

## Videjuego RPG como material de apoyo en la enseñanza de ortografía en niños de 10 años de edad

*RPG video game as a support material in the teaching of spelling in children of 10 years of age*

- <sup>1</sup> Rosa Fabiola Machuca Pogo  <https://orcid.org/0000-0002-0343-7449>  
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador  
[rosa.machuca.16@est.ucacue.edu.ec](mailto:rosa.machuca.16@est.ucacue.edu.ec)
- <sup>2</sup> Marcelo Javier Sotaminga Cinilin  <https://orcid.org/0000-0003-4250-906X>  
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador  
[marcelo.sotaminga@ucacue.edu.ec](mailto:marcelo.sotaminga@ucacue.edu.ec)
- <sup>3</sup> Cristián Andrés Erazo Álvarez  <https://orcid.org/0000-0001-8746-4788>  
Universidad Católica de Cuenca, Azogues, Ecuador  
[cristianerazo@ucacue.edu.ec](mailto:cristianerazo@ucacue.edu.ec)



### Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 15/07/2022

Revisado: 13/08/2022

Aceptado: 05/09/2022

Publicado: 06/10/2022

DOI: <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2354>

### Cítese:

Machuca Pogo, R. F., Sotaminga Cinilin, M. J., & Erazo Álvarez, C. A. (2022). Videjuego RPG como material de apoyo en la enseñanza de ortografía en niños de 10 años de edad. *ConcienciaDigital*, 5(4), 92-108. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2354>



*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://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](http://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:**

Juego educativo, videojuego, ortografía.

**Resumen**

El presente trabajo de investigación tiene por objeto la creación de un piloto de videojuego RPG que funcione como objeto virtual de aprendizaje para la enseñanza de la ortografía en el uso de la C, S y Z en Sexto Grado de Educación General Básica. Esta propuesta se hace con miras a incorporar la utilización de videojuegos como herramienta válida para la enseñanza de la ortografía. Además, se busca presentar los beneficios asociados a los videojuegos del género RPG que sirvan para mejorar la comunicación escrita mediante la correcta utilización de la ortografía de los estudiantes del Sexto año de Educación General Básica en la escuela Fiscomisional La Consolación.

**Keywords:**

educational game, video game, spelling

**Abstract**

The present research work aims to create an RPG video game pilot that works as a virtual learning object for the teaching of spelling in the use of C, S and Z in Sixth Grade of Basic General Education. This proposal is made with a view to incorporating the use of video games as a valid tool for teaching spelling. In addition, it seeks to present the benefits associated with video games of the RPG genre that serve to improve written communication through the correct use of spelling of students in the Sixth year of Basic General Education at the La Consolación Fiscomisional school.

**Introducción.**

Cuando pensamos en el aprendizaje de la ortografía de los niños de esta edad, la pregunta que se nos viene es ¿Qué proceso se debe seguir con los estudiantes para que logren alcanzar los aprendizajes requeridos?, durante este proceso lo que comúnmente se suele hacer, es repetir la forma en la que nosotros aprendimos de pequeños, ya sea porque aprendimos o por lo que memorizamos, entonces consideramos que esta fue la manera correcta en la que se dio nuestro aprendizaje. El llamado aprendizaje tradicional, donde los estudiantes pasan a ser entes pasivos.

Sin cuestionamientos ni modificaciones al respecto de este paradigma, el modelo constructivista ha basado el aprendizaje en la creación de herramientas para las personas, con el objetivo que ellas logren alcanzar los conocimientos por sus propias habilidades, el término más conocido dentro de este modelo es el “aprendizaje significativo” planteado por David Ausubel, en este proceso, el estudiante aprende cuando se le presenta un

material significativo para él, este aprendizaje debe ser acompañado por la motivación y estimulación a los estudiantes, cuando estos dos procesos de dan, ellos adquieren los conocimientos (Vera, 2021). Un poco más allá de este modelo encontramos al Conectivismo, que aún se debate entre aquellos que lo consideran como teoría de aprendizaje y los que mencionan que no cuenta con todos los elementos para considerarlo como tal, este modelo plantea que el proceso del aprendizaje se da por medio de una red de conexiones, es decir, aprender consiste en la capacidad de construir conexiones a través de esas redes o nodos para autoorganizar un proceso de conocimientos (Islas-Torres, 2021).

En esta era digital es notorio que la tecnología influye e interviene en los procesos de aprendizaje, el docente se convierte en un guía intermediario del conocimiento, no se trata de solo enseñar contenidos por medio de las redes, si no de cómo enseñar contenidos en formatos diferentes de los que se está acostumbrando. La búsqueda activa del conocimiento, los métodos activos y creativos con base en la tecnología, da la posibilidad a los estudiantes de adquirir el conocimiento de forma emocionante y agradable, les permite el desarrollo de habilidades para la auto coordinación de espacios tecnológicos y virtuales. Cambiar los recursos de enseñanza posibilita el desarrollo cognitivo, la interacción dinámica, la mayor fijación del conocimiento, el empleo de herramientas tecnológicas personaliza la interacción directa en los estilos de aprendizaje de los estudiantes (Londoño-Vásquez & Rojas-López, 2020).

Los estudiantes juegan, el juego se encuentra en muchas actividades que realizan, estos los motiva cuando los organizan y cuando los ejecutan, debido a la recurrente utilización de los juegos, estos han ido evolucionado a un muy conocido fenómeno llamado juego educativo, se podría traducir el término por Ludificación o gamificación, que es como se lo conoce en español. Este método tiene diferentes aplicaciones en varios contextos, uno de ellos es la educación, ya que mejora la motivación de los estudiantes para adquirir nuevos aprendizajes, dota de mejores herramientas para guiar y recompensar, motiva a la búsqueda del conocimiento para conseguir un meta y nos da la opción que la educación también puede ser una experiencia divertida y alegre (Londoño-Vásquez & Rojas-Lopez, 2019).

Los conocimientos en ortografía se enseñan de una manera tradicional, con reglas, normas, pautas y repeticiones constantes del profesor al estudiante, dejando de lado las herramientas tecnológicas llamativas y creativas en la forma de enseñar esta área tan importante para la comprensión, escritura de los textos informativos, literarios, poéticos.

El video juego es una herramienta que se le ha considerado solo desde el punto de vista del entretenimiento y se le ha dado poco importancia en el campo académico, poco a poco se ha ido cambiando esta percepción de mucha gente con respecto a este concepto, en un video juego hay una relación directa entre el usuario y la máquina de videojuego, donde

todas las acciones del jugador se reflejan en la pantalla, se genera una sensación de estar dentro de la pantalla, es decir, dentro de un mundo virtual. Esta conexión se realiza por medio de una interfaz, que es todo aquello que transmite la información entre el usuario y la máquina, cuando se trata de un video juego son los controles y los íconos que aparecen en la pantalla, lo que hace eficaz esta conexión y diálogo entre usuario y máquina (Peláez, 2009).

Los juegos RPG se denominan así por sus siglas Role Playing Game, que significa literalmente juegos de rol, el término proviene de los juegos clásicos de sobremesa como *El Señor de los Anillos*, ya que, se toma como referencia por los escenarios, o los modos que utiliza el juego. El Videojuego en RPG es aquel en donde el jugador controla a un personaje el cual decide emprender una aventura, este juego en particular tiene reglas, ideologías de juegos de rol que se enfocan en cómo es el personaje, específicamente los juegos RPG se caracterizan por la narración, es decir, es el método mediante el cual los materiales de una historia son comunicados a los usuarios del juego. Además, se han considerado a los videojuegos RPG como una experiencia que se enfoca en el rol de los personajes, en un universo donde deben completar misiones o combatir a villanos, se debe ir descubriendo la historia a medida que progresa en el juego.

En investigaciones llevadas a cabo por la Universidad de Educación en Indonesia concluyeron que jugar videojuegos de RPG tiene una mejora muy alta en las capacidades de lectura comprensiva de los estudiantes, consideran que esto sucedió porque el estudiante tiene que leer y comprender la historia a medida que avanza por los niveles, es decir, se debe entender y comprender las misiones encargadas por los personajes, el nivel, y las trampas de los villanos, y la misma manera los jugadores de RPG se encuentran con palabras nuevas, que enriquecen su vocabulario (González-Castro, 2019).

El problema de los errores ortográficos ha sido estudiado por innumerables investigadores, entre estos estudios esta una investigación realizada en Costa Rica con un grupo de 512 estudiantes de último año de Educación Básica, sobre la interrogante de que ¿Por qué escribimos como hablamos?, en esta investigación se llegaron a las siguientes conclusiones sobre el tema. Una vez procesados los datos llegamos a la conclusión que existen sonidos que oralmente solemos pronunciarlos de determinada manera, pero su escritura es de otra. No obstante, los jóvenes no saben discernir entre la oralidad y la escritura y, por desconocimiento de la lengua, escriben igual a como pronuncian. En esta investigación se comprobó que hay dificultades en la oralidad y esto repercute en la mala escritura de la lengua española (Rico-Martín, 2002).

A la par de esta investigación continúan muchas más, una de ellas es una propuesta de libro digital aplicado para fortalecer la ortografía de la lengua catalana, se realizó con el programa digital llamado “*Proyecto eduCAT 1x1*” como conclusiones y resultados de la experimentación confirman que los alumnos del grupo experimental obtienen resultados

significativamente mejores en los exámenes. Por lo tanto, en este estudio se pone de manifiesto que la debida formación al profesorado en medios digitales; la realización sistemática de determinadas actividades de aprendizaje con soporte TIC previamente planificadas y con un elevado grado de intencionalidad de refuerzo y repaso permite mejorar los aprendizajes y los resultados académicos de los estudiantes (Fernández & Ojando-Pons, 2015).

Esta investigación comprobó que la utilización de la TIC, son un elemento primordial en la ortografía de los estudiantes, cabe mencionar, que la formación del profesorado en la utilización de la misma, al igual, que un cronograma en su continua aplicación, fueron elementos esenciales para que se note una mejora en la calidad ortográfica de los estudiantes que formaron parte de esta investigación.

Otra investigación que se ha realizado en torno a la ortografía fue realizada por González-Ríos, en el país de Costa Rica, ella escribió un artículo titulado *“Ortografía en el Aula”* en el cual nos da a conocer las fallas frecuentes de los estudiantes con ciertas palabras, ella propone unas estrategias lúdicas para cada nivel de Educación, fundamenta la teoría del Juego como estrategia para mejorar la ortografía y manifiesta lo siguiente: Las clases se han vuelto tan rígidas que nunca se tiene tiempo para jugar; de tal manera, que el docente debería realizar juegos o actividades periódicamente para facilitarles el aprendizaje. Siempre es bueno jugar; y aprender jugando produce mejores frutos. Así que a planear juegos y empezar a aprender mientras nos divertimos (González-Ríos, 2012).

Del mismo modo, se realizó una investigación aplicando el software RPG, para la enseñanza de Estudios Sociales en sexto grado de Educación General Básica en Guayaquil - Ecuador, esta propuesta tuvo la iniciativa de utilizar este videojuego como una herramienta valida en la enseñanza de la historia, y a su vez que el personal docente promueva el estudio de sucesos históricos en sus estudiantes, como resultado la utilización el videojuego como material didáctico de apoyo en la clase de Estudios Sociales, donde los estudiantes identificaron a los actores sociales que promovieron la revolución Marcista, identificaron las medidas sociales importantes en este periodo, reforzaron la comprensión entre un estado federalista y uno centralista, además ubicaron ciudades importantes en el mapa del Ecuador, con esta investigación se demostró que los videojuegos RPG son un recurso didáctico que puede ser utilizado en clases de Estudios Sociales para la enseñanza de eventos histórico (González Castro, 2019).

El Ministerio de Educación del Ecuador ha dividido los niveles educativos de la siguiente manera, según los reajustes del Currículo de educación (Ecuador, 2012) en dicho documento legal el sistema educativo ecuatoriano se divide en los siguientes niveles: Educación Inicial, Educación General Básica, Bachillerato. En la presente investigación se considerará a Estudiantes de Educación General Básica de sexto año, con 34 estudiantes de 9 a 10 años de edad.

Para la Real Academia de la Lengua (Española, 2021) el concepto de ortografía es “Del Lat. Orthographía, f. Conjunto de normas que regula la escritura de una lengua.” Estas reglas deben ser respetadas por todos los hablantes que deseen escribir con corrección, es decir, su incumplimiento da lugar a lo que se conoce como faltas de ortografía. Estos errores cometidos por los estudiantes de manera recurrente en los niños de 10 años de edad en Educación General Básica, serán investigados para llegar a mitigar la cantidad de errores cometidos.

La ortografía forma parte de cada lengua en la gramática, y tiene una forma específica de representar sonidos y significados, se requiere una ortografía adecuada para el entendimiento de un texto escrito, es así que la ortografía tiene una función que la menciona González-Ríos (2012) es garantizar y facilitar la comunicación escrita entre los usuarios de una lengua mediante el establecimiento de un código común para su representación gráfica. La función principal de la ortografía es garantizar la comunicación, es decir, que lo que escribamos sea transmitido de manera clara para que el lector logre una comprensión del texto, el no cumplimiento de las normas y reglas de ortografía llevan al estudiante a cometer errores de ortografía, que son sancionados escolarmente y aun socialmente con la escritura en las redes sociales.

Durante el periodo de escolarización la ortografía se va adquiriendo desde los primeros años de educación formal, cuando un estudiante aprende en primero de básica a escribir la palabra papá y mamá, desde allí el observa que estas palabras van con tilde, el niño crecerá aprendiendo que estas dos palabras llevan tilde, es por eso que es muy importante enseñar y explicar estas reglas desde el inicio de la escritura, ya que esto puede generar un cambio significativo en mitigar los errores ortográficos.

Según González-Ríos (2012) es imprescindible que los docentes de Educación General Básica insistan en el mejoramiento de la ortografía, pero el insistir no es suficiente si no se aplican estrategias lúdicas, que conduzcan al dominio de las letras y a la formación de actitudes de cuidado y análisis de lo que se quiere comunicar y escribir, recordando que estas estrategias deben ser aplicadas de manera recurrente con los estudiantes para poder mitigar los errores ortográficos.

Gabarró y Puigarnau (2008) menciona que hay un proceso mental para escribir, una buena ortografía depende de la memoria visual de la palabra, cuando alguien nos dice una palabra que quieren escribir, nosotros vemos la imagen de la palabra en la mente, entonces la escritura se vuelve una copia de la palabra que teníamos en la mente, con lo que podemos concluir que para una buena ortografía necesitamos haber conocido la palabra y recordarla en nuestra memoria. El mismo autor también nos da a conocer otro proceso mental que nos ayudara para escribir bien, si la persona no puede recordar con claridad una palabra y le despierta una duda, algunas de ellas escriben la palabra de distintas

variantes para ver cuál de ellas les lastima a sus ojos, también en otras ocasiones si les nace alguna duda consultan un diccionario.

Cabe aclarar que esto solo es posible porque tienen la sensación de desconocer la palabra, y si al escribir no tuvieran dicha duda nunca sería posible consultar en el diccionario. El autor responde a la siguiente interrogante; ¿Por qué se equivoca el alumnado con la mala ortografía? y nos dice que en realidad los estudiantes se equivocan porque no realizan el gesto de memoria visual, es decir, no miran la palabra en su mente antes de escribirla.

En la misma línea de investigación Carratalá-Teruel (1993) menciona que es importante que el estudiante mire la palabra con todas sus particularidades ortográficas y fije la imagen para alcanzar la perfecta comprensión de su significado, esto hará que se alcance la escritura correcta, los docentes podríamos ayudar colocando las letras con dificultad de manera destacada para que el estudiante pueda tener una mejor fijación de la imagen. El mismo autor menciona algunas razones por lo que la ortografía ha ido desmejorando con el paso del tiempo, una de ellas es el poco gusto por la lectura que tienen los estudiantes, eso ha impedido que haya un contacto directo con las palabras, y esta es una razón fundamental, ya que sabemos que es muy importante fijar la imagen de la palabra para poder escribirla correctamente.

También menciona otra razón y sería la poca importancia que los profesores dan a los errores ortográficos de los alumnos, y también de los alumnos, ya que en ocasiones la ortografía solo tiene importancia en las materias de lengua y literatura, y les resta importancia en otras materias ya que consideran que no es un punto a evaluar en las áreas, por ejemplo, de matemáticas, ciencias sociales, etc. Por lo que es responsabilidad de todos los actores en la educación el constante monitoreo de la ortografía, no solo en la materia de Lengua y Literatura, ya que en todas las áreas los estudiantes necesitan de la escritura y por ende de la ortografía, también los profesores deben concientizar a los estudiantes que la escritura es fundamental para la comunicación entonces, la ortografía toma un papel muy importante dentro de la buena comunicación.

Por último, mencionaremos una razón más, Los métodos empleados por ciertos docentes y algunos libros de texto, que diseñan actividades que, lejos de prevenir errores ortográficos, favorecen la presencia de tales errores. Con esta última razón el autor nos propone buscar nuevos métodos, para que, en vez de corregir los errores, podamos prevenirlos en el aprendizaje de los vocablos, este método propone en una ortografía preventiva, es decir, más vale prevenir los errores ortográficos que enmendarlos, considera el mismo autor, que según algunos psicólogos y didactas resulta más eficaz prevenir el error ortográfico en el momento de aprendizaje de los vocablos, ya que el cerebro registra una huella equivocada de ellos, y si este no se corrige, se continuará reiteradamente el error ortográfico.

En su artículo *Algunos enfoques para la enseñanza de la ortografía* de Martínez de Sousa (2003) nos recomienda algunas pautas en la metodología para enseñar la ortografía, a continuación, mencionaremos algunas de ellas, en primer lugar, recomienda: no rechazar de plano los dictados, que pueden utilizarse con provecho para comprobar los adelantos de los alumnos en relación con lo ya enseñado. En segundo lugar: propone primordialmente de sesiones de lectura, sesiones que interrumpiría en momentos oportunos para explicar porque determinada palabra se escribe con b y no con v, con g y no con j, con c y no con z, en un término y no en dos, etcétera, es decir, aprenderían a leer y escribir al mismo tiempo. En tercer lugar: aprovechar cualquier circunstancia para establecer enlaces con aspectos ortográficos, por ejemplo, las clases de gramática se podrían hacer referencia a cuestiones ortográficas que venga a cuento. Y por último considera otra recomendación para hacer en casa ejercicios frecuentes de una lectura con el encargo de subrayar los aspectos ortográficos interesantes del texto.

En cuanto a la gamificación Vera (2021), mencionan a la gamificación como una vía eficaz para abordar la didáctica de la ortografía y considera que el trabajo del docente tiene una función primordial en el proceso, ya que es un agente dinamizador, cumple el rol de orientar al alumno para que avancen en el aprendizaje con una experiencia basada en la diversión y la cooperación con sus pares, potenciando a si un aprendizaje significativo. El juego es una experiencia de construcción de significados, promueve el interés, la creatividad, la colaboración y la sana competencia entre los estudiantes o los participantes del juego. El docente es el arquitecto en organizar a los estudiantes para lograr una experiencia divertida en su aprendizaje.

Por otra parte, Jiménez (2009) nos da una propuesta didáctica para saber qué es lo que debemos enseñar en las reglas ortográficas y nos mencionadas consideraciones: Que tengan un enunciado sencillo y claro. Que no posean excepciones o posean pocas. Que sean productivas: aplicables a un gran número de términos. Que no sobrecarguen el cúmulo de reglas aprendidas. Que sean inductivas, pues este hecho mejora la reflexión ortográfica y, por lo tanto, su aprendizaje. El autor considera que, tras desglosar los aspectos más destacados, lo importante es la diferencia en la propuesta tradicionalista de deductiva a inductiva que consiste en ofrecer al alumno una cierta cantidad de palabras donde sea el quien identifique la regla ortográfica, desarrollando así su capacidad de análisis sobre la lengua, y a su vez, se fortalece la autonomía del estudiante para generar sus propias conclusiones sobre la lengua estudiada.

Siguiendo a Jiménez (2009) quien considera que las actividades lúdicas en la enseñanza de la ortografía se hacen necesarias y por ende deben ser atractivas para el estudiante, la práctica ortográfica debe tener un sentido, un contexto comunicativo, que sea atractiva para el estudiante. En el caso de presentarla de forma aislada con el fin de reforzar algún conocimiento particular o como práctica anterior o posterior a la sistematización o como

actividad de calentamiento, resulta más productivo hacerlo mediante actividades lúdicas como anagramas, adivinanzas, juegos de letras y palabras, crucigramas, sopa de letras, transformaciones de palabras, palabras-enigma, etc.

Para Valderrama (2012) los videojuegos en la educación actual ayudan al alumno a lograr un aprendizaje significativo, cuando un video jugador está en una partida, el error esta siempre presente, pero esto no le causa conflicto alguno, más aun, el busca la forma de seguir intentando hasta lograr ganar y encontrar la respuesta correcta, es decir, el jugador ve al error y al fracaso como una oportunidad de buscar nuevas maneras de resolver los conflictos o problemas para llegar a alcanzar sus objetivos. El mismo autor menciona que los videojuegos dan al jugador un ambiente en el que puede experimentar relaciones entre todos los objetos, fuerzas y otros personajes que están en el mundo virtual, esto le permite al jugador resolver un conjunto de problemas que se presentan al momento de iniciar el juego, y resolver todas las misiones.

Según Meza-Maya (2017) la creación de la web w.2.0, tiene el objetivo de colaboración y servicio, este web permitió interactuar y crear contenidos entre los usuarios, es decir, se formó una comunidad virtual, que a diferencia de otros sitios estáticos en donde los usuarios solo se limitan a recibir información, la tecnología digital ofrece una forma de democratización de la comunicación, de la información y por supuesto del conocimiento, los blogs, las wikis dan la posibilidad al usuario de intervenir en la creación de contenidos, es decir pasar de ser receptores de la información a ser partícipes y creadores de sus aprendizajes.

Una aplicación que se dio gracias a la Web 2.0, fue el Software RPG según Fuentes-Perez (2020) los videojuegos RPG surgieron debido al gran auge que estaban teniendo los juegos de rol de mesa, ya que estos se llevaron a la digitalización, así comenzaron a aparecer los primeros videojuegos RPG. Este género se caracteriza por tener un rol dentro del mundo del juego, donde los personajes presentan parámetros como, vida, defensa, o de daño, el desarrollo del juego ira determinando cada uno de ellos.

Según el mismo autor en la actualidad los videojuegos RPG han ido evolucionando y podemos encontrar diferentes tipos con subgéneros están, por ejemplo: el Rol Clásico, donde el jugar se representa con un personaje que debe progresar y avanzar a la vez que evoluciona en un mundo sujeto a reglas. El segundo subgénero mencionado por el autor es Mazmorras multiusuario, se caracteriza por que el jugador no tiene el control de comenzar o terminar la partida cuando él lo desee, si no que depende de otros usuarios que estén en el mismo juego. Por último, menciona al subgénero de Rol multijugador masivo, es una evolución de las mazmorras multiusuario, es decir hay más personas conectadas a sus servidores para jugar, interactuar, cooperar o competir en línea, la ventaja de este subgénero es que la partida persiste en el tiempo, es decir luego de unas horas se puede volver a conectarse y seguir avanzando en el juego.

Es por eso que consideramos de mucha importancia que la enseñanza de la ortografía adquiera nuevas técnicas de enseñanza motivadoras, creativas, eficaces con la intención de revalorizar esta área muy relevante al momento de la escritura y comprensión de los textos. Considerando todos los argumentos presentados, esta investigación tiene como objetivo general aplicar gamificación mediante un videojuego en el software RPG, para mitigar los errores ortográficos con el uso de la C, S y Z, en los niños de diez años de la Escuela Fiscomisional La Consolación.

### **Metodología.**

La presente investigación fue explicativa cuasiexperimental ya que busco encontrar una relación de causa y efecto entre las dos variables, tiene un enfoque mixto, que busco recopilar y analizar e integrar tanto la investigación cualitativa como la cuantitativa con el fin de obtener ventajas de ambos y minimizar sus inconvenientes. Tuvo una cohorte longitudinal ya que se aplicó en un pretest de diagnóstico y luego un pos-test, fue aplicado a una población de estudio aleatorio estratificado, ya que se enfocó a un grupo definido de 34 estudiantes cuya edad fue de 10 años, pertenecieron al nivel medio de educación, de la Institución Fiscomisional La Consolación de la parroquia el Valle, cantón de Cuenca provincia del Azuay en Ecuador.

Los instrumentos utilizados fueron un pre y post test de 11 preguntas, que contenía una escala de Likert, se dio la intervención, en la mitad de estos dos momentos, de la gamificación mediante un video juego en la aplicación RPG, seguidamente se aplicó el mismo post test para validar resultados, los test se aplicaron en las horas de clases de la asignatura de Lengua y Literatura, previo a la autorización de las autoridades de la institución al igual que de los representantes de los estudiantes, se recolecto los datos de manera física y que fueron contestados por los estudiantes, al final la información fue validada con un nivel de fiabilidad del 0.774 en Alfa de Cronbach. Posteriormente se realizó un análisis estadístico mediante una T de student en el programa SPSS, cuyos resultados, tablas y datos serán presentados en los resultados.

El instrumento aplicado en los dos momentos, constaba de dos escalas valorativas, las variables dependientes con Siempre 5, casi siempre 4, rara vez 3, casi nunca 2, nunca 1. Y las variables independientes con Muy bueno 5, Bueno 4, Regular 3, Malo 2, Muy malo 1.

### **Resultados.**

Los resultados obtenidos para mitigar errores ortográficos en los niños de 10 años de edad en la utilización de las letras S, C y Z, mediante con videojuego en RPG donde se reforzaban estas reglas ortográficas, fueron positivos ya que se encontró una mejoría en

la escritura luego de la aplicación de esta innovación educativa, que se explica con más detalles a continuación.

Se realizó una prueba de normalidad a través de Shapiro-Wilk donde las 11 variables aplicadas son paramétricas, con una significación menor del 0.05. Para probar el impacto de la innovación con el software RPG aldea de la ortografía se estableció el p-valor de a menor 0.05, demostrando las variables asociadas y la validez de las mismas, a continuación, se visualiza la tabla de resultados mediante una prueba T de student.

**Tabla 1.**

*Resultados del pre y post test*

	RPG.		Ter. oso		Ter. cito		Transf. z al plural	
	Test		Test		Test		Test	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
N	34	34	34	34	34	34	34	34
Media	2,53	3,76	3,74	4,74	3,53	4,85	2,88	3,79
Desviación típ.	1,354	1,075	,751	,666	1,461	,436	1,822	1,771
Error típ. de la media	,232	,184	,129	,114	,251	,075	,312	,304

**Fuente:** Elaboración propia

Leyenda

RPG: Has usado video juegos RPG en tu aprendizaje.

Ter. oso: Cinco palabras terminadas en osa

Ter. cito: Cinco palabras terminadas en cito

Transf. Z al plural: Cinco palabras terminadas en cita

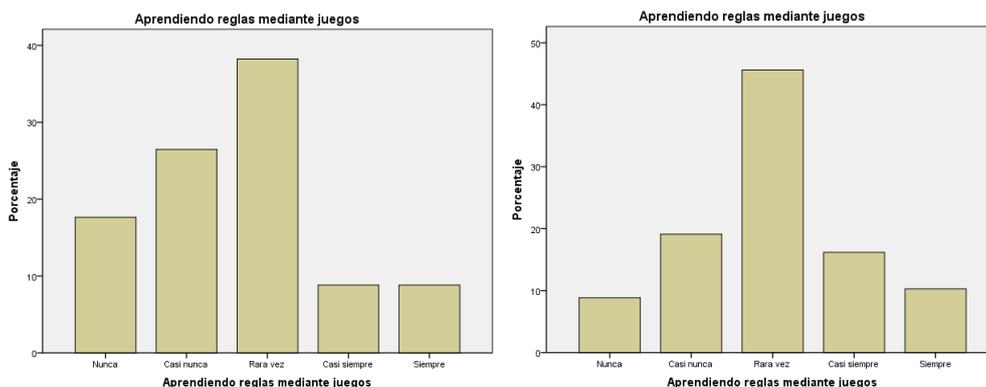
En relación a la utilización de videos juegos RPG para el aprendizaje se puede observar en el pretest la media del 2,53 y en el posttest de 3.76 con este análisis se pudo demostrar que los estudiantes muestran un mayor interés en utilizar el video juego para aprender, esta diferencia se ofrece cambios significativos confirmados por el índice obtenido en la prueba T (0.000), probando la hipótesis que el video juego RPG pudo ayudar en el mejoramiento de la ortografía y es afirmativa, en el pretest de la escribir palabras terminadas en oso la media es del 3.74 y en el posttest de 4.74, aquí se demostró que luego de la aplicación del juego el estudiante aprendió la regla ortográfica de la S, que menciona que las palabras terminadas en oso y osa se escriben con S, ya que se alcanzó un índice en la prueba T del 0.000.

La media señala en el pretest 3,57 en escribir palabras con cito y en el posttest 4,85 mostrando así un aprendizaje significativo en la regla del uso de la C, con un índice del 0.000 en la prueba T. En transformar al plural las palabras terminadas en Z la media indica en el pretest 2,88 y el pretest 3.79 el índice que alcanzo es del 0.040 en la prueba T,

verificando que hubo una mejoría después de aplicar el video juego RPG aldea de la ortografía.

Figura 1.

Comparativa aprendiendo reglas ortográficas con el juego



Fuente: Elaboración propia.

En estas dos barras comparativas se visualiza la frecuencia en el uso de video juegos para aprender ortografía, antes y después de aplicar la innovación gamificada. En el primer cuadro de barras vemos que los estudiantes en un 19% nunca han utilizado videojuegos para aprender ortografía. En el segundo gráfico de barras se nota una mejoría en la utilización de la innovación ya que se reduce a una 9% el porcentaje de estudiantes que no conoce la innovación en el software RPG, es decir los estudiantes han utilizado el juego en mayor porcentaje para aprender ortografía.

Según los resultados obtenidos se comprueba que la utilización de la gamificación mediante un videojuego RPG Aldea de la Ortografía, mitiga los errores ortográficos de los estudiantes, como lo mencionaba Jiménez (2009) las actividades lúdicas en la enseñanza de la ortografía deben ser atractivas para el estudiante, se comprobó que esta estrategia lúdica funciona para que el estudiante mejorara su escritura. Al igual que sucedió con la investigación en donde se aplicó un videojuego en RPG para aprender Estudios Sociales en la ciudad de Guayaquil Ecuador, donde se demostró una mejoría en el aprendizaje de los niños de 10 años de edad según lo menciono (González-Castro, 2019).

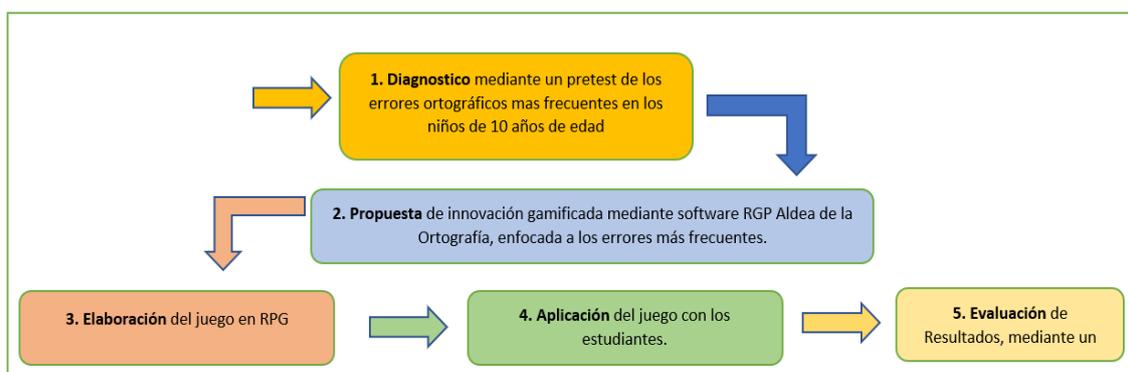
Propuesta.

La presente propuesta nace con la finalidad de mitigar errores ortográficos en la escritura de los niños de 10 años de edad, en cuanto al uso de las grafías C, S y Z. Los elementos que se emplearon para la propuesta de innovación educativa mediante la gamificación

con el software RPG “Aldea de la Ortografía” siguieron la planificación claramente expuesta en la siguiente figura 1.

**Figura 2.**

Esquema de la propuesta de innovación educativa con el software RPG “Aldea de la Ortografía”



**Fuente:** Elaboración propia

A continuación, se describe los principales componentes.

**Diagnostico.** Se inició de la preocupación del docente al ver las muchas falencias de los estudiantes al momento de escribir por eso se intentó mejorar la ortografía de los estudiantes de 10 años de edad, para esto se les tomo una pretest donde sacamos resultados con los errores más frecuentes en ortografía que los estudiantes cometían al momento de escribir, los 34 estudiantes participantes respondieron el test, donde se visualizó un déficit en la utilización de las letras S, C, Z, ya que los estudiantes confundían el sonido de estas y no sabían en qué momento debían utilizar cada una de estas letras al momento de escribir.

**Propuesta.** Teniendo ya el diagnostico se procedió a elaborar la innovación educativa utilizando la gamificación, mediante el software RPG, se procedió a realizar la narración del juego, de manera que tengan 4 espacios o momentos donde el estudiante conociera una regla relacionada a cada una de estas letras, y al final tenga una recompensa por finalizar y completar las misiones.

**Elaboración.** A continuación, se procedió a programar el juego en RPG llamado “Aldea de la Ortografía”, en el subgénero del Rol clásico, donde el jugar se representa con un personaje que debe progresar y avanzar a la vez que evoluciona en un mundo sujeto a regla como lo mencionaba (Valderrama, 2012).

El espacio del juego se dividió en 4 pequeñas aldeas, al inicio del juego se encontraba un sabio de la ortografía el cual te daba las indicaciones del juego, el personaje principal del juego era un super héroe, este debía entrar en cada aldea y buscar a los monjes quienes tenía información de la reglas ortográficas, a la vez tenía que ayudar a las aldeanas y matar a los ogros que estaban en el camino que impedían que el héroe accediera al monje y pasar a la siguiente aldea, a la par de esta dificultad del ogro, en el camino que unía a las aldeas, habían unos pequeños diablitos que tenían espadas para eliminar al héroe.

El reto era pasar todas las aldeas y encontrar el diamante el cual tenía todas las reglas aprendidas. Se puso un limitante a las vidas que tenía el héroe de 5 vidas, si no lograba matar a los villanos con esas vidas, se terminaba el juego y tenía que iniciar de nuevo el recorrido. El héroe tenía una espada que le permitía defenderse y matar a los villanos, el cual se activaba con la barra espaciadora del teclado, para avanzar, retroceder o girar de izquierda y derecha se utilizaban las flechas del teclado. Al final en el diamante salía un mensaje de felicitaciones para el gran héroe que salvo a las aldeanas de los monstruos de la escritura.

**Aplicación.** Seguidamente de la elaboración y programación se les presento el juego a los estudiantes y se les indico a los personajes de la aldea, se les explico los comandos del juego en el teclado, se hizo una pequeña demostración en la clase con la primera aldea, para que vean la programación y el funcionamiento del juego, se les explico que hay 4 aldeas y cada una tiene una misión que cumplir, se les motivo a ingresar y lograr conseguir el diamante para ser el campeón y el salvador de la buena escritura en la aldea de la ortografía, posteriormente se les envió el link del juego para que lo jugaran en casa, las veces que sea necesario para poder cumplir con todas la misiones. Se les dio 24 horas para poder pasar todas las misiones.

**Evaluación.** Posteriormente terminado el plazo de las 24 horas, se les tomo a los estudiantes un post test, para validar los resultados de la innovación mediante el videojuego RPG Aldea de la Ortografía, observándose una gran mejoría en la utilización de las letras S, C y Z.

### Conclusiones.

- En la presente investigación, se dio a conocer que mediante la gamificación y el uso de herramientas innovadoras los estudiantes mitigan los errores ortográficos cuando está por medio la innovación, es decir, la utilización de la gamificación como herramienta de aprendizaje, mediante un juego de roles aplicado en el videojuego RPG.
- Cuando el estudiante se sintió motivando a los desafíos, los retos, y a ser el ganador del juego, puso más interés en el aprendizaje, interiorizo mejor los contenidos, y aplico lo aprendido.

- Cuando se utilizó una narrativa en el video juego donde los personajes estuvieron acordes a la edad del estudiante, ellos se interesaron más en el juego ya que les llamó la atención y deseaban imitar a sus personajes favoritos siendo ellos los encargados de general puntajes, obtener, vidas, buscar recompensas y subieron en la tabla de ganadores al final del juego. Si por el contrario el estudiante que no logró el objetivo de ser el ganador, él por su propia motivación volvió a iniciar el juego hasta que pudo ser el ganador y cumplió con los retos que trajo el juego, esta situación beneficio su aprendizaje, ya que, repitiendo el juego, se dio cuenta de los errores cometidos. Recordemos que aprendemos más cuando nos equivocamos y tenemos la oportunidad de enmendar nuestro error.
- El aprendizaje fue entretenido cuando el docente fue el ente motivador, es decir, el más entusiasta en proponer la aventura del juego utilizando la narrativa correcta, los escenarios y la presentación de los personajes, así el estudiante sintió curiosidad y eso le motivo para querer jugar y aprender, de esa manera se obtuvieron resultados positivos en los estudiantes. Reforzando el concepto de volver al estudiante un ente activo en la educación a ser el constructor de su propio aprendizaje, y el docente un mediador del conocimiento.

### Referencias bibliográficas.

- Carratalá-Teruel, F. (1993). La ortografía y su didáctica en la Educación Primaria. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 18, 93–100. <https://n9.cl/81w0n>
- Ecuador, M. de E. (2012). *ACUERDO Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A*. 593 2, 1–2. <https://urlcc.cc/cuz0v>
- Española, R. A. de la L. (2021). *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*. <https://urlcc.cc/2yd7s>
- Fernández, M. À., & Ojando Pons, E. S. (2015). ¿Pueden las TIC mejorar los resultados académicos? Diseños formativos y didácticos con soporte TIC que mejoran los aprendizajes: el caso de los contenidos digitales de ortografía de Digital-Text. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 85. <https://doi.org/10.6018/j/240841>
- Fuentes-Perez, A. (2020). *Guardians of the forest*. 1–6. <https://n9.cl/k7rpr>
- Gabarró, D., & Puigarnau, C. (2008). *Buena ortografía sin esfuerzo para docentes. Con la Programación Neurolingüística (PNL)*.
- González-Ríos, G. (2012). La Ortografía En El Aula. *Revista Káñina*, XXXVI(2), 181–190. <https://n9.cl/8k4qo>

- González-Castro, G. (2019). *Videojuego RPG como material de apoyo en la enseñanza de Estudios Sociales*. 65. <https://n9.cl/dktgp>
- Islas-Torres, C. (2021). Conectivismo y neuroeducación: transdisciplinas para la formación en la era digital. *CIENCIA Ergo Sum*, 28(1), 1–13. <https://doi.org/10.30878/ces.v28n1a11>
- Jiménez, S. (2009). Redalyc. Una aproximación a la didáctica de la ortografía en la clase de ELE. *Una Aproximación a La Didáctica de La Ortografía En La Clase de ELE MarcoELE*, 9, 1–1. <https://n9.cl/ozla7>
- Londoño-Vásquez, Laura. Rojas-Lopez, M. (2019). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Revista Científica*, 4(14), 205–227. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2019.4.14.10.205-227>
- Londoño-Vásquez, L. M., & Rojas López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493–512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- Martínez de Sousa, J. (2003). *Algunos enfoques en la enseñanza de la ortografía*. 9. <https://n9.cl/960xb>
- Meza-Maya, C. V. (2017). *Producir para consumir: videojuegos de roles multijugador en línea y hábitos de consumo en niños y adolescentes*. <https://n9.cl/qvy6i>
- Peláez, B. (2009). Fútbol y Videojuegos: Reinventando el juego. *Razón y Palabra*, 14, 1–14. <https://n9.cl/ktkyv>
- Rico-Martín, A. (2002). Breve análisis de los factores que intervienen en el aprendizaje ortográfico. *Publicaciones*, 32(0), 71-84–84. <https://n9.cl/amsa8>
- Valderrama, J. A. (2012). *Los videojuegos: conectar a los alumnos para aprender*. <https://n9.cl/a7gvd>
- Vera, D. (2021). *Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje*. 113–126. <https://n9.cl/8mxm3>

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

