

Gamification as a teaching strategy to improve the learning of spelling in first-year high school students

La gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de primer año de bachillerato

Maquilon-León, María Yolanda
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestría en Pedagogía, mención en Formación Técnica y Profesional
Durán – Guayas - Ecuador



mymaquilonl@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0009-6743-4907>

Cacoango-Yucta, Washington Iván
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente
Durán – Guayas - Ecuador



wicacoangoy@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0003-4857-1446>

Guzmán-Hernández, Ramón
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente
Durán – Guayas - Ecuador



rguzman@bolivariano.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0005-3190-4808>

Fechas de recepción: 03-MAY-2024 aceptación: 28-MAY-2024 publicación: 15-JUN-2024



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

En este trabajo de investigación, se planteó el problema de las dificultades con la ortografía, que no solo afecta a la asignatura de Lenguaje y Literatura, sino también en otras materias, en los estudiantes de primer año de bachillerato. El propósito fue utilizar la gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de esta materia, se buscó explorar cómo el diseño de juegos puede motivar a los estudiantes a practicar ortografía de manera divertida y efectiva, en la que dentro de los juegos refuercen los aspectos ortográficos que se desean enseñar.

La metodología que se aplicó fue de carácter cualitativo y cuantitativo, con un enfoque crítico – social con la técnica de recolección de datos por medio de una encuesta y una entrevista para recopilar estadísticamente sobre el desempeño ortográfico de los estudiantes antes y después de la implementación de la gamificación, así como su nivel de participación y motivación.

Los estudiantes mostraron un mayor nivel de participación y motivación en las actividades de ortografía gamificadas en comparación con los métodos tradicionales, entre los que se utilizaron varias herramientas digitales, especialmente Genially en la que se puede crear toda clase de contenidos visuales e interactivos fácilmente ya sea grupal o individual. Es importante considerar la calidad del diseño de los juegos y la alineación con los objetivos de aprendizaje para maximizar el impacto de la gamificación.

Este estudio demostró cómo la gamificación puede ser una herramienta valiosa en la enseñanza de la ortografía, proporcionando resultados tangibles en el desempeño y la motivación de los estudiantes.

Palabras clave: aprendizaje; motivación; juegos; Ortografía; herramientas digitales



Abstract

In this research work, the problem of difficulties with spelling was raised, which not only affects the subject of Language and Literature, but also in other subjects, in first-year high school students. The purpose was to use gamification as a teaching strategy to improve the learning of this subject, we sought to explore how game design can motivate students to practice spelling in a fun and effective way, in which within the games they reinforce the orthographic aspects. that they want to teach.

The methodology that was applied was qualitative and quantitative in nature, with a critical-social approach with the data collection technique through a survey and an interview to statistically collect the spelling performance of the students before and after the implementation of gamification, as well as their level of participation and motivation.

Students showed a higher level of participation and motivation in gamified spelling activities compared to traditional methods, among which several digital tools were used, especially Genially in which all kinds of visual and interactive content can be created easily whether group or individual. It is important to consider the quality of game design and alignment with learning objectives to maximize the impact of gamification.

This study demonstrated how gamification can be a valuable tool in teaching spelling, providing tangible results in student performance and motivation.

Keywords: learning; motivation; games; Orthography; digital tools



Introducción

La comunicación implica un proceso dinámico, este proceso se basa en habilidades tanto expresivas como interpretativas. Esto implica que la capacidad de comunicarse verbalmente debe ser vista como una parte esencial del proceso de comunicación, en conjunto con la capacidad de entender lo que se escucha, de leer y de escribir. La escritura se enfoca en las prácticas que fomenta la creación de una diversidad de textos que están considerando por su extensión y complejidad, cuyo objetivo es presentar ideas de forma clara y coherente, utilizando un vocabulario apropiado y siguiendo las normas gramaticales y ortográficas del lenguaje (Casanova & Roldán, 2016).

La comunicación escrita implica competencias ortográficas, cuyo fortalecimiento comienza en los primeros pasos hacia la escritura, esto ocurre cuando los niños comienzan a asociar los sonidos de las palabras con su representación escrita de manera automática. Es el proceso inicial que marca el desarrollo de la capacidad para reconocer y reproducir correctamente la forma escrita de las palabras (Barrera et al., 2009). Adquirir esta destreza implica el dominio de recursos lingüísticos que permiten una comunicación efectiva por escrito, evitando cualquier ambigüedad (Espinosa Soriano, 2021). Lo que garantiza que nuestro mensaje sea comprendido de manera adecuada por el destinatario (Carriquí Palma, 2015).

El enfoque convencional de enseñanza de la ortografía se fundamenta en prácticas repetitivas y de memorización, que incluyen el uso de herramientas como el diccionario, copiar fragmentos de libros, la identificación de palabras relacionadas, el resaltado de letras, sílabas o palabras problemáticas (Carriquí Palma, 2015). También utiliza la corrección de errores con sanciones, la repetición de ejercicios, la práctica sistemática a través de actividades como ejercicios fonotécnicos en libros de texto, así como el uso de cuadernillos o fichas de refuerzo para promover la automatización de la escritura (Navarro, 2015).

La ortografía es importante en el proceso educativo no solo en la comunicación escrita, sino también en la comprensión lectora y el desarrollo de actividades académicas. Es evidente que los estudiantes de primero de bachillerato tienen dificultades con la ortografía, que no solo



afecta a la asignatura de lenguaje y comunicación, sino también en otras materias donde se necesita escribir para cumplir con las actividades académicas, como participación en clase, tareas, lecciones y exámenes en donde es indispensable la escritura. Las dificultades ortográficas de los estudiantes se hacen evidentes durante la realización de estas actividades, es común encontrar errores recurrentes como el yeísmo, la homofonía y la confusión entre letras "b" y "v" y "s" y "c" afectando no solo a la calidad de la expresión escrita, redacción y composición textual sino también al rendimiento académico en general.

A pesar de la importancia de la ortografía, los métodos tradicionales de enseñanza pueden mostrar limitaciones en donde estos métodos no logran producir el interés, la atención de los estudiantes y tampoco tratan de manera adecuada las necesidades de aprendizaje que puedan tener. Por consiguiente, se hace necesario diseñar metodologías alternativas y efectivas que logren estimular e implicar a los alumnos de primero de bachillerato en el proceso de aprendizaje relacionado con la ortografía con la intención de mejorar las habilidades lingüísticas con respecto a la escritura.

La integración de nuevos modelos metodológicos como la gamificación y Tecnologías de la Información (TIC) tienen beneficios positivos en el progreso educativo, fortaleciendo tanto el desempeño académico y el interés de los alumnos en el entorno escolar. (Cedeño Escobar & Viguera Moreno, 2020). En estudio de Paidá & Lozano (2022) se destaca que la importancia de que los docentes consideren estas estrategias para adaptarse a las necesidades y objetivos educativos de los estudiantes con la finalidad de mejorar su educación.

Desde esta perspectiva, las teorías relacionadas con el aprendizaje y la tecnología podrían comprenderse a través de la teoría del aprendizaje constructivista, cognitivo-social y también del enfoque conectivista. Estas teorías tienen marcos conceptuales que permiten entender cómo los individuos adquieren conocimiento e interactúan con su entorno y también como tecnología contribuye positivamente a sus métodos de enseñanza y aprendizaje.

La teoría del aprendizaje constructivista, se enfoca en estimular la solución de problemas y el avance conceptual, siendo especialmente útil en entornos menos rígidos (Esteban, 2002).



Esto significa que los alumnos desarrollan su comprensión personal de un tema mediante la resolución de problemas y la exploración de conceptos vinculados con dicho tema. Este enfoque permite al docente facilitar el proceso de aprendizaje, siendo así que los estudiantes interactúen con el contenido y construyan la comprensión del tema.

Mientras que, la teoría cognitivo-social se destaca por la influencia de los factores ambientales, personales y de comportamiento en los procesos de aprendizaje por lo que se enfatiza en los procesos cognitivos de los estudiantes (Rodríguez-Rey & Cantero-García, 2020). En el contexto de la tecnología, puede contribuir en la obtención de conocimiento al interactuar, colaborar y tener el acceso a la información de un tema. Por ejemplo, las plataformas educativas en línea, los recursos multimedia y las redes sociales en algunos casos facilitan la construcción de conocimiento y fomentan la implicación activa de los alumnos en su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, el enfoque conectivista obedece en respuesta a la tecnología implementada en el aprendizaje, lo que propone que el conocimiento no se encuentra únicamente en las personas, sino también en fuentes de información accesibles a través del internet (Guerrero & Flores, 2009). En este contexto, la tecnología brinda la oportunidad de acceder a diversos recursos educativos, plataformas virtuales y herramientas de trabajo colaborativo que posibilitan a los alumnos explorar bases de datos con información específica. Por ejemplo, el acceso a internet y a las plataformas de redes sociales promueven la compartición de información, la colaboración en proyectos y la participación en comunidades digitales de aprendizaje, lo que conlleva que este enfoque va más allá del aprendizaje tradicional en un aula.

La gamificación se describe como el empleo de características propias de los juegos, como estrategias y dinámicas, fuera de su entorno habitual, con el fin de transmitir mensajes o cambiar comportamientos mediante experiencias recreativas que fomenten la motivación y la diversión (Llorens Largo et al., 2016). Su objetivo es incrementar el interés en las actividades de aprendizaje de los estudiantes (Paidá & Lozano, 2022).



La gamificación en la instrucción de la ortografía inhibe de cierto modo los errores ortográficos lo que como consecuencia aumenta la precisión en la escritura fomentando un mayor interés en el aprendizaje del lenguaje escrito (Villavicencio Loor, 2024). Existen diversas herramientas para implementar la gamificación en la ortografía como Genially que permite la creación de presentaciones interactivas, estas incluyen actividades como la categorización de las palabras de acuerdo con su acento, el deletrear palabras y el uso de juegos para estudiar conceptos y prácticas ortográficas (Paidá & Lozano, 2022). Y también otras herramientas pueden cumplir esas funciones, como Kahoot, Toovari, ClassDojo, Pear Deck, Mozilla Openbadges, Classcraft, Quizlet y otras.

La gamificación puede cambiar la enseñanza de ortografía, esto se debe a que ofrece una alternativa metodológica actual, que es la incorporación de tecnología en las actividades escolares (Villavicencio Loor, 2024). Considerando que no solo fomenta el uso de la tecnología, sino que también hay mejoras en las habilidades ortográficas de los estudiantes. La gamificación, al integrar elementos lúdicos y tecnológicos, puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje, lo que contribuye significativamente a su progreso en esta área.

A esta indagación le corresponde responder a la pregunta de investigación: ¿Cómo inciden las estrategias de gamificación en el aprendizaje de la ortografía de los estudiantes de primer año de bachillerato?

Metodología

La metodología utilizada en esta investigación es de carácter cualitativo y cuantitativo, afirmando que la información tiene relación con las variables, que nos permitieron interpretar datos estadísticos en el transcurso de este trabajo.

Cabe indicar que se recolectaron datos cuantitativos para evidenciar los análisis estadísticos de la motivación y preferencias de los métodos tradicionales y el uso de la gamificación en las clases. Y a su vez, se emplearon datos cualitativos para recaudar datos sobre las actitudes y percepciones de los estudiantes con relación a los juegos ortográficos y a la enseñanza sin



gamificación, esta información fue proporcionada por los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Mundial y de los docentes del salón de clases, debido a que existe un sinnúmero de estudiantes que cometen errores dentro de la escritura por no tener en claro las reglas ortográficas.

El enfoque que ha sido aplicado es el crítico – social, debido a que este se fundamenta de carácter auto reflexivo considerando que todo el conocimiento parte de las necesidades que generan los grupos. El método analítico también fue empleado para el análisis de los instrumentos de recolección de datos realizados, y de esta manera se explican los fundamentos teóricos y poder llegar a las conclusiones para mejorar la ortografía de los estudiantes a través de la gamificación.

La técnica empleada en esta investigación es la de recolección de datos por medio de una encuesta y una entrevista, en la que se recopila y mide información sobre las variables para evaluar los resultados.

Una de las plataformas más utilizadas en esta investigación es Genially que nos permitió crear contenidos interactivos y buscar una gran variedad de juegos de ortografía en la que se destacó por la facilidad del manejo y la cantidad de plantillas que se pueden utilizar y modificar según las necesidades.

A continuación, algunos ejemplos de juegos de ortografía que puedes crear utilizando esta plataforma:

1. **Sopa de letras:** Crea una sopa de letras con palabras relacionadas con la ortografía. Los usuarios deben encontrar y seleccionar las palabras correctamente escritas.
2. **Memorama de palabras:** Diseña un memorama con tarjetas que contengan palabras escritas correctamente e incorrectamente. Los usuarios deben hacer coincidir las palabras correctamente escritas.



3. **Reto de completar palabras:** Presenta frases o párrafos con palabras incompletas o con errores ortográficos. Los usuarios deben corregir las palabras incorrectas o completar las palabras faltantes.
4. **Caza de errores:** Muestra un texto con errores ortográficos y desafía a los usuarios a encontrar y corregir todos los errores.
5. **Adivina la palabra:** Presenta pistas o definiciones de palabras y desafía a los usuarios a adivinar la palabra correcta, asegurándose de que la ortografía sea correcta.

Figura 1

Ejemplos visuales de una actividad realizada en la plataforma Genially.



Nota: Quiz de opción múltiple: Crea una serie de preguntas sobre ortografía, cada una con varias opciones de respuesta. Los usuarios deben seleccionar la opción que consideren correcta y recibirán retroalimentación inmediata sobre si su respuesta es correcta o incorrecta.

Fuente: Elaboración propia.

La población fue de 64 estudiantes pertenecientes al primer año de bachillerato, y se tomó una muestra no probabilística de 30 estudiantes que correspondieron al paralelo “B” de este

nivel. en quienes se aplicó una encuesta de diez preguntas con referencias al uso de actividades lúdicas sobre ortografía en diferentes plataformas.

También se incluyó a 13 docentes del primero año de bachillerato paralelo “B” en las áreas de inglés, Pintura, Música, Educación Física, Danza y áreas básicas: Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales y Sociales, en quienes se hizo uso de una entrevista para conocer y analizar el buen uso e importancia de la ortografía.

Hay que indicar que se utilizó la plataforma de Microsoft Forms para recopilar la información y se compartió el link a través del canal de Telegram a los estudiantes y vía WhatsApp a los docentes, lo que nos permitió visualizar sus respuestas en segundos con gráficos e informes de manera automática para realizar un análisis personalizado en el programa de Microsoft Excel.

Resultados

En este estudio se empleó el software de Microsoft Excel para realizar tanto el análisis descriptivo que busca ordenar los datos, como el análisis inferencial que compara las diferencias de una población o muestra y hacer comparaciones estadísticas de la gamificación como estrategia didáctica para mejorar la ortografía en los estudiantes. Se solicitó responder preguntas en las cuales son de mucha importancia para que los estudiantes puedan aprender de manera más divertida, utilizando los diferentes recursos que nos presenta la web, las posibilidades son prácticamente infinitas con Genially. Puedes combinar diferentes tipos de juegos y recursos visuales para crear experiencias de aprendizaje interactivas y divertidas centradas en la ortografía.

Resultados de la encuesta a los estudiantes

Tabla 1

¿Le gustaría practicar la ortografía con juegos interactivos?

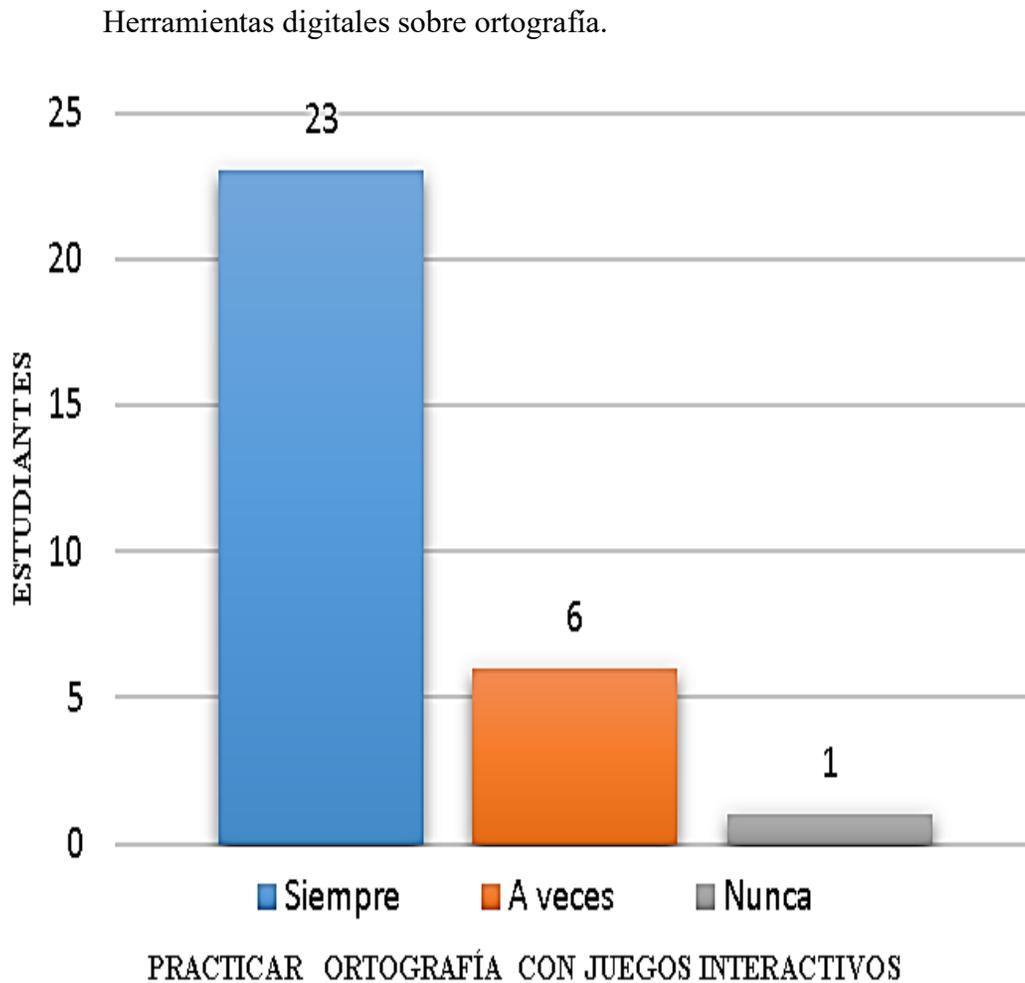
Nº	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
----	--------------	------------	--------------



1	Siempre	23	77 %
2	A veces	6	20%
3	Nunca	1	3%
Total		30	100%

Nota: Datos estadísticos de la práctica de la ortografía con juegos interactivos en la que nos indica un porcentaje mayor de 77% en la alternativa: Siempre, 20% a veces y 3% de los encuestados que nunca se atreverían a realizar la gamificación. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

Figura 2



Fuente: Base de datos. Elaboración propia.

Tabla 2

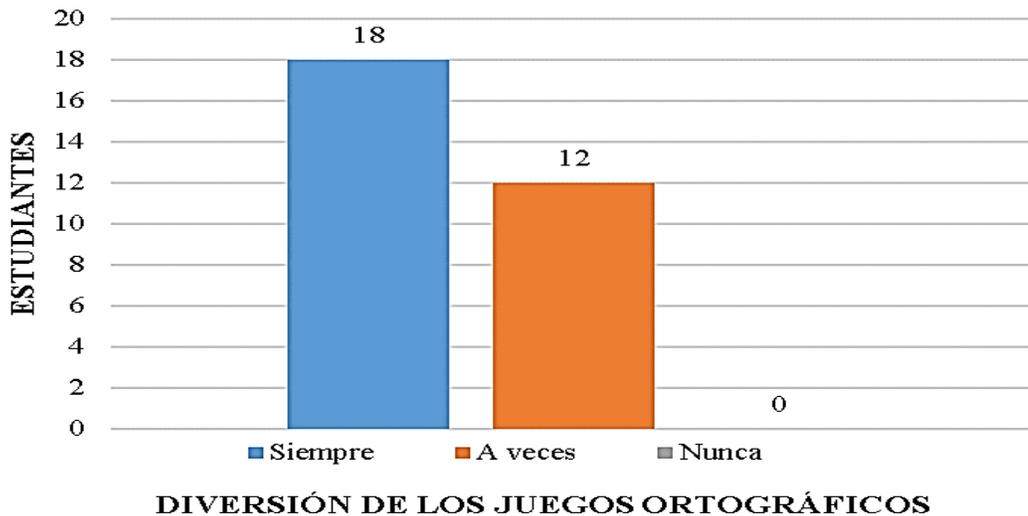
¿Considera usted que la ortografía es más divertida cuando juega?

N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
1	Siempre	18	60%
2	A veces	12	40%
3	Nunca	0	0%
Total		30	100%

Nota: Datos estadísticos de que la ortografía es más divertida cuando los niños juegan, y en esta tabla podemos visualizar que el 60% están de acuerdo y un 40% cree que a veces puede ser emocionante. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

Figura 3

Juegos divertidos.



Fuente: Base de datos. Elaboración propia.



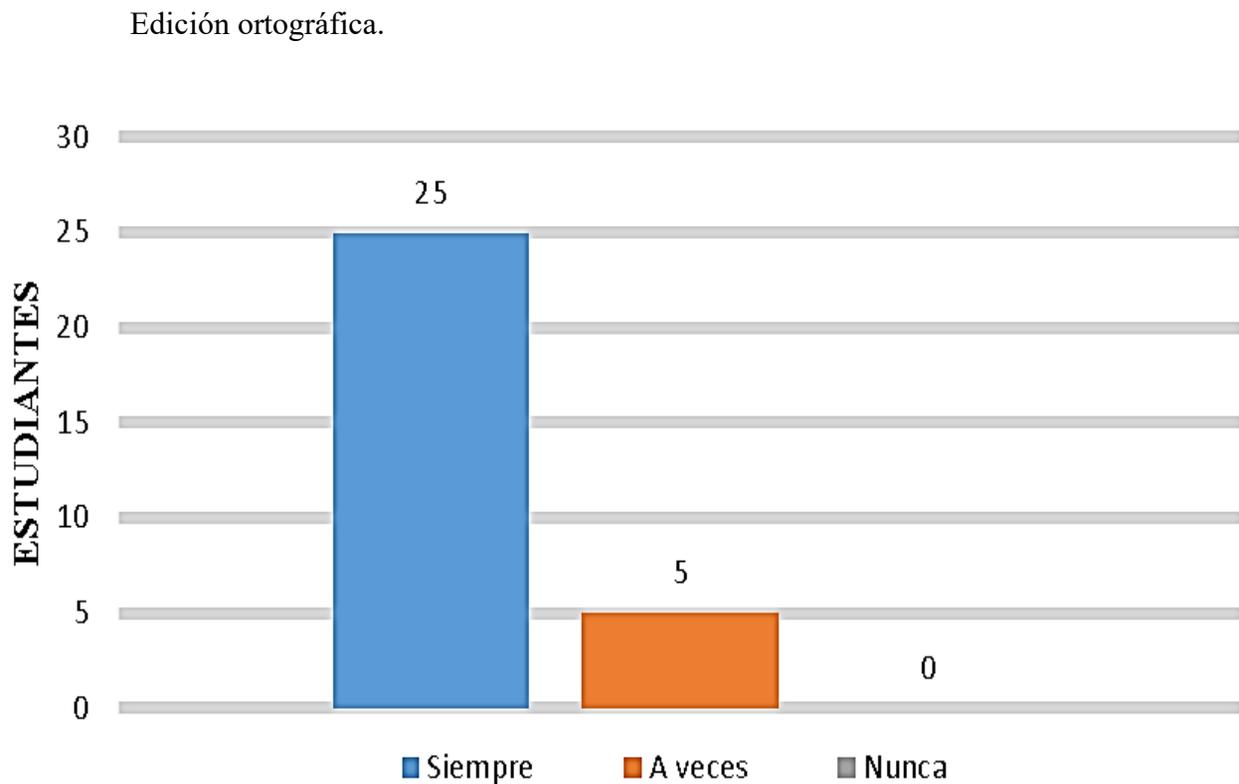
Tabla 3

¿Su docente le corrige cuando tiene faltas ortográficas?

N°	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
1	Siempre	25	83%
2	A veces	5	17%
3	Nunca	0	0%
	Total	30	100%

Nota: Datos estadísticos que indican que un 83% de los docentes corrigen las faltas ortográficas de los estudiantes y el 17% a veces. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

Figura 4



CORRECCIÓN DE FALTAS ORTOGRÁFICAS



Fuente: Base de datos. Elaboración propia.

Tabla 4

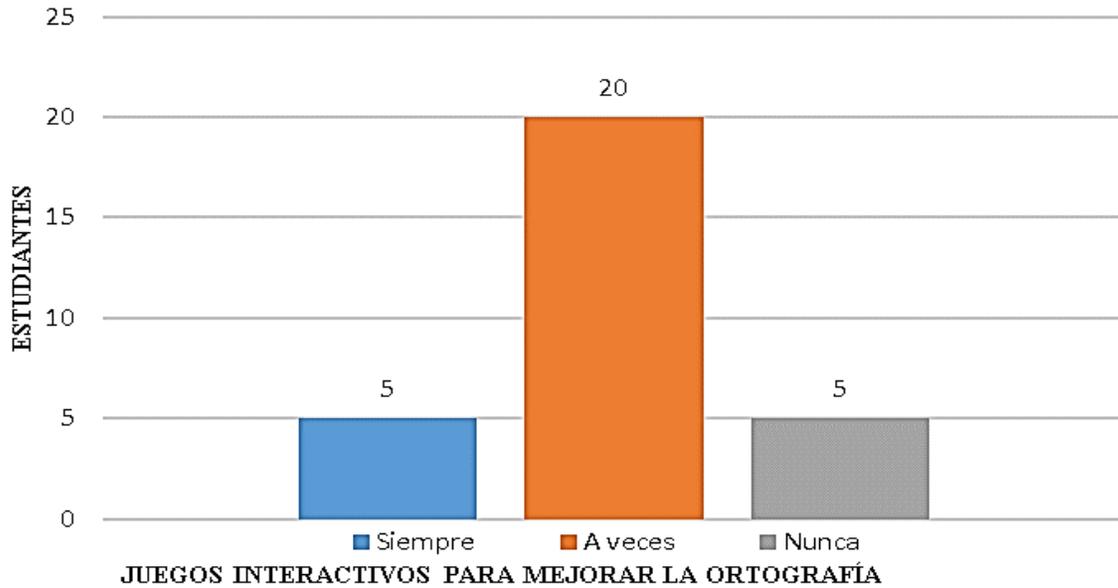
¿Ha ingresado a juegos interactivos como: ¿livesheets, wordwall, kahoot, parchís de la ortografía, etc. para mejorar la ortografía?

Nº	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
1	Siempre	5	16.7%
2	A veces	20	66.6%
3	Nunca	5	16.7%
	Total	30	100%

Nota: Datos estadísticos en los que se indica el porcentaje mayor del ingreso a las herramientas digitales usadas en la web para mejorar la ortografía, en la que podemos verificar con un porcentaje de 66.7% que no es muy recurrente este uso en los salones de clase y de igual porcentaje de 16.7% en las alternativas: siempre y a veces. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

Figura 5

Gamificación de ortografía.



Fuente: Base de datos. Elaboración propia.

Tabla 5

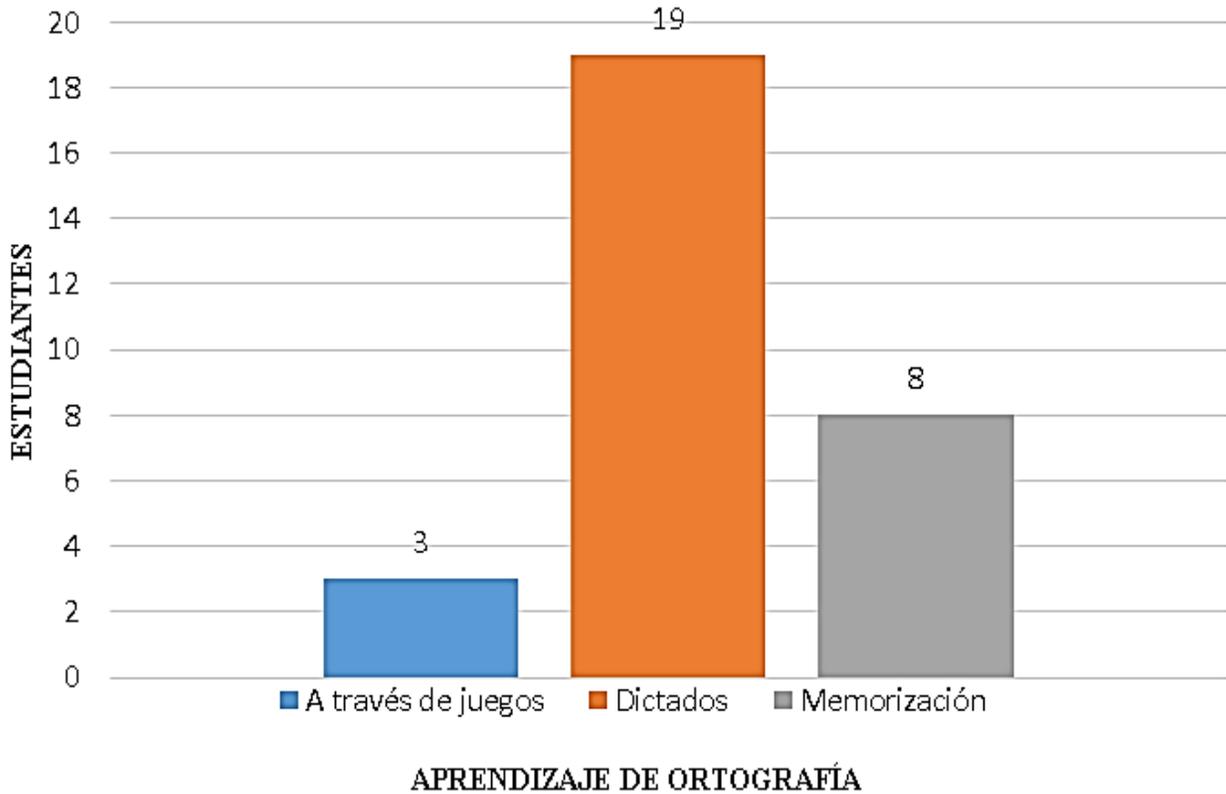
¿Cómo ha aprendido usted ortografía?

Nº	Alternativas	Frecuencia	Porcentaje %
1	A través de juegos	3	10%
2	Dictados	19	63%
3	Memorización	8	27%
	Total	30	100%

Nota: Datos estadísticos en los que se visualiza el porcentaje mayor con un 63% de que los estudiantes han aprendido ortografía a través de dictados, el 27% aprendió memorizando y el 10% por medio de juegos. **Fuente:** Base de datos. Elaboración propia.

Figura 6

Cátedras tradicionales de ortografía.



Fuente: Base de datos. Elaboración propia.

Resultados de la entrevista a los docentes

De la entrevista aplicada a los docentes se obtuvieron los siguientes resultados.

Tabla 6

	Entrevistado 1	Utilizo juegos, ejercicios prácticos, corrección activa de errores y retroalimentación personalizada para ayudar a los estudiantes a mejorar su ortografía.
--	-----------------------	---

¿Qué estrategias o métodos utilizas para ayudar a los estudiantes a mejorar su ortografía?	Entrevistado 2	Utilizamos la letra institucional.
	Entrevistado 3	Incentivando a los estudiantes mediante el hábito de la lectura, buscando el significado de las nuevas palabras en el diccionario.
	Entrevistado 4	Método inductivo-deductivo, palabra clave.
	Entrevistado 5	Actividades en la que utilicen el diccionario, lecturas de su agrado y dictados.
	Entrevistado 6	Para ayudar a los estudiantes a mejorar su ortografía, utilizo una combinación de estrategias y métodos que se adaptan al estilo de aprendizaje de cada estudiante y que buscan hacer el proceso de aprendizaje de la ortografía más efectivo y significativo por ejemplo Enfoque gradual y sistemático Práctica regular y variada.

Nota: Información proporcionada de la entrevista a los docentes acerca de las estrategias o métodos para ayudar a los estudiantes a mejorar su ortografía, **Fuente:** Elaboración propia.



Mediante las respuestas otorgadas por los entrevistados, se puede interpretar que utilizan juegos, ejercicios prácticos, corrección activa de errores, retroalimentación y dictados para ayudar a los estudiantes a mejorar su ortografía.

Tabla 8

¿Qué estrategias utiliza para adaptar los juegos de gamificación a diferentes niveles de habilidad ortográfica en sus estudiantes?	Entrevistado 1	Utilizo juegos con niveles de dificultad ajustables, competencias entre pares con niveles similares de habilidad ortográfica y actividades personalizadas según las necesidades individuales de los estudiantes.
	Entrevistado 2	Con retroalimentación instantánea sobre los errores ortográficos cometidos, junto con explicaciones claras y ejemplos para ayudar a los estudiantes a comprender y corregir sus errores.
	Entrevistado 3	Mediante el uso de plataformas digitales se pueden incorporar diferentes juegos de gamificación como estrategias educativas para mejorar la ortografía.

	Entrevistado 4	Desafíos, Recompensas.
	Entrevistado 5	Empezando desde un nivel muy bajo y con comprensión lectora.
	Entrevistado 6	Adaptar los juegos de gamificación a diferentes niveles de habilidad ortográfica en los estudiantes es fundamental para garantizar que todos puedan participar de manera efectiva y beneficiarse del proceso de aprendizaje, niveles de dificultad graduales, personalización de desafíos, equipo mixto.

Nota: Información proporcionada de la pregunta #5 de la entrevista a los docentes, sobre las estrategias utilizadas para adaptar los juegos de gamificación a diferentes niveles de habilidad ortográfica en sus estudiantes. **Fuente:** Elaboración propia.

Las opiniones de cada uno de los docentes entrevistados, nos indican que sus estrategias ofrecen modos de juegos diferentes, como un modo de práctica donde los estudiantes pueden mejorar sus habilidades sin presión de tiempo, y un modo de desafío donde se les pide que demuestren su dominio de la ortografía en un entorno más competitivo.

Tabla 10

	Entrevistado 1	Sí, he notado mejoras en el desempeño ortográfico de
--	-----------------------	--

<p>¿Ha notado algún cambio en el desempeño ortográfico de los estudiantes desde que comenzaste a utilizar la gamificación?</p>		los estudiantes desde que incorporé la gamificación, incluyendo una mayor precisión en la escritura y una mayor confianza al enfrentarse a actividades relacionadas con la ortografía.
	Entrevistado 2	Es importante recordar que el impacto de la gamificación puede variar según factores individuales, como el nivel de motivación inicial, el estilo de aprendizaje y las preferencias personales de cada estudiante.
	Entrevistado 3	Esta herramienta es muy innovadora y se puede lograr un desempeño muy alto en los estudiantes.
	Entrevistado 4	Claro que sí, clases interactivas y participativas.
	Entrevistado 5	Sí, los estudiantes se sienten muy motivados y aprenden jugando.
	Entrevistado 6	Mayor motivación y compromiso: Los

		<p>estudiantes suelen mostrar un mayor interés y compromiso al participar en actividades gamificadas de ortografía, lo que puede traducirse en un mayor esfuerzo y dedicación para mejorar sus habilidades ortográficas.</p> <p>Práctica regular y repetitiva: La gamificación proporciona una forma divertida y efectiva de practicar regularmente las reglas ortográficas a través de juegos y actividades interactivas. Esta práctica constante puede llevar a una mejora en la retención y aplicación de las reglas ortográficas.</p>
--	--	---

Nota: Información proporcionada de la pregunta #8 de la entrevista a los docentes, sobre el cambio en el desempeño ortográfico de los estudiantes desde que comenzaron a utilizar la gamificación. **Fuente:** Elaboración propia.

Con respecto a las respuestas de los entrevistados podemos deducir que la gamificación fomenta un enfoque más activo y práctico para el aprendizaje de la ortografía, ya que los estudiantes están constantemente involucrados en actividades de juego que requieren que apliquen y practiquen sus habilidades ortográficas.



Discusión

Actualmente, en las producciones escritas de los estudiantes, redes sociales, publicidades, incluso algunos textos, presentan un sinnúmero de faltas ortográficas debido al desconocimiento de las reglas gramaticales o un déficit en la enseñanza de las mismas.

Estos resultados obtenidos en que los estudiantes mejoran el aprendizaje de la ortografía al usar actividades de gamificación, concuerdan con Echuari González (2022) que los docentes al pronunciar alguna palabra de manera errónea, o en su escritura sienten impotencia e inseguridad porque esta falencia se ve afectada en la producción de textos y si no se corrige a tiempo, puede ocurrir hasta en la carrera universitaria o en la vida profesional.

He aquí la importancia de la ortografía en nuestra vida cotidiana, al abreviar palabras para comunicarse en redes sociales, están afectando y olvidándose del buen uso de las reglas de nuestro abecedario, los jóvenes se acostumbran y hacen de este un mal hábito, y se puede asegurar que, hoy en día, hay maestros con problemas ortográficos, que deben ser más responsables en su propia formación para el desarrollo de aptitudes innovadoras y principalmente para el bienestar de los alumnos.

En cuanto al producto alcanzado sobre los métodos para mejorar la ortografía, coinciden con Argentina Diuk et al. (2014) nos indica con su estudio llamado ¿Cómo se aprende la ortografía de las palabras? En el que compara distintas estrategias en el que se analiza el efecto de distintos métodos de aprendizaje en la adquisición de conocimientos sobre la ortografía de las palabras y el uso de recursos que favorecen el proceso de escritura.

Con respecto a los resultados adquiridos sobre practicar ortografía con juegos interactivos se relacionan con lo que Chaves Yuste (2020) manifiesta que al gamificar debemos tener en consideración varios aspectos como: determinar bases del juego, el contenido debe ser relevante, diagnosticar el objetivo final de estos juegos, dar instrucciones claras y concisas, fomentar la inclusión al agrupar a los compañeros, etc. Los maestros debemos formar



personas más independientes que quieran incorporarse en su entorno social y mejorar la calidad de vida.

De acuerdo a los objetivos específicos planteados hemos llegado a los resultados de que la mayoría de los estudiantes de primero de bachillerato perciben la gamificación como una herramienta emocionante y motivadora para aprender ortografía. Muchos expresan que los juegos y actividades interactivas hacen que el proceso de aprendizaje sea más divertido y atractivo, según nos menciona Sebastián Deterding (2015) que la ortografía puede ser una habilidad desafiante de dominar, pero al utilizar la gamificación, podemos hacer que el proceso de aprendizaje sea más emocionante y atractivo para los estudiantes, lo que aumenta su motivación y compromiso.

Los docentes observan un aumento significativo en la motivación y el compromiso de los estudiantes cuando se utiliza la gamificación en la enseñanza de la ortografía. "La gamificación en la enseñanza de la ortografía puede generar un aumento significativo en la motivación de los estudiantes, ya que los desafíos y recompensas del juego los mantienen comprometidos y deseosos de aprender". Ian Bogost (2011), al identificar esta relación de la investigación se nota que los estudiantes muestran un mayor interés en participar en las actividades, están más dispuestos a practicar y se involucran activamente en el proceso de aprendizaje. También señalan que la gamificación fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo y promueve el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Conclusiones

Al usar la gamificación en la ortografía podemos concluir con los siguientes puntos.

Aumento de la motivación: Se observó un claro aumento en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje de la ortografía cuando se implementó la gamificación. Los elementos de juego, como desafíos, recompensas y competencias, resultaron especialmente efectivos para mantener su interés y compromiso.



Mayor retención de conocimientos: Los resultados indicaron una mejora en la retención de las reglas ortográficas y la corrección de errores cuando se utilizó la gamificación. Los estudiantes mostraron una mejor capacidad para aplicar las reglas aprendidas en situaciones de escritura y comunicación.

Desarrollo de habilidades de trabajo en equipo: La gamificación promovió el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes. Las actividades que requerían cooperación y competición amistosa fomentaron un ambiente de aprendizaje colaborativo y favorecieron el intercambio de conocimientos entre los compañeros.

Valoración positiva por parte de los estudiantes: En general, los estudiantes expresaron una valoración positiva hacia la gamificación como herramienta de aprendizaje de la ortografía. Manifestaron haber disfrutado de las actividades propuestas y percibieron la experiencia como estimulante y enriquecedora.

Referencias bibliográficas

- Barrera, M. P., Escobio, M. G., & Hernández, T. I. (2009). Algunas consideraciones teóricas acerca de la importancia de la enseñanza de la ortografía. *Mendive. Revista de Educación*, 7(2), Article 2.
- Bogost, I. 2011. *Operaciones unitarias: una aproximación a la crítica de videojuegos*. Cambridge, MA: MIT Press. 155
- Bogost, I. 2007. *PorJuegos suavisos: El poder expresivo deJuegos de vídeo*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Carriquí Palma, L. (2015). La ortografía en el aula de Educación Primaria: Propuesta didáctica. <http://crea.ujaen.es/jspui/handle/10953.1/2072>
- Casanova S., R., & Roldán V., Y. (2016). Alcances sobre la didáctica de la expresión oral y escrita en el aula de enseñanza media. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 42(ESPECIAL), 41-55. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052016000300005>



Cedeño Escobar, M. R., & Viguera Moreno, J. A. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 878–897.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011, septiembre). De los elementos de diseño de juegos a la lúdica: definición de "gamificación". Obtenido de <https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci747s2c/lectures/paul/definition-deterding.pdf>

Diuk, Beatriz; Ferroni, Marina; Mena, Milagros ¿Cómo se aprende la ortografía de las palabras? Un estudio de comparación de distintas estrategias Cuadernos de Investigación Educativa, vol. 5, núm. 20, 2014, págs. 59-69 Universidad ORT Uruguay Montevideo, Uruguay

Echauri González, J. M. (2000): “¿Reformar la ortografía o reformar la enseñanza de la ortografía?”. *Cuadernos de Cervantes* 6/30, 22-7. [oi.org/10.46377/dilemas.v8i2.2553](https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i2.2553)

Espinosa Soriano, R. J. (2021). Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía en los alumnos del Centros de Bachillerato Tecnológico. *Dilemas contemporáneos: educación, política y valores*, 8(2). <https://doi.org/10.46377/dilemas.v8i2.2553> Chaves Yuste, B. (2019). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea*, 8(33), 422-430.

Esteban, M. (2002). EL DISEÑO DE ENTORNOS DE APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 6, Article 6. <https://revistas.um.es/red/article/view/25321>

Guerrero Z, T. M., & Flores H, H. C. (2009). Teorías del aprendizaje y la instrucción en el diseño de materiales didácticos informáticos. *Educere*, 13(45), 317–329.

Llorens Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C.-J., Compañ, P., Satorre Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/57605>



Navarro, A. F.-R. (2015). Enseñanza de la ortografía, tratamiento didáctico y consideraciones de los docentes de Educación Primaria de la provincia de Almería. *Investigaciones Sobre Lectura*, 4, Article 4. <https://doi.org/10.24310/revistaisl.vi4.10964>

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. *ConcienciaDigital*, 5(4), Article 4. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353>

Rodríguez-Rey, R., & Cantero-García, M. (2020). Albert Bandura: Impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 384, Article 384. <https://doi.org/10.14422/pym.i384.y2020.011>

Villavicencio Loor, M. V. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de la ortografía. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/3461>



Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior

