

Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica

Gamification in the teaching of spelling in students of the sixth year of basic education

- 1 Ángela Viviana Guamán Paida  <https://orcid.org/0000-0002-9049-5953>
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador
avguamanp74@est.ucacue.edu.ec
- 2 María Isabel Álvarez Lozano  <https://orcid.org/0000-0001-8029-1933>
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador
mialvarezl@ucacue.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 07/07/2022

Revisado: 18/08/2022

Aceptado: 05/09/2022

Publicado: 06/10/2022

DOI: <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353>

Cítese:

Guamán Paida, Ángela V., & Álvarez Lozano, M. I. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. *ConcienciaDigital*, 5(4), 73-91. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353>



CONCIENCIA DIGITAL, es una Revista Multidisciplinar, **Trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://co.concienciadigital.org>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons AttributionNonCommercialNoDerivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Palabras**claves:**

- Tecnología educacional
- Ortografía
- Motivación
- Aprendizaje activo
- Proceso de aprendizaje

Keywords:

- Educational technology
- Spelling
- Motivation
- Active learning
- Learning process

Resumen

En el presente trabajo de investigación nos centramos en la aplicación del uso de video juegos como herramienta educativa motivadora y lúdica durante el proceso de aprendizaje. El objetivo en este estudio es determinar la incidencia de la gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica de la escuela Carolina de Febres Cordero, contando con una población de 21 participantes. El trabajo es de tipo cuasi experimental, con un enfoque de cohorte longitudinal, con una medición cuantitativa, la técnica a utilizarse va a ser la prueba escrita aplicada en dos tiempos en un pretest y post. Genially es la plataforma que se utiliza para desarrollar presentaciones y juegos interactivos con diferentes animaciones enriqueciendo el contenido y la práctica, teniendo resultados cambios significativos en cuanto a la formación de la lingüística, mejorando su escritura de forma placentera y duradera.

Abstract

In this research work we focus on the application of the use of video games as a motivating and playful educational tool during the learning process. The objective of this study is to determine the incidence of gamification in the teaching of spelling in students in the sixth year of basic education at the Carolina de Febres Cordero school, with a population of 21 participants. The work is of a quasi-experimental type, with a longitudinal cohort approach, with a quantitative measurement, the technique to be used will be the written test applied in two times in a pretest and a post. Genially is the platform used to develop interactive presentations and games with different animations, enriching content and practice, resulting in significant changes in terms of linguistic training, improving your writing in a pleasant and lasting way?

Introducción.

La gamificación se aplica en el ámbito educativo- profesional como video juegos en diferentes países tanto en España, Estados Unidos, Brasil, México y Chile para la adquisición de conocimientos de forma lúdica desde un enfoque de cooperación y motivación que ayudarán a la formación de nuevas estructuras mentales. De la misma manera en Argentina Diuk et al. (2014) aportan con un estudio llamado ¿Cómo se aprende la ortografía de las palabras? Un estudio de comparación de distintas estrategias, que

consiste en analizar el efecto de diferentes métodos de aprendizaje en la adquisición de conocimientos sobre la ortografía de las palabras, con la intervención de 30 niños del tercero de educación general básica, asistiendo a clases para aprender pseudopalabras con ortografía compleja en tres términos: leer, escribir y leer, y finalmente escribir con tarjetas, mediante la aplicación del dictado y una prueba de decisión léxica. Teniendo como resultados efectivos la escritura de las palabras con fichas lo que implica la utilización adicional de recursos que impactan significativamente el proceso de escritura.

Del mismo modo Martí-Climent y García-Vidal (2021) aportan con su artículo en la gamificación en la educación literaria puede proporcionar una serie de ventajas en su aplicación educativa y, por lo tanto, tener un impacto significativo en el aprendizaje en el aula. Los participantes de nuestro juego de demostración, organizados en grupos, deberán superar el desafío resolviendo una serie de cuestionarios o cuestionarios relacionados antes de que se agote el tiempo. Por lo tanto, los estudiantes leen, interpretan, discuten, opinan, escriben y crean resolviendo la situación en la que se encuentren. La amplia legibilidad y los recursos digitales le permiten resolver acertijos a través del trabajo colaborativo y crear un producto final original que se puede compartir y publicar fácilmente.

En Ecuador se ha realizado investigaciones de gamificación centradas en tres grandes constructos: la enseñanza de lengua y literatura, la ludificación y las teorías de aprendizaje, en la cual se va a diseñar estrategias metodológicas para bachillerato general unificado como propuesta didáctica innovadora.

Este tema se puede desarrollar en diferentes campos de estudio como es el caso en la ciudad de Cuenca se desarrolló una investigación con el título la gamificación en Iberoamérica, experiencias desde la comunicación y la educación que consistía en implementar new games en contenido periodístico en noticias convencionales públicas en periódicos identificando la atención en estudiantes universitarios menores a 24 años que sirvan para desarrollar y adquirir competencias con una triple intención informativa, formativa y de entretenimiento.

En la actualidad se evidencia que existe un gran número de errores ortográficos debido al desconocimiento de las reglas gramaticales que rigen la escritura como lo menciona Echuari-González (2022) señala que el docente se sienten impotentes e inseguros de cómo comportarse frente a la situación de las faltas ortográficas ya que en algunos momentos pronunciamos las palabras de manera errónea por ende su escritura se ve afectada en la producción de textos, se comete innumerables errores, algunos de los cuales han estado ocurriendo desde la escuela primaria y que es probable que cometan hasta la vida universitaria; por consiguiente Sánchez (2009) afirma que la lectura es fuente de valioso apoyo en la ortografía porque refuerza la imagen léxica y amplía su vocabulario.

Bringas et al., (2020) desarrollaron un videojuego para aprender ortografía y mejorar la escritura en niños de educación básica considerando que la gamificación es un instrumento valioso ya que los estudiantes demostraron interés durante el proceso de aprendizaje logrando interiorizar reglas básicas de ortografía, utilizando datos cualitativas y cuantitativas.

Además, es por ese motivo que se destaca los siguientes autores Martínez-Villalobos y Ríos-Herrera (2019), explica que es un término utilizado para describir las características de un sistema interactivo que motiva e involucra a los usuarios finales a través de mecanismos de incentivos comunes a los juegos, también Davidson-Vera y Bórquez-Silva (2021), explica que la gamificación es una herramienta adecuada y completa, ya que involucran actividades fáciles de utilizar y aplicar, por lo que Pascuas-Rengifo et al. (2017), demuestra que al momento de ejecutar, mejora la comunicación entre docente-estudiante y viceversa, gracias a la dinámica que crea el propio juego. Además, Rodríguez et al. (2019), expone que es un elemento que promueve y mejora el aprendizaje de los educandos, independientemente de la materia de un currículo dado, que es ideal para lograr la equidad educativa en nuestro sistema educativo. Finalmente Corchuelo – Rodríguez (2018), sostiene que el éxito de esta estrategia de gamificación en educación radica en su diseño y seguimiento.

En el presente trabajo de investigación se pretende determinar la incidencia de la gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica de la escuela Carolina de Febres Cordero.

En el contexto educativo, señala Ortiz-Colón et al. (2018) la gamificación se utiliza como herramienta de aprendizaje en diversos campos y materias, tanto para el desarrollo de actitudes y comportamientos compartidos como para el aprendizaje autónomo, es por ese motivo que Carolei et al (2016) vincula directamente a un proyecto didáctico contextualizado que sirve para la transformación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Habría que decir también Jaramillo y Castellón, (2012) señalan que es importante que exista una relación controlada entre las tareas asignadas a los estudiantes con la capacidad para completarlas siendo la recompensa un aspecto importante en el juego, porque si la tarea es demasiado fácil causa aburrimiento mientras si se torna difícil lleva a la frustración.

Sánchez y Francesc (2015), menciona que es un factor importante para mejorar la calidad de la educación adaptada al paradigma educativo surgido a partir del Plan Bolonia y su adaptación denominada Espacio Europeo de Educación Superior, con principios socio-constructivistas permitiendo a los estudiantes alcanzar competencias específicas e interpersonales o transversales como la toma de decisiones, habilidades de comunicación el trabajo cooperativo, la planeación de estrategias, etc., forjando personas profesionales

con responsabilidad en su propia formación para el desarrollo de aptitudes creativas e innovadoras.

Rodríguez et al. (2019) precisa que la gamificación educativa se puede implementar en las aulas de inclusión educativa, pretendiendo formar personas más independientes que se sientan integradas en su entorno social, lograr un mejor acceso a la información, estimular el esfuerzo, facilitar las relaciones con su entorno y mejorar la calidad de vida tanto a nivel académico como personal, permitiendo la personalización de los procesos cognitivos, dando cabida a la diversos ritmos y formas de aprendizaje y comunicación. De esta manera, se reduce la brecha que ha surgido entre los estudiantes debido a la diversidad y esto ayuda a reducir la exclusión y marginación que los estudiantes suelen experimentar.

Para Pascuas-Rengifo et al. (2017) determinan que los elementos de la gamificación implican participar en actividades mentales o físicas placenteras para la satisfacción emocional, en la cual Carrillo-Lopez (2015) considera tres propiedades: la primera es la mecánica orientada a los objetivos, retos, reglas y limitaciones durante el juego; la segunda dinámica describe cómo los jugadores interactúan con las reglas sugeridas y finalmente las emociones se basa en las reacciones y estados mentales que posee el jugador al participar. Chaves-Yuste (2020) concluye manifestando que al gamificar requiere de unos elementos básicos que no pueden obviarse:

- Determinar bases del juego.
- Definir una estética que debe ser relevante para el contenido, las características del estudiante, del sitio, intuitiva y motivadora.
- Determinar el propósito final de estas tareas o juegos.
- Manifestar las instrucciones de forma clara y concisa.
- Formar grupos de trabajo impulsando la inclusión.
- Fijar los premios que van conseguir los estudiantes en cada uno de los retos.

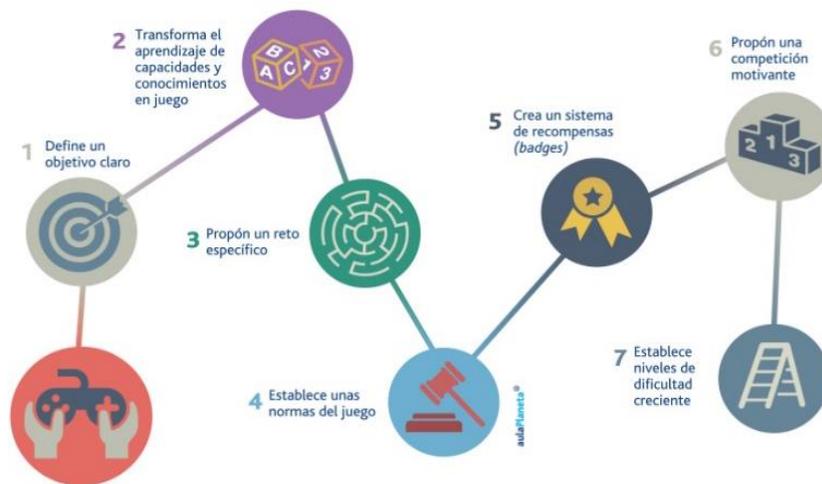
Dentro de las ventajas de la gamificación González-Tardón (2014) describe las siguientes:

- Convierte las tareas aburridas en interesantes.
- Fomentar la participación de los usuarios.
- Fortalece la relación con la estructura social.
- Fidelización de usuarios.

Además, Davidson-Vera y Bórquez-Silva (2021) explican diversos lineamientos que constituyen un aporte en la gamificación para la potencialidad en el ámbito de la ortografía, en el cual el docente puede cubrir siete etapas para construir una estrategia ludiforme.

Figura 1.

Cómo aplicar la gamificación en el aula



Fuente: Editorial planeta (2015)

Definir un objetivo claro: considerar las competencias, destrezas y dificultades con respecto a la ortografía, delimitando los contenidos en los cuales se debe enfatizar ejecutando actividades gamificadas

Transformar el contenido en juego: adaptar el tema ortográfico seleccionado al uso de estrategias lúdicas, teniendo como referencia juego existentes.

Proponer un reto específico: es necesario contar con un desafío concreto y estimulante para los estudiantes.

Establecer las normas del juego: establecer normas precisas y transparentes, para reforzar el objetivo de la actividad ortográfica.

Crear un sistema de recompensa: este sistema debe dar cuenta de los logros y las capacidades desplegadas por las y los estudiantes a medida que abordan los contenidos ortográficos, reflexionando el fortalecimiento de sus habilidades y sienta interés por continuar con el proceso de aprendizaje; y sienta gratificación a la hora de reclamar las recompensas;

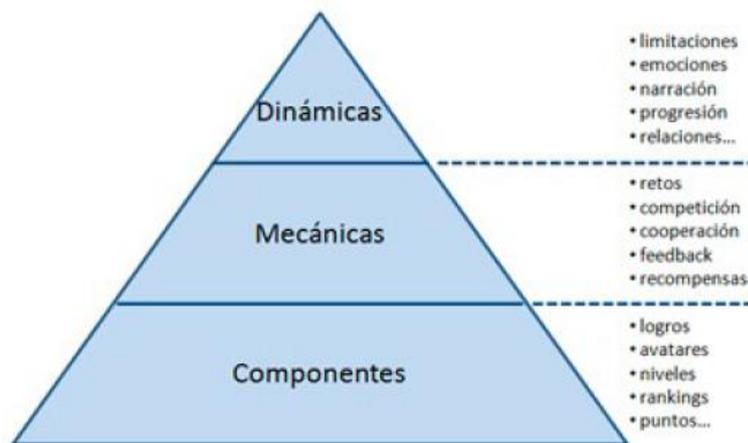
Proponer una competición motivante: proponer un sistema de motivación basado en la competencia sana desde la cooperación individual y colectiva

Establecer niveles de dificultad creciente: se debe equilibrar la satisfacción con la dificultad del reto, manteniendo siempre al grupo expectante y concentrado en la dinámica del juego.

Para entender la ejecución de esta estrategia se encuentran los elementos de la gamificación establecidos por Alejaldre-Biel y García-Jiménez (2015) tomadas de Kevin Werbach y Dan-Hunter (2012) clasificando en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

Figura 2.

Elementos de la gamificación



Fuente: Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español (2015)

Mecánica significa los componentes básicos, las reglas y el motor o funcionamiento del juego, mientras que la dinámica es poner en práctica la mecánica, definiendo y relacionando el comportamiento y la motivación de los estudiantes, finalmente los componentes son los recursos y herramientas que usamos para diseñar la actividad.

Dentro de la gamificación se contemplan dos tipos, así nos da a conocer Alejaldre-Biel y García-Jiménez (2015): la primera gamificación superficial o de contenido esta se utiliza en periodos cortos y de forma precisa en una actividad docente en una clase, por otro lado, la gamificación estructural o profunda se implementa en una estructura de un curso o programación completa.

Por otro lado la palabra ortografía proviene del griego orthos, con su significado correcto, y de grapho, escribir, es decir escribir correctamente, según el Real Academia de la Lengua Española, aclara que la ortografía es aquella parte de la gramática que enseña la correcta escritura mediante el uso correcto de las letras y signos auxiliares, por este motivo Ríos (2012) manifiesta que el docente debe desarrollar actividades lúdicas

fomentando en los estudiantes nuevos vocablos y la utilización correcta del diccionario. Gil (2014) señala que “aprender a escribir correctamente sin faltas de ortografía, es una de las principales prioridades de la enseñanza curricular en la Educación Primaria”, además en el currículo 2016 dentro de los objetivos del área de lengua y literatura para el subnivel medio, aclara que se debe aplicar los conocimientos semánticos, léxicos, sintácticos, ortográficos y las propiedades textuales en los procesos de composición (p. 688)

Por consiguiente Sotomayor et al. (2017) comprende a la escritura como un proceso en el que el sujeto participa activamente en la toma de decisiones, la forma en que se construye el conocimiento ortográfico se vuelve un aspecto más complejo, para poder escribir estas palabras, los educandos deben tener representaciones ortográficas con este término. Estas entradas incluyen representaciones fonológicas (la forma sonora), semánticas (el significado) y ortográficas (la forma escrita convencional) explica Diuk et al. (2014)

En las clases educativas de ortografía, los estudiantes desarrollan las habilidades lingüísticas, la capacidad de reflexionar y reconocer las faltas de ortografía para eliminarlas, por consiguiente Pascual-Gómez y Carril-Martínez (2015) explica que escribir es un proceso más complejo que, además de la revisión ortográfica, requiere generar u organizar ideas y realizar una revisión de sintaxis. Para finalizar Cuetos-Vega et al. (2004) aclara que se pueden aprovechar actividades del aula (lecturas, dictado de palabras, composiciones, etc.) para reconocer e identificar las reglas ortográficas. De la misma manera Vaca-Uribe (2014), en su artículo de la Serie Galileo para el Aprendizaje de la Ortografía explica que como en cualquier otro campo del conocimiento, para aprender ortografía, el estudiante piensa, reflexiona, generaliza, se equivoca y acierta, de tal manera que poco a poco comprende cada vez más, teniendo como origen básico el principio alfabético; además recomienda seis diferentes actividades que permitan comprender la importancia de la ortografía dentro de las cuales podemos apreciar las siguientes: la primera es la lectura de textos literarios, la escritura de textos, continúa con los rasgos ortográficos y familias particulares de palabras, reglas básicas de ortografía, optativa que guiará con la información sobre ortografía y finalmente el corrector ortográfico con una intención de respeto hacia una escritura correcta. Además, en la adquisición de representaciones ortográficas se propone tres condiciones: la lectura, la lectura más la escritura manuscrita, o la lectura más la escritura con un equipo de letras. Con esto se busca lo siguiente, como explica Diuk:

- 1) Analizar si la escritura, además de la lectura, da lugar a la formación y el almacenamiento de representaciones ortográficas de las palabras.
- 2) Explorar la relación entre la escritura y la formación de representaciones ortográficas comparando una situación de aprendizaje ortográfico mediante la escritura manuscrita, la cual implica la posible reproducción de patrones grafo-

motores, con otra situación (escritura con fichas) en la cual se estaría involucrando el procesamiento secuencial de alta demanda atencional propio de la escritura pero sin el componente de un patrón grafo-motor específico (2014, p.63).

Para obtener una ortografía de calidad es necesario asimilar las principales reglas y corregir errores comunes:

- Identificación de letras del alfabeto
- Deletreo de palabras
- División silábica.
- Utilización de mayúsculas.
- Clasificación de palabras según el acento

El conocimiento alfabético es uno de los predictores más fuertes de la capacidad de leer y escribir palabras, es por ese motivo que los niños con dislexia tienen menos conocimiento de las letras lo que implica un desafío constante. Cuando nos comunicamos mediante el lenguaje escrito involucra agrupamientos de fonemas para la formación de palabras, dando lugar a la división silábica.

La clasificación de las palabras según su acento aportan de manera positiva en la escritura de textos y a su vez evitar errores ortográficos, las palabras se acentúan según la posición de la sílaba fuerte; en primer lugar se conoce sobre los tipos de acento: el primero el acento prosódico dentro del cual se consideran dos sub clasificaciones sílabas tónicas (donde se enfatiza la mayor fuerza de voz) y sílabas átonas (no existe fuerza de voz), y el segundo acento ortográfico o mejor denominado como tilde. A continuación, se determina los cuatro tipos de palabras según su acento con sus respectivas reglas: agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas.

Palabras agudas: son aquellas palabras que llevan la mayor fuerza de voz en la última sílaba, llevan tilde si terminan en n, s o vocal; sin embargo, si finalizan en n, s o vocal precedidas por una consonante no se tildan.

Palabras graves: son palabras que producen la mayor fuerza de voz en la penúltima sílaba. Llevan tilde si terminan en s precedida de consonante y si culminan en n, s o vocal no existe tilde.

Palabras esdrújulas: son aquellas palabras que llevan la mayor fuerza de voz en la antepenúltima sílaba y siempre llevan tilde.

Palabras sobreesdrújulas: son aquellas palabras que llevan la mayor fuerza de voz en el ante antepenúltima sílaba, llevan tilde si terminan en n, s o vocal.

Es importante conocer las reglas del acento de las palabras para evitar errores ortográficos que dificulten la producción de palabras, oraciones, párrafos o textos poniendo en riesgo la interpretación del mensaje.

Es necesario que los docentes aprovechen las herramientas a su disposición para disminuir los errores ortográficos localizados dentro de las producciones escritas y crear estrategias lúdicas que impulsen el estudio de las reglas ortográficas, es por ello Davidson-Vera y Bórquez-Silva (2021) tienen en consideración siete etapas descritas a continuación:

- Establezca metas claras: considerando las competencias, las habilidades y las dificultades ortográficas encontradas para enfatizar mientras trabaja en el juego.
- Convierta el contenido en juego: el tema debe adaptarse como estrategia siendo estos efectivos y emocionantes.
- Proponer un reto desafiante para el estudiante.
- Determinar las normas del juego.
- Establecer un sistema de recompensa para lograr el interés de jugador y continúe en su proceso de aprendizaje.
- Fijar niveles de dificultad creciente.
- Promover una competencia sana ya sea de manera individual o colectiva.

Uno del software que permite crear contenidos multimedia interactivos es la plataforma Genially en la que se puede realizar infografías, gamificación, presentaciones, webs, catálogos, y otros elementos de comunicación, se destaca por la facilidad de uso y por la cantidad de plantillas y ejemplos que se pueden seleccionar y modificar según sus necesidades, teniendo como base a 3 principios básicos, así lo explica Allende (2021) :

Animación: permite dar vida a las imágenes, a las tablas, a los gráficos mediante movimientos, convirtiendo tus creaciones en contenidos animados en unos pocos minutos. Enriquece tu contenido con espectaculares efectos visuales.

Interactividad: generar nuevas experiencias de aprendizaje donde los estudiantes son los protagonistas creando contenidos únicos.

Integración: permite integrar la información que hay en internet o de diferentes plataformas o colocar contenidos de diferentes fuentes como Dropbox, YouTube, google Maps, imágenes 3D, twitter, gráficos, vídeos, documentos, redes sociales, gadgets, seguirán funcionando dentro de Genially.

Metodología.

El tipo de investigación que se ajusta a este proyecto es cuantitativo, ya que nos permite analizar datos en relación a la disminución de faltas ortográficas en los estudiantes del

sexto de básica, con un diseño cuasi experimental, de cohorte longitudinal ya que los datos fueron recolectados en dos momentos de tiempo. La técnica a utilizarse va a ser la prueba escrita mientras que el instrumento de evaluación es un test aplicado en dos partes: un pretest para verificar los conocimientos previos de los aprendices y finalmente un postest para comprobar los resultados de la indagación.

Los instrumentos para la recolección de datos fueron validados mediante el método estadístico de fiabilidad del Alfa de Cronbach con un nivel de 0,752 aplicando siete variables, a través del programa SPSS.

Los datos fueron recolectados en la Escuela de Educación Básica Carolina de Febres Cordero, de la ciudad de Cuenca, perteneciente a la parroquia Sinincay, teniendo como población a 21 estudiantes del sexto año de básica.

Resultados

Para comprobar la hipótesis de este trabajo de investigación se realizó las pruebas de normalidad aplicando el método Shapiro-Wilk, en la cual se demostró los resultados, de seis variables son paramétricas y una variable es no paramétrica siendo esta con qué frecuencia utiliza juegos tecnológicos para su aprendizaje.

Además, se utilizó la prueba T-Student con las variables categóricas para determinar la incidencia de la gamificación en la enseñanza de la ortografía.

Tabla 1

Estadísticos de grupo

	Test	N	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media
Utiliza juegos tecnológicos para aprender ortografía	Pretest	21	3,48	1,692	,369
	Postest	21	4,71	,463	,101
Clasifica las palabras según su acento	Pretest	21	3,71	1,419	,310
	Postest	21	4,86	,359	,078
Conceptos de las palabras según su acento	Pretest	21	2,43	1,165	,254
	Postest	21	4,67	,483	,105
Deletrea palabras correctamente	Pretest	21	3,29	1,384	,302
	Postest	21	5,00	,000	,000

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2

Prueba de muestra independientes

	F	Utiliza juegos tecnológicos para aprender ortografía		Clasifica las palabras según su acento		Conceptos de las palabras según su acento		Deletrea palabras correctamente	
		Se han asumido varianzas iguales	No se han asumido varianzas iguales	Se han asumido varianzas iguales	No se han asumido varianzas iguales	Se han asumido varianzas iguales	No se han asumido varianzas iguales	Se han asumido varianzas iguales	No se han asumido varianzas iguales
Prueba de Levene para la igualdad de varianzas		48,563		23,901		14,164		55,069	
Sig.		,000		,000		,001		,000	
t		-3,235	-3,235	-3,578	-3,578	-8,133	-8,133	-5,678	-5,678
gl		40	22,978	40	22,543	40	26,680	40	20,000
Sig. (bilateral)		0,002	0,004	0,001	0,002	0,000	0,000	0,000	0,000
Diferencia de medias		-1,238	-1,238	-1,143	-1,143	-2,238	-2,238	-1,714	-1,714
Prueba T para la igualdad de medias	Error típ. de la diferencia	,383	,383	,319	,319	,275	,275	,302	,302
	95%	-2,012	-2,030	-1,788	-1,804	-2,794	-2,803	-2,324	-2,344
	Intervalo de confianza para la diferencia	-,465	-,446	-,497	-,481	-1,682	-1,673	-1,104	-1,084

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la utilización de juegos tecnológicos para aprender ortografía en la media del pretest es de 3,48 y en el postest de 4,71 donde se puede apreciar que los estudiantes manejan juegos tecnológicos en el proceso de aprendizaje, lo que permite evidenciar cambios significativos confirmados en la prueba t con un índice de 0,002 al 0,004 por lo tanto esta hipótesis es afirmativa; por otro lado en la clasificación de las palabras según su acento en la media del pretest es de 3,71 y postest 4,86, después de aplicar Genially en la prueba t se evidencia un índice del 0,001 al 0,002 lo que determina una significación representativa.

En relación a los conceptos de las palabras según su acento se refleja en la media del pretest es de 2,43 y postest de 4,67 lo que señala un cambio importante es esta variante y lo demuestra que con índice de significación de 0,000 en la prueba t y finalmente en la media señala en el pretest el 3,29 y 5,00 en el postest en el deletreo de las palabras,

obteniendo en la prueba t un índice de 0,000 de esta manera se puede afirmar que el estudiante ha mejorado de manera significativa al emplear la herramienta de Genially.

Discusión.

Las evidencias científicas han demostrado que la gamificación en la enseñanza de ortografía es una actividad divertida y motivadora, se puede aprovechar para deletrear palabras y aprender reglas ortográficas así lo señala Bringas et al. (2020), además explica que durante su investigación su apreció una mejoría superior al 40% y 50% en donde se demostró un interés por parte de los estudiantes al momento de desarrollar los video juegos y finaliza señalando que es más eficiente aprender ortografía en edades tempranas. Además, estas estrategias metodológicas potencian una enseñanza inclusiva en los estudiantes con necesidades educativas especiales logrando un cambio en la actitud y permitiendo que su aprendizaje resulte una experiencia gratificante teniendo como ventaja la equidad educativa y se pueden aplicar en diferentes asignaturas o áreas de estudio logrando la interdisciplinaridad.

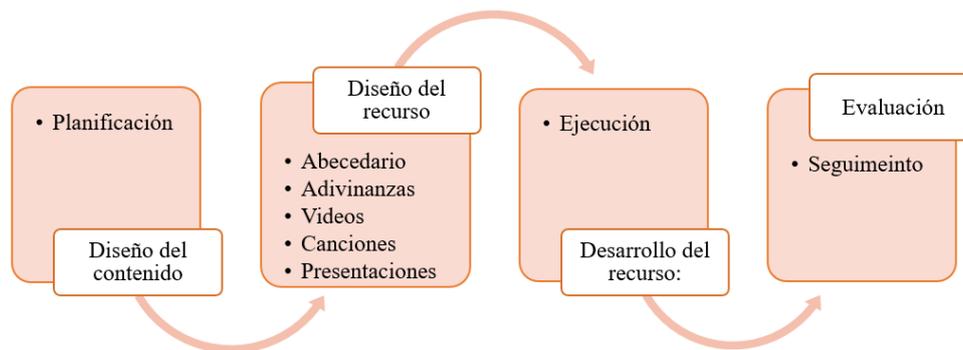
Mientras que, por otro lado, en esta investigación se recolectó los datos mediante una prueba pretest y postest y datos cuantitativos con una significación $<0,05$, en la cual se apreció la mejora en el aprendizaje de ortografía aplicando presentaciones y juegos interactivos en la plataforma Genially. El compromiso de enseñar ortografía es imprescindible para mejorar la ortografía en forma sistemática, gradual, informal, ocasional y progresiva por medio de juegos interactivos que favorezcan el dominio de grafías, reglas de escritura y actitudes de análisis y cuidado con lo que se escribe.

Propuesta.

Una vez determinado el problema y en busca de soluciones y basados en las citas bibliográficas de varios autores sobre la gamificación y la ortografía, se plantea la propuesta en esta investigación la que tiene como objetivo principal desarrollar juegos y presentaciones educativos interactivos mediante la implementación de la aplicación Genially en la enseñanza de la ortografía que pueden utilizarse en diversos dispositivos móviles computadoras, tabletas, celulares inteligentes. En el aula es donde el docente se convierte en agente dinamizador que cumple el rol de orientar el proceso, en experiencias basadas en diversión, relación y colaboración con sus pares. A continuación, se describe la propuesta enfatizando en las siguientes etapas:

Figura 3.

Propuesta pedagógica



Fuente: Elaboración propia

Diseño del contenido: como actividad inicial se realizó una planificación para determinar los temas y actividades a llevarse a cabo; a su vez estructurar el diseño del recurso o juego a desarrollarse.

Diseño del recurso: creación de presentaciones interactivas para conocer el abecedario dentro del cual se encuentran adivinanzas, videos, canciones, laberintos que construyen a la identificación de letras de manera correcta; además se creó un juego en relación a conceptos de palabras según su acento, dentro del mismo consta de recompensas una vez que el jugador vaya superando cada uno de los niveles.

Desarrollo del recurso: implementación de los juegos en la plataforma Genially con los estudiantes, se puede ejecutar de manera individual o grupal, para verificar los conocimientos adquiridos.

Evaluación: en esta etapa se tiene como propósito guiar el trabajo docente-estudiante, en la efectividad de la implementación de la aplicación Genially para evitar faltas ortográficas y verificar la eficiencia de la estrategia didáctica aplicada durante el conocimiento de las reglas ortográficas con las palabras según su acento.

Conclusiones.

- A nivel mundial la gamificación se ha convertido en un instrumento importante durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, implementado en las diferentes áreas de estudio para la adquisición de reforzar o adquirir nuevos conocimientos de manera lúdica, siendo esta de forma individual o colectiva lo que permite que los estudiantes alcancen dominios de los conceptos y poner en práctica durante su

labor estudiantil y personal, logrando personas capaces de deletrear palabras sin dificultad y a su vez producir textos escritos correctamente.

- La herramienta de la gamificación permite a los estudiantes de obtener un aprendizaje de manera divertida, dinámica y significativa, convirtiendo las tareas aburridas en interesantes, además fortalece la relación con la estructura social implicando participar en actividades mentales.
- Dentro de los juegos se requieren elementos básicos orientados a los objetivos, retos, reglas, limitaciones durante el juego y finalizará con recompensas o premios para una mayor motivación de los participantes. Es por ese motivo, que es necesario emplear en el área de lengua y literatura con el propósito de disminuir las faltas ortográficas mediante el deletreo de palabras y la clasificación de palabras según su acento.
- Para esta investigación se utilizó el software SPSS en la cual se analizó la prueba de fiabilidad con el Alfa de Cronbach; la prueba de normalidad estableciendo datos paramétricos y no paramétricos y finalmente aplicando una T-Student con datos de pretest y postest dando resultados positivos para esta hipótesis.
- La propuesta planteada para la solución de esta interrogante fue la aplicación de la herramienta de Genially para disminuir las faltas ortográficas en la cual se realizó presentaciones aplicando conceptos y clasificación de las palabras según el acento, conocimiento correcto de las letras del alfabeto para deletrear palabras simples y complejas; y emplear juegos para lograr interiorizar los conocimientos para esto se utilizó juegos ya existentes y nuevos que se prevean eficaces y emocionantes.
- En relación a investigaciones anterior con la actual se puede evidenciar que la gamificación en la enseñanza de la ortografía debe ser una experiencia educativa interesante, eficaz y sencilla, por eso es importante que la estrategia lúdica cumpla con la estructura adecuada de modo que el objetivo deseado se cumpla con las actividades seleccionadas mediante la motivación y participación activa en la adquisición o transformación de conocimientos.
- La gamificación es una metodología que sirve para la formación educativa, ya que aumenta la atracción en los procesos de aprendizaje, la diversión, la innovación, la productividad y la adquisición de habilidades, para mejorar la capacidad de retención de conceptos, es por ese motivo que los docentes deben tomar decisiones sobre la utilización o no de recursos innovadores a la hora de analizar el contexto de enseñanza y aprendizaje, definiendo los objetivos a alcanzar y las necesidades específicas.
- Además, no podemos pasar por alto la inclusión ya que forma parte de la tendencia actual de investigación e innovación en educación; siendo su objetivo primordial de mejorar la práctica docente de una manera que implique de manera positiva a todos los estudiantes, asegurando así la calidad de la educación. Los maestros

deben abrir puertas y ventanas lúdicas para que los estudiantes adapten nuevas palabras y usen diccionarios apropiadamente.

- Finalmente se evidencia que la aplicación de Genially, a través de sus presentaciones y juegos creativos ayuda en la labor de aprendizaje, logrando despertar la curiosidad, la imaginación, el interés por resolver problemas y sobre todo profundizar sus conocimientos de forma lúdica dejando atrás la educación tradicional para evitar fastidio o aburrimiento en los aprendices.

Referencias bibliográficas.

- Alejaldre-Biel, L., & García-Jiménez, A. M. (2015). Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. *L Congreso Internacional de La AEPE*, 73–83. <https://n9.cl/hjj9>
- Allende. (2021, June 6). *Genially, una herramienta para hacer presentaciones interactivas - Creatividad.Cloud*. <https://n9.cl/luk9h>
- Bringas, J. A. S., León, M. A. C., & Leyva, A. A. (2020). *Desarrollo de un videojuego para aprender ortografía y mejorar la escritura en niños de educación básica*. *Desarrollo de un videojuego para aprender ortografía y mejorar la escritura en niños de educación básica Introducción*. July 2018. <https://n9.cl/d7f2z>
- Carolei, Paula; Munhoz, Gislaine; Gavassa, Regina; Ferraz, L. (2016). La gamificación como elemento de una política pública para la formación docente: experiencias más inmersivas e investigativas. *Simpósio brasileiro de games e entretenimento digital (SBGames)*, 15, 1253–1256. <https://n9.cl/p1pe8>
- Carrillo-Lopez, R. (2015). *Las actividades lúdicas en la didáctica de la educación física*. <https://n9.cl/p5z1w>
- Chaves-Yuste, B. (2020). Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *ReiDoCrea: Revista Electrónica de Investigación Docencia Creativa*, 2014, 422–430. <https://doi.org/10.30827/digibug.58021>
- Corchuelo-Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 63, 29–41. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Cuetos-Vega, F., Ramos-Sánchez, J. L., & Ruano, E. (2004). *PROESC: evaluación de los procesos de escritura: manual*. TEA. <http://hdl.handle.net/10651/54840>
- Davidson-Vera, M. S., & Bórquez-Silva, B. (2021). *Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje*. 113–126. <https://n9.cl/8opj7>

- Diuk, B., Ferroni, M., & Mena, M. (2014). *¿Cómo se aprende la ortografía de las palabras? Un estudio de comparación de distintas estrategias How is orthographic knowledge acquired? A comparative study of different strategies*. 5, 59–69. <https://n9.cl/mjc32>
- Echuari-González, J. (2022). *¿Reformar la Ortografía...?* <https://n9.cl/vrgl6>
- Gil, I. (2014, February 27). *Test inteligencia: El método equivocado para enseñar gramática (y el más utilizado)*. https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2014-02-27/el-metodo-equivocado-para-ensenar-gramatica-y-el-mas-utilizado_94325/
- González-Tardón, C. (2014). Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas. *Tesis*, 304. <https://n9.cl/uhawl>
- Jaramillo, O., & Castellón, L. (2012). Educación y videojuegos. *Revista Latinoamericana de Comunicación Chasqui*, 117, 11–19. <https://n9.cl/6zkj7>
- Martí-Climent, A., & García Vidal, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 33, 109–120. <https://doi.org/10.5209/dida.77660>
- Martínez-Villalobos, G., & Ríos-Herrera, J. F. (2019). Gamification as a learning strategy in the training of engineering students. *Estudios Pedagógicos*, 45(3), 115–125. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052019000300115>
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0), 1–17. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Pascual-Gómez, I., & Carril-Martínez, I. (2015). Relación entre la comprensión lectora, la ortografía y el rendimiento: un estudio en Educación Primaria. *Ocnos: Revista de Estudios Sobre Lectura*, 13, 7–22. <https://doi.org/10.18239/ocnos>
- Pascuas-Rengifo, Y., Vargas-Jara, E., & Muñoz-Zapata, J. (2017). Experiencias motivacionales gamificadas: una revisión sistemática de literatura. *Innovación Educativa (México, DF)*, 17(75), 63–80. <https://n9.cl/xrx0ea>
- Ríos, G. (2012). *La ortografía en el aula*. 2, 181–190. <https://n9.cl/0mt56>
- Rodríguez, C., Navas, M., Santos, M., & Fernandez, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva [The use of gamification to promote inclusive education]. *International Journal of New Education*, 3, 21. <https://n9.cl/bk2iv>

Sánchez, D. (2009). *Una aproximación a la didáctica de la ortografía en la clase de ele.* 1–22. <https://n9.cl/5j5s8>

Sánchez, P., & Francesc, J. (2015). *Gamificación Gamification.* <https://n9.cl/jh2w>

Sotomayor, C., Ávila, N., Bedwell, P., Domínguez, A., Gómez, G., & Jéldrez, E. (2017). *Desempeño ortográfico de estudiantes chilenos : 315–332.* <https://n9.cl/s57nl>

Vaca Uribe, J. (2014). *Serie Galileo para el Aprendizaje de la Ortografía.* <https://n9.cl/3ei5x>



El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Conciencia Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Conciencia Digital**.



Indexaciones

