propia.

Indicador 3. Grado de participación y motivación de los estudiantes en actividades lúdicas diseñadas para mejorar la ortografía.

Pregunta 7 ¿Te gustaría tener más actividades divertidas para practicar la ortografía?: El 75% de los estudiantes (50 de 67) mostró interés en estrategias gamificadas para aprender ortografía, reflejando motivación por métodos dinámicos. Solo el 25% (17) prefiere mantener los métodos tradicionales, considerándolos efectivos. Esto respalda la viabilidad de implementar enfoques lúdicos en la enseñanza ortográfica.

Indicador 4. Dominio del uso de signos de puntuación con apoyo de herramientas tecnológicas en la producción escrita

Pregunta 8 ¿Te resulta más fácil escribir sin errores ortográficos cuando usas tecnología?: Solo el 34,3% (23 estudiantes) percibió mejoras en su escritura al usar herramientas digitales, mientras que el 66% (44) no encontró mayor facilidad. Esto podría deberse a un uso limitado o inadecuado de dichas herramientas.

Indicador 5. Reducción de errores ortográficos en producciones escritas mediante apoyo docente

Pregunta 9: ¿Prefieres recibir ayuda de tus profesores cuando tienes dudas sobre ortografía? El 75% (50 estudiantes) prefiere recibir ayuda docente para resolver dudas ortográficas, mostrando una clara inclinación por la guía directa del profesor. En cambio, el 25% (17) no lo considera necesario, posiblemente por preferir autonomía o no percibir la necesidad de apoyo externo.

B. Análisis Cualitativo de Entrevistas a docentes

Este instrumento de investigación proporcionó aspectos significativos para valorar la influencia de los pedagogos en la enseñanza-aprendizaje y el desarrollo de habilidades ortográficas a través de la gamificación y las plataformas digitales, destacando múltiples factores clave.

Tabla 3. *Hallazgos de problemas sujetos a entrevistas.*

Indicador	Hallazgos	Implicaciones
Indicador 1: Nivel de percepción sobre la comprensión, aplicación y autocorrección de las reglas ortográficas	Mayor reconocimiento de las reglas con plataformas interactivas, aunque persisten dificultades y dependencia de la memorización.	Combinar gamificación con ejercicios prácticos que refuercen la aplicación autónoma.
Indicador 2: Percepción sobre la precisión en la escritura y las dificultades en la aplicación de normas ortográficas	Mejoras en tildes y palabras frecuentes; errores recurrentes en redacciones espontáneas y vocabulario complejo.	Reforzar la práctica con ejercicios específicos y actividades sobre acentuación avanzada.
Indicador 3: Grado de participación y motivación de los estudiantes en actividades lúdicas diseñadas para mejorar la ortografía	Alta motivación con estrategias gamificadas, pero limitaciones por falta de capacitación y recursos.	Ofrecer formación continua y acceso a herramientas efectivas.
Indicador 4: Dominio del uso de signos de puntuación con apoyo de herramientas tecnológicas en la producción escrita	Se observan avances en el uso de signos de puntuación en ejercicios interactivos, pero persisten errores en redacciones más largas o sin apoyo digital.	Es clave integrar la tecnología con prácticas estructuradas de redacción para fomentar el uso correcto de los signos de puntuación en contextos reales.
Indicador 5: Reducción de errores ortográficos en producciones escritas mediante apoyo docente	La mayoría percibe una disminución en los errores ortográficos gracias a la retroalimentación directa, aunque los avances se diluyen cuando los estudiantes no usan plataformas tecnológicas.	Es esencial fomentar la práctica constante con acompañamiento docente y promover estrategias de revisión manual para consolidar los aprendizajes.

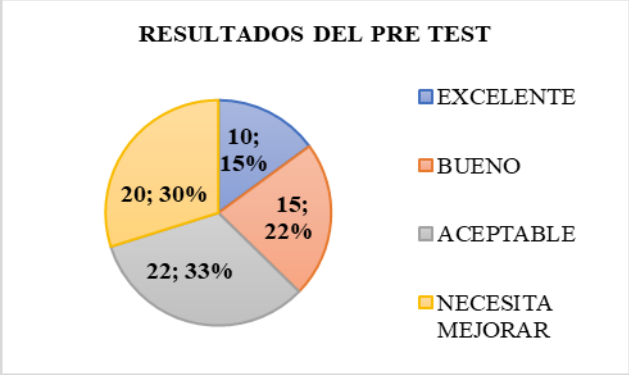
Fuente: Elaboración propia.

Del análisis de las entrevistas docentes (Tabla 3) se identificaron varios problemas que afectan el desarrollo ortográfico. Aunque los estudiantes reconocen algunas reglas, muchos tienen dificultades para aplicarlas correctamente en sus escritos, sobre todo con palabras complejas y normas de acentuación, que suelen omitir en producciones espontáneas. Los docentes coinciden en que el nivel de conocimiento es regular y que sería útil reforzar el aprendizaje colaborativo. Además, se evidenció poca capacitación en estrategias gamificadas y falta de recursos, lo que limita su aplicación efectiva. Si bien se observan avances puntuales, los errores reaparecen en textos más complejos. Por último, se identificó un acceso desigual a la tecnología, que impide implementar plataformas educativas de forma equitativa, y se señaló que el uso excesivo de recursos digitales puede generar dependencia en la corrección ortográfica asistida.

C. Pre test aplicado para evidenciar falencias o fortalezas ortográficas.

El test inicial denominado Detectives Ortográficos fue diseñado como una herramienta diagnóstica que permitiera evaluar el nivel de conocimiento, comprensión y aplicación de las reglas ortográficas en los estudiantes. Su estructura, clara y didáctica, se centra en actividades de reconocimiento, corrección y reescritura de errores ortográficos. La rúbrica empleada facilitó una evaluación objetiva, proporcionando a cada estudiante una retroalimentación concreta y útil sobre su desempeño.

Gráfico 3. *Datos porcentuales obtenidos de la aplicación del test "Detectives ortográficos*



Fuente: Elaboración propia.

La evaluación diagnóstica aplicada a 67 estudiantes mostró niveles diversos de dominio ortográfico. El 14.93% alcanzó nivel Excelente y el 22.39% nivel Bueno, sumando solo un 37.32% con desempeño óptimo. En cambio, el 32.84% obtuvo un nivel Aceptable y el 29.85% Necesita Mejorar, evidenciando limitaciones importantes que requieren intervención pedagógica personalizada. Estos

resultados confirman la hipótesis inicial sobre deficiencias ortográficas significativas y justifican la necesidad de estrategias innovadoras basadas en metodologías activas.

Fase 2. Diseño del aporte de investigación: Estrategias gamificadas para el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades ortográficas

El diseño de las estrategias gamificadas se fundamentó en los resultados obtenidos durante el diagnóstico inicial, el cual evidenció dificultades recurrentes en el uso correcto de la acentuación, la aplicación de reglas básicas de puntuación y la práctica ortográfica en general. A partir de estos hallazgos, se elaboró una propuesta de estrategias lúdicas con enfoques pedagógicos, agrupadas en diversas categorías como juegos interactivos, sistemas de recompensas, desafíos, simulaciones, aplicaciones móviles, entre otras. Este diseño se implementó mediante un plan de aplicación que se llevó a cabo durante varias semanas, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia interactiva y motivadora.

Estrategia 1. Juegos de Palabras

En la primera semana del periodo académico, se propone implementar una estrategia didáctica basada en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), orientada a mejorar la ortografía a través de actividades lúdicas que promuevan la participación activa, motivación y el pensamiento crítico. La primera actividad, titulada *El desafío de la B***,** se centra en el uso correcto de la letra "b", abordando terminaciones frecuentes como -bir, -buir, -aba, así como el uso de "m" antes de "b" y combinaciones consonánticas como bl- y br-. Esta actividad se desarrolla mediante dos herramientas interactivas en la plataforma Educaplay: una sopa de letras y un crucigrama. En la sopa de letras, los estudiantes deben identificar palabras como ambición, escribir, cantaba o brisa; mientras que en el crucigrama completan diez palabras basadas en pistas ortográficas. En esta actividad, los estudiantes trabajan de forma individual o en equipos pequeños, resolviendo los retos a su propio ritmo y promoviendo la colaboración dentro del salón de clases. Por otro lado, la segunda actividad denominada *El ahorcado con palabras esdrújulas,* tiene como propósito reforzar el uso correcto del acento en esta clase de palabras.

En el entorno virtual, durante esta estrategia se desarrollaron actividades como *El juego del ahorcado* con la herramienta Educaplay, enfocada en el uso de la letra “h”. A través del clásico formato de adivinanza, los estudiantes identifican y corrigen palabras con “h” inicial o intercalada, consolidando su conocimiento ortográfico con apoyo visual y retroalimentación instantánea. Finalmente, se propone el uso del juego digital *Ciudad de Palabras* disponible en la plataforma Poki, donde los

estudiantes forman palabras a partir de letras mezcladas, ayudándolos a fomentar la agilidad mental y el reconocimiento ortográfico.

Estrategia 2. Desafíos y Competencias de Ortografía

Durante la segunda semana del plan de trabajo ortográfico, se implementa la estrategia didáctica orientada a fortalecer las habilidades ortográficas de los estudiantes a través de actividades lúdicas y competitivas. La primera actividad ejecutada es la denominada *Abeja Ortográfica*, misma que consiste en un concurso de deletreo en el que los estudiantes de manera individual deben pronunciar letra por letra las palabras asignadas, e identificar si llevan tilde o no. Las palabras se presentan en niveles de dificultad (básico, intermedio y avanzado), y el docente actúa como moderador, guiando los turnos, presentando los desafíos y registrando los puntajes.

La segunda actividad planificada lleva por nombre *Concurso Ortográfico: El Experto Corrector* y se enfoca en reforzar el uso correcto de las letras “z” y “c”. En este concurso, el docente organiza a los estudiantes en equipos y dirige un dictado de palabras previamente seleccionadas. Los estudiantes escriben las palabras escuchadas en sus hojas o en la pizarra, y luego participan en una corrección colectiva, en la cual el docente subraya los errores con distintos colores para facilitar la comprensión visual. La tercera actividad titulada: ¿*Lleva tilde… y por qué?,* en la cual los estudiantes se agrupan en equipos y extraen tarjetas con palabras al azar.

Estrategia 3. Sistema de Puntos, Recompensas y Retroalimentación Inmediata

Durante la tercera semana, se implementa la estrategia didáctica basada en un sistema de puntos, recompensas y retroalimentación inmediata, con el objetivo de fortalecer el reconocimiento, la clasificación y la justificación del uso de la tilde en palabras agudas, graves y esdrújulas mediante actividades lúdicas y participativas.

Las actividades en la plataforma Wordwall permiten a los estudiantes interactuar con dinámicas visuales y auditivas que consolidan sus conocimientos ortográficos y fonológicos. La primera actividad consiste en clasificar imágenes; si su nombre contiene la letra “ll” o la letra “y”, facilitando la diferenciación entre estos fonemas. La segunda actividad propone una tabla con categorías “agudas” y “graves”, donde los estudiantes arrastran palabras como “sillón”, “árbol” o “café” a la categoría correcta, reforzando las reglas generales de acentuación y el uso correcto de la tilde. Finalmente, un juego tipo memorama que invita a los estudiantes a descubrir y emparejar palabras agudas como “maní” o “anís”, estimulando la memoria visual y auditiva y afianzando la clasificación de palabras según su acento.

Paralelamente, en la plataforma Educaplay se desarrollan juegos interactivos como sopa de letras y crucigramas centrados en el uso correcto de la letra "b". En esta actividad el docente introduce brevemente el tema, explica las reglas de cada juego, supervisa el desarrollo, resuelve dudas y guía a los estudiantes durante la actividad. Como cierre de la semana, se propone el juego interactivo *camino de preguntas* denominado *Froggy Jumps,* donde los estudiantes avanzan con un personaje respondiendo correctamente preguntas sobre la clasificación de palabras en agudas, graves y esdrújulas.

Estrategia 4. Juegos de Misiones de Ortografía

Durante la cuarta semana, se implementa la estrategia de juegos de misiones, centrada en la creación de actividades ortográficas diseñadas como misiones que los estudiantes deben cumplir dentro de plataformas interactivas. La primera actividad propuesta es el *Juego de Memoria Ortográfica,* donde los estudiantes, organizados en grupos pequeños, trabajan con tarjetas que deben emparejar correctamente según la acentuación de las palabras (agudas, graves y esdrújulas).

La segunda actividad, *Pesca de Palabras,* consiste en recrear un ambiente lúdico multisensorial en el aula, donde el docente organiza el espacio simulando un lago o mar con tarjetas ilustradas que los estudiantes deben "pescar" usando cañas magnéticas. Por turnos, los alumnos extraen una palabra y la clasifican en contenedores específicos según su acentuación. En esta actividad el docente orienta la correcta clasificación y proporciona retroalimentación en cada ronda para asegurar la comprensión y corrección de posibles errores. Finalmente, ¡se desarrolla una actividad digital utilizando la plataforma Kahoot!, diseñada para corregir palabras mal acentuadas y reforzar la identificación de palabras agudas, graves y esdrújulas con ejemplos relacionados a nombres de frutas como "piña", "melón" o "plátano".

Estrategia 5. Historias Colaborativas

Durante la semana 5, la estrategia se enfoca en el trabajo en equipo para la creación conjunta de relatos escritos, con especial énfasis en el cuidado y la corrección ortográfica. Como parte de esta estrategia, se propone la actividad titulada *La H escondida en la historia,* que integra ortografía y comprensión lectora. En grupos, los estudiantes trabajan con un texto narrativo que contiene diversas palabras con la letra "H". Su tarea es identificarlas, subrayarlas y justificar su uso basándose en reglas ortográficas o raíces léxicas. Durante la corrección, el docente lee el texto en voz alta mientras los estudiantes reconocen las palabras con "H", otorgando puntos por aciertos y descontando por errores. La actividad finaliza con una reflexión grupal donde se analizan patrones y errores comunes, para

luego pasar a una fase creativa donde los estudiantes escriben un texto usando correctamente las palabras identificadas.

Para complementar, se implementa la *Carrera Ortográfica de Homófonas*, una competencia en la que los estudiantes, organizados en equipos, deben completar oraciones con la palabra homófona adecuada según el contexto. El docente presenta las oraciones incompletas y tarjetas con homófonas, supervisando los tiempos y validando las respuestas. Un integrante de cada equipo corre para leer una oración, regresa a su grupo para que seleccionen la palabra correcta y vuelve a colocarla en el texto.

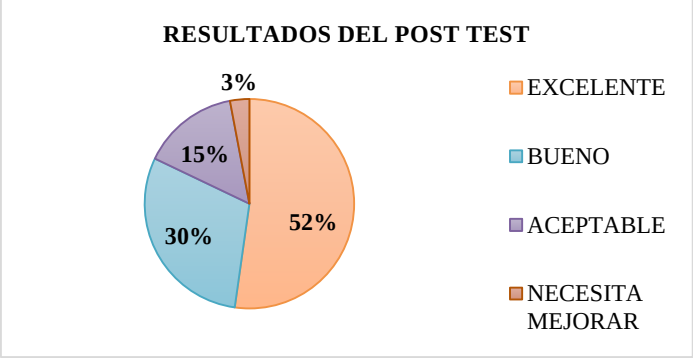
Semana 6: Evaluación Final

Durante la semana 6, se realiza una actividad interactiva utilizando la plataforma Quizizz, en el modo Mastery Peak, con el propósito de reforzar los conocimientos sobre las reglas ortográficas trabajadas en las semanas anteriores. La actividad se desarrolla en vivo, dentro del aula, utilizando computadoras, tabletas o teléfonos móviles. El docente prepara previamente el cuestionario, genera el código de acceso y lo comparte con los estudiantes, explica las reglas del juego, supervisa la participación y proporciona retroalimentación al finalizar. Durante el juego, los estudiantes se conectan mediante el código proporcionado por el docente, leen cuidadosamente cada pregunta y seleccionan la respuesta correcta.

Fase 3: Evaluación de los resultados obtenidos de las estrategias gamificadas (Post-aplicación de estrategias)

Tras la aplicación de estrategias gamificadas para el desarrollo y fortalecimiento de las habilidades ortográficas, se llevó a cabo una evaluación final a los 67 estudiantes participantes.

Gráfico 10. *Resultados del post-test de la aplicación de estrategias.*



Fuente: Elaboración propia.

Los resultados del gráfico 10 reflejan una mejora considerable en el desempeño ortográfico, evidenciando el impacto positivo de la intervención pedagógica. De los evaluados, 35 estudiantes que representan el (52.24%) alcanzaron un nivel Excelente, lo que demuestra un dominio sólido y constante de las reglas ortográficas. Por otro lado, 20 estudiantes que representan el (29.85%) se ubicaron en el nivel Bueno, lo que indica un manejo adecuado con mínimos errores, por otro lado, 10 estudiantes (14.93%) lograron un nivel Aceptable, evidenciando conocimientos básicos con ciertas limitaciones. Finalmente, solo 2 estudiantes (2.98%) permanecieron en el nivel Necesita Mejorar, lo que representa una reducción significativa respecto a la evaluación diagnóstica, donde esta categoría comprendía al 29.85% del total. En conjunto, el 82.09% de los estudiantes actualmente ya se encuentran en niveles Excelente y Bueno, en comparación con el 37.32% registrado en la fase diagnóstica. Esta diferencia representa una mejora del 44.77%, lo que valida la eficacia de las estrategias gamificadas implementadas en el proceso educativo.

Comparación pre-test vs post-test

Tras la implementación de las estrategias gamificadas, la evaluación post-test mostró una mejora considerable. La mayoría de los estudiantes mejoraron sus niveles de desempeño y para analizar cuantitativamente el impacto de las estrategias gamificadas en el desarrollo de las habilidades ortográficas, se asignaron puntajes numéricos a cada nivel con base en una escala previamente establecida: 10 puntos para el nivel Excelente, 8.5 para Bueno, 7 para Aceptable y 5 para Necesita Mejorar. Utilizando estos valores y las frecuencias observadas en cada nivel, se procedió a calcular la media y la desviación estándar para las evaluaciones diagnóstica (pre-test) y final (post-test).

Cálculo de la media y desviación estándar (Pre-Test)

$$\boldsymbol{Xpre} = \frac{(10 \times 10) + (8.5 \times 15) + (7 \times 22) + (5 \times 20)}{67}$$

$$\boldsymbol{Xpre} = \frac{(100) + (127.5) + (154) + (100)}{67} = \frac{481.5}{67} \approx \mathbf{7.19}$$

$$\boldsymbol{Spre} = \sqrt{\frac{79.24 + 25.74 + 0.79 + 95.92}{66}} = \sqrt{\frac{201.69}{66}} \approx \sqrt{3.054} \approx \mathbf{1.75}$$

Cálculo de la media y desviación estándar (Post-Test)

$$\boldsymbol{Xpre} = \frac{(10 \times 35) + (8.5 \times 20) + (7 \times 10) + (5 \times 2)}{67}$$

$$\boldsymbol{Xpre} = \frac{(350) + (170) + (70) + (10)}{67} = \frac{600}{67} \approx \mathbf{8.96}$$

$$\boldsymbol{Spre} = \sqrt{\frac{37.86 + 4.23 + 38.42 + 31.36}{66}} = \sqrt{\frac{111.87}{66}} \approx \sqrt{1.694} \approx \mathbf{1.30}$$

A partir de estos valores y de las frecuencias obtenidas en cada nivel, se calcularon las medias y desviaciones estándar correspondientes. En el pre-test, la media fue de aproximadamente 7.19 puntos, con una desviación estándar de 1.75, mientras que en el post-test la media aumentó a 8.96 puntos y la desviación estándar se redujo a 1.30. Este aumento en la media general del grupo indica no solo una mejora generalizada, sino también una mayor homogeneidad en los resultados obtenidos.

Prueba t de Student para muestras independientes como aproximación

$$\boldsymbol{t} = \frac{\mathbf{X2 - X1}}{\sqrt{\frac{\mathbf{s1^2}}{\mathbf{n}} + \frac{\mathbf{s2^2}}{\mathbf{n}}}} = \frac{8.96 - 7.19}{\sqrt{\frac{(1.75)^2}{67} + \frac{(1.30)^2}{67}}} = \frac{1.77}{\sqrt{\frac{3.0625}{67} + \frac{1.69}{67}}} = \frac{1.77}{\sqrt{0.0457 + 0.0252}} = \frac{1.77}{\sqrt{0.0709}}$$

$$= \frac{1.77}{0.2663} \approx \mathbf{6.65}$$

Para determinar si esta diferencia entre ambas evaluaciones era estadísticamente significativa, se aplicó una prueba t de Student para muestras independientes como aproximación. Una vez obtenido el valor estadístico de t = 6.65, se comparó con la tabla de distribución t de Student para determinar la probabilidad es decir el valor p. En este caso, se estimaron aproximadamente 132 grados de libertad (calculados como $2n-2$, siendo n=67). El resultado fue un valor p menor a 0.001 ($p < 0.001$), lo que indica una diferencia altamente significativa entre los resultados del pre-test y el post-test. Dado que este valor p se encuentra debajo del umbral convencional de significancia (0.05), se rechaza la hipótesis nula (H_0), la cual sostenía que no habría cambios significativos tras la intervención, y se acepta la hipótesis alternativa (H_1), confirmando que la implementación de estrategias gamificadas sí tuvo un impacto significativo y positivo en la mejora de las habilidades ortográficas de los estudiantes evaluados.

Discusión de resultados

Los resultados de la aplicación de estrategias gamificadas muestran una mejora considerable en las habilidades ortográficas de los estudiantes de octavo grado de la Unidad Educativa “Dra. Guadalupe Larriva”. En términos porcentuales, el grupo mejoró significativamente el porcentaje de alumnos que se encontraba en niveles óptimos aumentó del 37.32% en el diagnóstico inicial al 82.09% en el post-test, lo que equivale a un incremento del 44.77%. Esta diferencia, además, es estadísticamente

significativa con $p < 0.001$ en testeos realizados con t Student, respecto a la hipótesis alternativa planteada, evidenciando así el impacto positivo que tuvo la gamificación sobre el aprendizaje ortográfico. Este hallazgo se encuentra alineado con estudios previos como los de Villavicencio y Carcausto (2024), quienes argumentan que las aulas transformadas mediante estrategias gamificadas funcionan como espacios donde hay mejora constante en atención, esfuerzo y motivación para aprender ortografía. Se observó una evolución positiva en el reconocimiento y aplicación de reglas ortográficas, especialmente en ejercicios que involucraban retroalimentación inmediata y elementos lúdicos como competencias, juegos interactivos o plataformas como Kahoot y Wordwall. Este resultado coincide con lo argumentado por Zhan et al. (2022), quienes destacan que el aprendizaje activo potenciado por la gamificación promueve mayor compromiso y comprensión en el proceso educativo, incluso en contextos de educación básica.

Sin embargo, también se identificaron limitaciones como dificultades ortográficas en producciones más extensas, lo cual sugiere que, si bien las estrategias gamificadas son eficaces para reforzar habilidades específicas, todavía se requiere fortalecer la transferencia de estos aprendizajes a contextos más complejos. Esta observación coincide con lo señalado por Boillos (2024), quien advierte que la gamificación, aunque poderosa, debe complementarse con estrategias de reflexión, análisis textual y práctica contextualizada para consolidar un dominio integral de la lengua escrita. Adicionalmente, los docentes señalaron retos relacionados con la escasa capacitación en el uso de herramientas digitales, así como la desigualdad en el acceso tecnológico entre los estudiantes. Esto representa un obstáculo para la sostenibilidad y equidad en la aplicación de estas metodologías. Ulloa y Carcausto (2024) ya advertían que uno de los principales desafíos de la gamificación es su dependencia de recursos tecnológicos y de la formación docente adecuada, factores que pueden limitar su efectividad si no se abordan de manera sistemática.

En conjunto, los hallazgos de este estudio respaldan teóricamente los planteamientos del aprendizaje basado en juegos (ABJ), el aprendizaje multisensorial (Orton & Gillingham, 1962) y el aprendizaje experiencial (Kolb, 1984), ya que las estrategias aplicadas propiciaron experiencias prácticas, sensoriales e interactivas que favorecieron el desarrollo progresivo de las competencias ortográficas. Las actividades diseñadas no solo abordaron aspectos mecánicos de la escritura, sino que integraron elementos de colaboración, análisis lingüístico y construcción activa del conocimiento, elementos que se alinean con una enseñanza significativa.

Conclusiones

Los resultados obtenidos en el presente estudio evidencian que la implementación de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía tuvo un impacto positivo y significativo en el desarrollo de habilidades ortográficas de los estudiantes de octavo grado de Educación General Básica. La comparación entre los resultados del pre-test y el post-test demostró una mejora notable en el dominio de las reglas ortográficas, la reducción de errores en las producciones escritas y un incremento en la motivación y participación de los estudiantes. Asimismo, se fortalecieron competencias relacionadas con el trabajo colaborativo, la autoevaluación y la metacognición. La gamificación no solo permitió transformar el aprendizaje de la ortografía en una experiencia lúdica e interactiva, sino que también facilitó la consolidación de conocimientos de manera significativa y sostenible. Estos hallazgos refuerzan la necesidad de integrar metodologías activas e innovadoras en el aula, que promuevan un aprendizaje profundo y contextualizado, contribuyendo al logro de los objetivos educativos y al fortalecimiento de las competencias lingüísticas de los estudiantes.

Referencias

1. Boillos, F. (2024). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. Universidad de la Rioja-España: Servicio de Publicaciones.
2. Cantos, A., Molina, G., & Loor, J. (2024). Didáctica de la lengua y literatura en la educación básica. Académica Española.
3. Cueva, L., Jara, M., López, G., & Moreno, R. (2023). Metodología mixta para la implementacion en investigaciones educativas. Lima: Semres.
4. Kolb, D. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and develipment. Prentice Hall.
5. Lee, J., & Hammer, J. (2021). Gamification in education: What, how, why, bother? Academic Exchange Quarterly, 15(2), 146-151.
6. Mendoza, M., & Pupo, J. (2024). La enseñanza de la ortografía en educación básica: Un enfoque comunicativo. Revista de Ciencias Pedagógicas, 39(1), 1-10.
7. Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). Currículo Priorizado por Competencias de Educación General Básica. Obtenido de https://educacion.gob.ec

8. Muñoz Justicia, J. (2019). Análisis cualitativo de datos textuales con ATLAS/ti. Instituto de Salud Carlos III. Obtenido de https://www.index-f.com/lascasas/documentos/lc0101.pdf
9. Noblecilla, M., Quinde, K., & Poma, E. (2022). Limitaciones en la enseñanza tradicional de la ortografía en la EGB. Revista Iberoamericana de Educación, 89(2), 57-66.
10. Orton, S., & Gillingham, A. (1962). Remedial training for children with specific disability in reading, spelling, and penmanship.
11. Ramírez, L., & Pérez, S. (2019). El análisis de habilidades ortográficas en la educación primaria: una propuesta metodológica. Revista de Investigacion Educativa, 34(2), 45-62.
12. Rodríguez , Y., & Manuel, P. (2020). La gamificación como estrategia para el desarrollo de habilidades linguisticas en el aula. Revista de Educación y Pedagogía, 32(3), 15-22.
13. Suárez, P. (2020). Ortografía y comunicación: Una relación indispensable.
14. Ulloa, M., & Carcausto, K. (2024). La gamificación en el aprendizaje activo del estudiante universitario. Revista Digital de Educación e Innovación, 10(1), 1-9.
15. Villavicencio, M., & Carcausto, R. (2024). Estrategias gamificadas en la enseñanza de la ortografía: Resultados y buenas prácticas. Revista de Didáctica y Tecnología Educativa, 15(2), 78-95.
16. Zhan, J., Wang, X., & Li, L. (2022). Gamification-based learning in higher education: A review. Journal of Educational Technology & Society, 25(3), 78-89.

©2025 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).|