



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v11i1.4292>

Ciencias de la Educación  
Artículo de Investigación

## *Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año*

### *Gamification tools for spelling learning in the fourth grade*

### *Ferramentas de gamificação para a aprendizagem da ortografia na quarta classe*

Freddy Jimmy Palma Díaz <sup>I</sup>  
[fpalmad@ube.edu.ec](mailto:fpalmad@ube.edu.ec)  
<https://orcid.org/0009-0007-9331-7726>

Alvaro Roberto Ortiz Chulde <sup>II</sup>  
[betikorober52@gmail.com](mailto:betikorober52@gmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0001-4174-8774>

Yadyra de la Caridad Piñera Concepción <sup>III</sup>  
[ydpinerac@ube.edu.ec](mailto:ydpinerac@ube.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0002-8947-1364>

Virginia Sánchez Andrade <sup>IV</sup>  
[vsancheza@ube.edu.ec](mailto:vsancheza@ube.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0001-9233-243X>

**Correspondencia:** [fpalmad@ube.edu.ec](mailto:fpalmad@ube.edu.ec)

\***Recibido:** 26 de enero de 2025 \***Aceptado:** 22 de febrero de 2025 \***Publicado:** 10 de marzo de 2025

- I. Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.
- II. Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.
- III. Doctor en Ciencias Pedagógicas, Docente y Tutora Virtual de la Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Ecuador.
- IV. Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Doctor en Ciencias Pedagógicas, Ecuador.

## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

### Resumen

La ortografía constituye un aprendizaje importante para la vida en general. El objetivo trazado en esta investigación fue diseñar herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año de la escuela "Ernesto Jouvín Cisneros". Se utilizaron métodos teóricos, empíricos y estadísticos matemáticos. La muestra se centró en 15 estudiantes con 2 docentes del Área de Lengua y Literatura. Se detectaron debilidades: estudiantes desmotivados por problemas de escritura, errores ortográficos disímiles, escaso uso de la tecnología y la gamificación. Por lo antes expuesto, se diseñaron herramientas de gamificación, con Quizizz. Esta propuesta fue validada teóricamente por 10 especialistas en Lengua y Literatura, los cuales indicaron que la propuesta es viable. El estudio identifica que, tanto los elementos clave de la gamificación, como la retroalimentación, los desafíos y recompensas del juego, favorecen el aprendizaje. Además, se destaca que esta estrategia permite un ambiente de aprendizaje más lúdico y colaborativo, mejora la ortografía y contribuye al desarrollo de habilidades metacognitivas, al permitir que los estudiantes reflexionen sobre sus errores y estrategias de aprendizaje. Es fundamental la incorporación de recursos gamificados en las aulas como una forma de abordar las dificultades tradicionales en el aprendizaje de la ortografía.

**Palabras clave:** Gamificación; ortografía; motivación; aprendizaje; escritura.

### Abstract

Spelling is an important learning process for life in general. The objective of this research was to design gamification tools for spelling learning in the fourth year of the "Ernesto Jouvín Cisneros" school. Theoretical, empirical and statistical mathematical methods were used. The sample focused on 15 students with 2 teachers from the Language and Literature Area. Weaknesses were detected: students demotivated by writing problems, dissimilar spelling mistakes, little use of technology and gamification. For the reasons stated above, gamification tools were designed, with Quizizz. This proposal was theoretically validated by 10 specialists in Language and Literature, who indicated that the proposal is viable. The study identifies that both the key elements of gamification, such as feedback, challenges and rewards of the game, favor learning. Furthermore, it is highlighted that this strategy allows for a more playful and collaborative learning environment, improves spelling and contributes to the development of metacognitive skills by allowing students to reflect on their

## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

mistakes and learning strategies. The incorporation of gamified resources in classrooms is essential as a way of addressing traditional difficulties in learning spelling.

**Keywords:** Gamification; spelling; motivation; learning; writing.

### Resumo

A ortografia é um processo de aprendizagem importante para a vida em geral. O objetivo desta pesquisa foi projetar ferramentas de gamificação para a aprendizagem da ortografia no quarto ano da escola "Ernesto Jouvín Cisneros". Foram utilizados métodos estatísticos teóricos, empíricos e matemáticos. A amostra foi constituída por 15 alunos com 2 professores da Área de Línguas e Literatura. Foram detetadas fragilidades: alunos desmotivados por problemas de escrita, erros ortográficos diferentes, pouco uso de tecnologia e gamificação. Pelos motivos acima expostos, as ferramentas de gamificação foram concebidas com o Quizizz. Esta proposta foi validada teoricamente por 10 especialistas em Língua e Literatura, que indicaram que a proposta é exequível. O estudo identifica que elementos-chave da gamificação, como o feedback, os desafios e as recompensas no jogo, promovem a aprendizagem. Além disso, salienta-se que esta estratégia permite um ambiente de aprendizagem mais lúdico e colaborativo, melhora a ortografia e contribui para o desenvolvimento de competências metacognitivas, ao permitir que os alunos reflitam sobre os seus erros e estratégias de aprendizagem. É essencial incorporar recursos gamificados nas salas de aula como forma de abordar as dificuldades tradicionais na aprendizagem da ortografia.

**Palavras-chave:** Gamificação; ortografia; motivação; aprendizagem; escrita.

### Introducción

En la educación actual se plantea que, saber escribir correctamente constituye una capacidad necesaria en sí misma y es la base de otras aptitudes vitales: UNESCO (2023) respecto a la educación, manifiesta, es un derecho humano fundamental que permite sacar a los hombres y las mujeres de la pobreza, superar las desigualdades y garantizar un desarrollo sostenible. Según Lebus (2003) sostiene que desarrollar una educación desde una perspectiva compleja es importante en la actualidad debido a que la realidad social es extremadamente conflictiva y diversa, influenciada por procesos intangibles.

## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

La Sección quinta de la Constitución de la República del Ecuador reconoce a la educación como un derecho de las personas a lo largo de su vida y, a la vez, ésta constituye un deber ineludible e inexcusable del Estado (Art. 26), garantiza el acceso universal a la educación en cualquier etapa de la vida implica asegurar que todas las personas, independientemente de su identidad, autonomía e integridad, puedan acceder al sistema educativo sin sufrir discriminación. Este derecho fundamental incluye como aspecto esencial ofrecer un servicio educativo de calidad, enfocado en el desarrollo integral de cada estudiante. (MINEDUC, Agenda Regulatoria 2018 - 2021, 2021).

En el Marco Curricular Competencial de Aprendizajes, el área de Lengua y Literatura abarca la enseñanza del idioma mediante las principales habilidades lingüísticas: hablar, escuchar, leer y escribir en contextos comunicativos. El aprendizaje de Lengua y Literatura permite a los estudiantes adquirir habilidades que faciliten su interacción y el uso del idioma como herramienta de comunicación en su vida diaria. (MINEDUC, 2021). El objetivo es que los estudiantes de cuarto grado, adquieran las habilidades y competencias necesarias para dominar el código alfabético y desarrollar habilidades comunicativo-lingüísticas que les permitan usar la lengua de manera efectiva. Además de adquirir destrezas en lectura y escritura, así como en operaciones geométricas y aritméticas básicas, y en razonamiento lógico-matemático para comenzar con procesos matemáticos formales. También se pretende que estén capacitados para ejercer sus derechos y responsabilidades en la toma de decisiones democráticas. (MINEDUC, 2023). La escritura es un proceso cognitivo que permite descubrir y aclarar lo que se desea comunicar. Más allá de ser simplemente un medio de transmisión, la escritura posee un potencial epistémico que se manifiesta para quienes se embarcan en ella. Las ideas bien desarrolladas emergen gradualmente, pasando por varias reescrituras hasta alcanzar su madurez. Por lo tanto, la composición escrita es fundamental para la construcción del conocimiento y el desempeño académico, ya que favorece el razonamiento por diversas razones.

La ortografía es considerada fundamental tanto por docentes como por estudiantes, un aspecto clave en la enseñanza del lenguaje. Existe inquietud por los bajos niveles ortográficos observados en los estudiantes, lo cual se reconoce como una debilidad importante en el sistema educativo. No obstante, a pesar de esta preocupación, los docentes no suelen ajustar sus estrategias, técnicas o recursos para mejorar la ortografía, aunque sí manifiestan disposición para implementar nuevas metodologías, estrategias o herramientas. (González & Uyaguary, 2020).

## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

---

El desarrollo del lenguaje escrito involucra diversos aspectos cognitivos, emocionales y contextuales. Específicamente, el éxito en la ortografía está relacionado con el desarrollo de habilidades perceptivas, motivacionales, de memoria, atención, lingüísticas, representación mental y razonamiento (Espinoza, 2021). Para estudiar la ortografía, es útil considerar diversas subdivisiones y ramas, incluyendo la gramática, que examina las reglas y principios de una lengua para el uso y organización de palabras en una oración.

La ortografía es fundamental para la comunicación escrita, ya que asegura la correcta escritura de las palabras, facilitando así la comprensión lectora y la expresión clara y coherente de ideas. No obstante, el aprendizaje de la ortografía puede ser desafiante para muchos estudiantes debido a la complejidad de las reglas y la abundancia de excepciones en el idioma (Arízaga, 2023). La gamificación, desde una perspectiva académica, está ganando cada vez más terreno en la educación que busca innovar en sus diversos niveles pedagógicos. Es fundamental que la comunidad educativa participe activamente en este proceso. La gamificación es un enfoque de aprendizaje que incorpora la mecánica de los juegos en el entorno formativo escolar, con el fin de mejorar los resultados, desarrollar habilidades y destrezas en los alumnos, y recompensar acciones específicas.

El contexto de la investigación se centra en la Escuela de Educación General Básica Ernesto Jouvín Cisneros, en el área de Lengua y Literatura. Se comprueba que los estudiantes de cuarto grado presentaron deficiencias en la escritura con errores ortográficos, a través de un estudio exploratorio consistente en el análisis de documentos normativos pertenecientes a la Educación Básica, en este caso el Marco Curricular de Aprendizaje Competencial y lineamientos del Ministerio de Educación (2018) para el área de Lengua y Literatura. También se realizan entrevistas a docentes y observación a los estudiantes, así como revisión de exámenes y libretas estudiantiles.

Las fortalezas encontradas son fundamentalmente: La inclusión del área de Lengua y Literatura en el Marco Curricular de Aprendizaje Competencial, con preponderancia de la lecto escritura. La concientización de los directivos, docentes y familias acerca de la importancia del desarrollo de la correcta escritura.

Las debilidades encontradas fueron: problemas ortográficos en: acentuación, omisión, cambios y adición de grafemas, signos de puntuación, incoherencias; limitada práctica de la escritura; escaso uso de herramientas tecnológicas y poca retroalimentación personalizada.

## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

---

Se define como problema científico la necesidad de contribuir al desarrollo del proceso de mejoramiento de la ortografía de los estudiantes de cuarto grado de la escuela de Educación Básica Ernesto Jouvín Cisneros, determinando como objeto de la investigación proceso de mejoramiento de la ortografía de los estudiantes de cuarto grado. En consecuencia, el objetivo del artículo, entonces, se enmarca en diseñar herramientas de gamificación para el proceso del mejoramiento de la ortografía de los estudiantes de cuarto grado de la escuela Ernesto Jouvín Cisneros.

La presente investigación forma parte del proyecto de investigación de la Universidad Bolivariana del Ecuador, denominado Gestión didáctica y calidad educativa en la Educación Básica; tributa a la línea de investigación de Didáctica de las áreas curriculares de Educación Básica.

### **Materiales y métodos**

La metodología utilizada se basó en un enfoque mixto, abordando tanto aspectos cualitativos como cuantitativos, en donde se combinan métodos diversos.

Se aplicaron métodos teóricos: el análisis histórico-lógico: para delimitar antecedentes y comportamientos sincrónicos del objeto de investigación. La sistematización se utilizó para analizar, mejorar, contrastar, ajustar y desarrollar el conocimiento tanto teórico como práctico relacionado con los procesos de mejoramiento de la ortografía. La modelación para diseñar estrategias de herramientas de gamificación y para establecer las conexiones fundamentales entre sus distintas componentes.

Igualmente se utilizaron los métodos empíricos: la revisión documental, permitió el estudio de los documentos rectores de la educación ecuatoriana; la entrevista a docentes y la prueba de comprensión posibilitaron valorar el estado actual del objeto. La consulta de especialista se utilizó para la validación teórica del resultado científico propuesto. También se usaron los métodos estadísticos tanto descriptivos como inferenciales.

Se desarrollaron los siguientes instrumentos de diagnóstico: la guía de revisión documental, la encuesta a docentes y la prueba de contenidos de cuarto grado.

Los documentos revisados fueron el Currículo de Educación Básica en el subnivel elemental, área de Lengua y Literatura; el Proyecto Curricular Institucional, con relación a las planificaciones y se indagó en las microplanificaciones del área de Lengua y Literatura del cuarto grado. Se realizó una búsqueda para valorar la presencia del objeto de investigación, y elaborar un bosquejo de la

## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

información, por lo tanto, se procedió a la toma de apuntes y a la sistematización de la información escogida.

Respecto a la entrevista aplicada a docentes, se plantearon las siguientes preguntas: ¿Qué tipos de errores ortográficos observa con más frecuencia entre sus estudiantes? ¿Cómo evalúa el componente ortográfico en las producciones escritas de sus estudiantes? ¿Cuáles son las estrategias que utiliza para fomentar el desarrollo de habilidades de escritura en sus estudiantes? ¿Qué importancia le da al proceso de retroalimentación en la escritura, y cómo lo implementa en sus clases? ¿Cómo integra el uso de tecnología o recursos adicionales en la enseñanza de la ortografía?

La prueba de contenidos fue concebida de la siguiente manera:

### Cuestionario

#### 1. Completa correctamente con la b o la v.

- El hom\_re era ama\_le y noble.
- \_oy al parque para ver jugar a mis \_ecinos.
- El jo\_en tocaba el \_iolín muy bien.
- Visité a mi a\_uela y volvimos a recordar \_iejos tiempos.
- Victoria Me dió la bien\_enida antes de \_iajar a Brasil.

#### 2. Completo las siguientes palabras con la b o la v.

\_iento.      \_ecino.      \_iaje  
\_arco      \_lanco      \_achiller  
\_alor      \_olver  
\_iblioteca      \_Oleto

#### 3. Escribo correctamente usando la “ll” o la “y”

- A\_er me fui \_lorando a pedir ayuda.
- La pla\_a se \_enó por las fiestas de aniversario del cantón.
- Voy a \_amar al señor para que me entregue las \_aves
- El niño se ca\_ó de la bicicleta y estuvo \_orando.

#### 4. Completo las palabras con el uso de la ll o la y.

- potri\_o

## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

---

- a\_er
- desma\_ar
- si\_a
- ani\_o
- tra\_ecto
- torni\_o
- mue\_e
- came\_o
- pla a

### 5. **Escribo las oraciones con la regla m antes de “p” y “b”.**

- El fuego empezó y llamaron a los bo\_beros a tie\_po.
- La i\_formación enviada ayudó a embarcar a los pasajeros a tie\_po.
- El médico me dijo que mi salud iba a e\_peorar sino e\_vió los exámenes.
- El docume\_to electrónico se i\_primió para que revise el gerente.
- La noticia i\_portante es que el gerente va a co\_tratar más empleados.

La población para el presente estudio se encuentra formada por estudiantes del cuarto grado de Educación General Básica, es decir 40 estudiantes. Se consideró tomar como muestra a una parte de individuos que conforman la población, es decir 15 estudiantes de cuarto grado de Educación Básica de la institución educativa.

La investigación realizada fue de carácter descriptivo, ya que se detallaron las características del objeto de estudio a partir de los resultados obtenidos en el análisis teórico y práctico. Asimismo, se llevó a cabo una investigación de campo, desarrollada dentro del contexto educativo de escuela de Educación Básica “Ernesto Jouvín Cisneros”. Además, se consideró como una investigación no experimental, dado que no se introdujo ningún experimento para su validación, sino que se utilizó un método de validación teórica a través de la consulta con especialistas.

Se emplearon recursos humanos, materiales y tecnológicos. En cuanto a los primeros, se incluyeron estudiantes y docentes dentro de la muestra seleccionada. También se utilizaron recursos como laptops, internet, tablets, papel, impresoras, libros y materiales didácticos. La investigación contó con el consentimiento informado de los participantes, tanto estudiantes como docentes, quienes



## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

voluntariamente expresaron su disposición y compromiso de colaborar en la mejora del objeto de estudio.

### Resultados

#### Resultados de la revisión documental.

La guía de revisión documental permitió el análisis de los documentos ya señalados y reveló que: hay prevalencia del tratamiento de la ortografía, es objetivo priorizado dentro de la competencia comunicativa lingüística. Se encuentra dentro de los contenidos de Lengua y Literatura y se le da un carácter transversal en el currículo. Sin embargo, su abordaje científico y metodológico no revela un grado de actualización óptimo, se siguen orientando algunos métodos tradicionales, y no se dan metodologías activas y tecnológicas específicas para el tratamiento didáctico de la ortografía.

Resultados de la entrevista a docentes.

*Tabla 1. Resultados de la entrevista a los docentes de Lengua y Literatura.*

¿Qué tipos de errores ortográficos observa con más frecuencia entre sus estudiantes?	Los docentes manifestaron que con mayor frecuencia se comenten errores en la omisión de letras y la confusión entre letras en el uso de la “c” y “s”, “b” y “v”, “y” y “ll”, la m antes de “p” y “b”.
¿Cómo evalúa el componente ortográfico en las producciones escritas de sus estudiantes?	Los docentes informaron que evalúan el componente ortográfico en las producciones escritas tomando en consideración el correcto uso de las reglas gramaticales, como el uso de correcto de las letras, tildes y los signos de puntuación.
¿Cuáles son las estrategias que utiliza para fomentar el desarrollo de habilidades de escritura en sus estudiantes?	Para mejorar la ortografía los docentes indicaron que realizan dictados, prácticas de deletreo, y revisión de errores en textos. También se integran herramientas de gamificación como Quizizz para que los estudiantes realicen practicas interactivas.
¿Qué importancia le da al proceso de retroalimentación en la escritura, y cómo lo implementa en sus clases?	Los docentes aplican la retroalimentación para mejorar habilidades y fomentar el aprendizaje continuo. Esta actividad permite a los estudiantes corregir sus errores y mejora su progreso en la producción de textos.

Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

¿Cómo integra el uso de tecnología o recursos adicionales en la enseñanza de la ortografía?	La tecnología se integra en la enseñanza de la ortografía por medio del uso de plataformas en línea como Kahoot y Quizizz. Los estudiantes aprenden de manera lúdica para mejorar su ortografía de forma personalizada y dinámica.
---	--

**Resultados de la prueba de contenidos de cuarto grado**

La aplicación de la prueba de contenidos permitió la evaluación de la Dimensión Cognitiva y Lingüística donde se utilizaron las ponderaciones de Malo (0 - 4), Regular (4,1 – 6), Bueno (6,1- 8), Muy Bueno (8,1 - 9) y Sobresaliente (9,1 - 10). Los resultados de la evaluación mostraron lo siguiente:

**Dimensión I: Cognitiva y Lingüística**

**Indicador 1: Uso de la “v” y la “b”**

*Tabla No. 1: Resultado de aciertos y calificaciones*

Estudiantes	Palabras correctas	Palabras incorrectas	Calificación
Estudiante 1	9	1	9
Estudiante 2	9	1	9
Estudiante 3	9	1	9
Estudiante 4	9	1	9
Estudiante 5	8	2	8
Estudiante 6	7	3	7
Estudiante 7	7	3	7
Estudiante 8	7	3	7
Estudiante 9	7	3	7
Estudiante 10	6	4	6
Estudiante 11	6	4	6
Estudiante 12	5	5	5
Estudiante 13	5	5	5
Estudiante 14	5	5	5
Estudiante 15	2	8	2

### Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

En el primer indicador los resultados fueron, 1 estudiante tiene mala calificación (7%), 5 estudiantes sacaron Regular (33,3%), 5 estudiantes obtuvieron la calificación Bueno (33,3%), y 4 estudiantes obtuvieron una calificación Muy Bueno (26,7%), finalmente ningún estudiante obtuvo la calificación Sobresaliente, podemos observar que la en esta parte de la evaluación que hay 6 estudiantes con bajas calificaciones entre 0 y 6 puntos que es el 40% de los estudiantes evaluados.

#### Indicador 2. Uso de la “y” y la “ll”.

*Tabla No. 2: Resultado de aciertos y calificaciones*

Estudiantes	Palabras correctas	Palabras incorrectas	Calificación
Estudiante 1	10	0	10
Estudiante 2	9	1	9
Estudiante 3	9	1	9
Estudiante 4	9	1	9
Estudiante 5	9	1	9
Estudiante 6	8	2	8
Estudiante 7	8	2	8
Estudiante 8	7	3	7
Estudiante 9	7	3	7
Estudiante 10	6	4	6
Estudiante 11	6	4	6
Estudiante 12	5	5	5
Estudiante 13	5	5	5
Estudiante 14	5	5	5
Estudiante 15	5	5	5

En el segundo indicador los resultados fueron, ningún estudiante tiene mala calificación, 6 estudiantes sacaron una calificación Regular (40%), 4 estudiantes obtuvieron la calificación Bueno (26,7%), 4 estudiantes obtuvieron una calificación Muy Bueno (26,7%), finalmente 1 estudiante

### Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

obtuvo la calificación Sobresaliente (7%), podemos observar que la en esta parte de la evaluación que hay 6 estudiantes con bajas calificaciones entre 0 y 6 puntos que es el 40% de los estudiantes evaluados.

#### Indicador 3. Uso de la m antes de “p” y “b”.

Tabla No. 3: Resultado de aciertos y calificaciones

Estudiantes	Palabras correctas	Palabras incorrectas	Calificación
Estudiante 1	10	0	10
Estudiante 2	10	0	10
Estudiante 3	9	1	9
Estudiante 4	8	2	8
Estudiante 5	8	2	8
Estudiante 6	4	6	4
Estudiante 7	4	6	4
Estudiante 8	4	6	4
Estudiante 9	2	8	2
Estudiante 10	2	8	2
Estudiante 11	2	8	2
Estudiante 12	1	9	1
Estudiante 13	1	9	1
Estudiante 14	1	9	1
Estudiante 15	1	9	1

En el tercer indicador los resultados obtenidos son los siguientes, 10 estudiantes tienen Mala calificación (67%), 2 estudiantes obtuvieron la calificación Bueno (13,33%), 1 estudiante obtuvo la calificación Muy Bueno (6,67%), finalmente 2 estudiante obtuvo la calificación Sobresaliente (13,33%), podemos observar que la en esta parte de la evaluación que hay 10 estudiantes con bajas calificaciones entre 0 y 6 puntos que es el 67% de los estudiantes evaluados.

## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

---

### **Inventario de dificultades:**

Una vez realizado el diagnóstico se constata: incorrecta aplicación de las reglas ortográficas, letra ilegible que dificulta la escritura, miedo a escribir que limita la fluidez y creatividad, desinterés por el proceso de escritura, escaso uso de herramientas tecnológicas y falta de integración transversal en las áreas curriculares.

Propuesta del resultado científico: Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año de la escuela "Ernesto Jouvín Cisneros".

### **Fundamentación:**

La enseñanza de la ortografía es fundamental para asegurar una correcta comunicación escrita, la cual permite expresar ideas con claridad y coherencia. El correcto uso de las reglas ortográficas contribuye al éxito académico y profesional, fomentando la confianza en la escritura y evitando malentendidos. Esta propuesta se basa en teorías del aprendizaje constructivista y conductista, en las que los estudiantes participan activamente en su propio proceso de aprendizaje mediante la práctica constante y la retroalimentación.

Apoyados en esas teorías, el docente llevará a cabo las siguientes acciones didácticas:

- **Modelar el uso correcto de la ortografía:** El docente debe ser un ejemplo constante de buena ortografía en su propio discurso y escritura, corrigiendo errores comunes y explicando reglas gramaticales de manera clara y práctica.
- **Fomentar la práctica regular:** Incorporar ejercicios diarios de escritura y corrección ortográfica, como dictados, redacción de textos breves, y corrección de errores en conjunto, ayuda a los estudiantes a consolidar las reglas ortográficas.
- **Retroalimentar y corregir de forma personalizada:** Proporcionar retroalimentación específica sobre errores ortográficos cometidos por cada estudiante, ofreciendo estrategias para corregir sus debilidades en la escritura.
- **Usar de herramientas y recursos de apoyo:** Introducir a los estudiantes recursos como diccionarios, correctores ortográficos digitales y juegos interactivos como la gamificación, que promuevan el aprendizaje de manera lúdica y efectiva.

Las herramientas de gamificación que se pueden utilizar para el mejoramiento de la ortografía son:

## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

---

- **Spelling City.** - Es una plataforma en la cual se pueden realizar lecciones de ortografía en juegos interactivos. Los estudiantes pueden practicar la correcta escritura de palabras a través de actividades como crucigramas, juegos de asociación y desafíos de deletreo. A medida que progresan, acumulan puntos y acceden a nuevos niveles.
- **Kahoot!.** - Se puede personalizar ejercicios para enseñar ortografía mediante cuestionarios donde los alumnos seleccionan la forma correcta de una palabra o identifican errores en frases. Los puntos se otorgan en función de la rapidez y precisión, añadiendo un componente competitivo y motivador.
- **Quizizz.**- Es la aplicación indicada para realizar actividades de ortografía, donde los estudiantes deben escoger la palabra correctamente escrita entre varias opciones. Proporciona retroalimentación inmediata, clasificaciones y puntos, lo que incentiva a los alumnos a continuar mejorando.
- **Duolingo.**- Aunque originalmente es una herramienta para aprender idiomas también ofrece ejercicios de ortografía y gramática. Los estudiantes acumulan puntos y desbloquean nuevos niveles a medida que completan lecciones que incluyen el uso correcto de la ortografía en diversos idiomas.
- **Baamboozle.** - Es una plataforma que permite diseñar juegos de preguntas y respuestas enfocados en mejorar la ortografía. Los estudiantes colaboran en equipos para seleccionar la opción correcta o corregir palabras mal escritas. Cada acierto les otorga puntos, fomentando tanto la competencia como el trabajo en equipo.

### Principios:

Se adoptan los siguientes principios didácticos:

- **Individualización del aprendizaje:** Las tareas se adaptan al nivel de cada estudiante para mejorar sus habilidades ortográficas.
- **Refuerzo positivo:** El reconocimiento de los logros pequeños pero importantes para mantener la motivación y el interés.
- **Práctica constante:** La repetición y la ejercitación diaria son claves para el dominio de las reglas ortográficas.

## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

---

- **Reflexión activa:** Los estudiantes reflexionan sobre sus errores y comprenden por qué se producen, favoreciendo el **aprendizaje significativo**.
- **Integración** de la tecnología: Utilización de herramientas digitales que apoyen la corrección ortográfica y la autoevaluación.

### Objetivo:

Desarrollar las habilidades ortográficas a través de herramientas de gamificación, que fomenten la reflexión sobre las reglas ortográficas y su aplicación correcta en la escritura.

### Etapas:

- **Diagnóstico inicial:** Evaluación del nivel ortográfico de cada estudiante mediante pruebas y análisis de producciones escritas.
- **Planificación:** Diseño de herramientas de gamificación enfocadas en las reglas ortográficas que cada estudiante necesita reforzar. Las actividades incluyen ejercicios escritos, juegos interactivos, dictados y análisis de errores frecuentes.
- **Desarrollo:** Ejecución de las herramientas de gamificación mediante una secuenciación gradual de dificultad, donde los estudiantes reciben retroalimentación personalizada. Esta etapa también incluye la implementación de actividades de autoevaluación y revisión conjunta con el docente.
- **Evaluación continua:** Seguimiento del progreso individual a través de pruebas periódicas, revisiones de textos y el análisis de las mejoras logradas.

### Herramientas de gamificación diseñadas en Quizizz

En Quizizz se desarrolló actividades educativas adaptadas para el mejoramiento de la ortografía en el uso de la v, b, y, ll, m y n. Las actividades que se utilizaron en la plataforma fueron:

**Preguntas de opción múltiple:** En estos ejercicios los estudiantes seleccionan la respuesta correcta entre varias opciones. Los estudiantes podrán realizar ejercicios para mejorar la ortografía. Mediante esta opción de preguntas múltiples se puede evaluar el conocimiento ortográfico de manera objetiva, evitando interpretaciones subjetivas. Además, facilitan una corrección rápida y automática, también se evalúa diferentes habilidades ortográficas como es el uso de la tilde, mayúsculas, diferencia de palabras homófonas y la estimulación del reconocimiento visual de palabras correctas.

## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

La gamificación posibilita el aprendizaje activo al incorporarse juegos, aplicaciones o actividades dinámicas, motivando a los niños a aprender ortografía de forma interactiva.

- **Preguntas de verdadero o falso:** Este tipo de ejercicios es ideal para reforzar conceptos básicos, donde los estudiantes deben determinar si una afirmación es verdadera o falsa en temas sobre el uso correcto de la v, b, y, ll, n y m.

Las preguntas de Verdadero y Falso son valiosas en la evaluación de la ortografía en niños de cuarto grado porque permiten una medición rápida y objetiva del conocimiento ortográfico. Ayudan a identificar errores comunes, reforzar reglas ortográficas y mejorar la memoria visual de palabras correctamente escritas. Además, facilitan la detección de conceptos erróneos y permiten retroalimentación inmediata. Su simplicidad las hace accesibles para todos los estudiantes, fomentando la confianza y el aprendizaje progresivo. También pueden integrarse en actividades lúdicas, promoviendo la gamificación y el interés por la ortografía de manera interactiva y motivadora.

- **Completamiento de espacios en blanco:** Finalmente en estos ejercicios los estudiantes deben completar frases seleccionando la palabra correcta, esta práctica será útil para practicar gramática, ortografía y conocimientos específicos sobre el uso correcto de las consonantes y recordar reglas gramáticas sobre el uso de las mismas. Las actividades de completar espacios en blanco son fundamentales para evaluar la ortografía en niños de cuarto grado a través de la gamificación, ya que incentivan la escritura activa y el reconocimiento preciso de palabras. Contribuyen al fortalecimiento de reglas ortográficas, al desarrollo de la memoria visual y a la corrección de errores de manera interactiva. Su carácter dinámico y desafiante estimula la participación, favoreciendo un aprendizaje divertido. Además, permiten medir la comprensión y aplicación de normas ortográficas en contexto. Incorporadas en juegos y actividades digitales, potencian el interés y facilitan la retención del conocimiento de forma atractiva y eficaz.

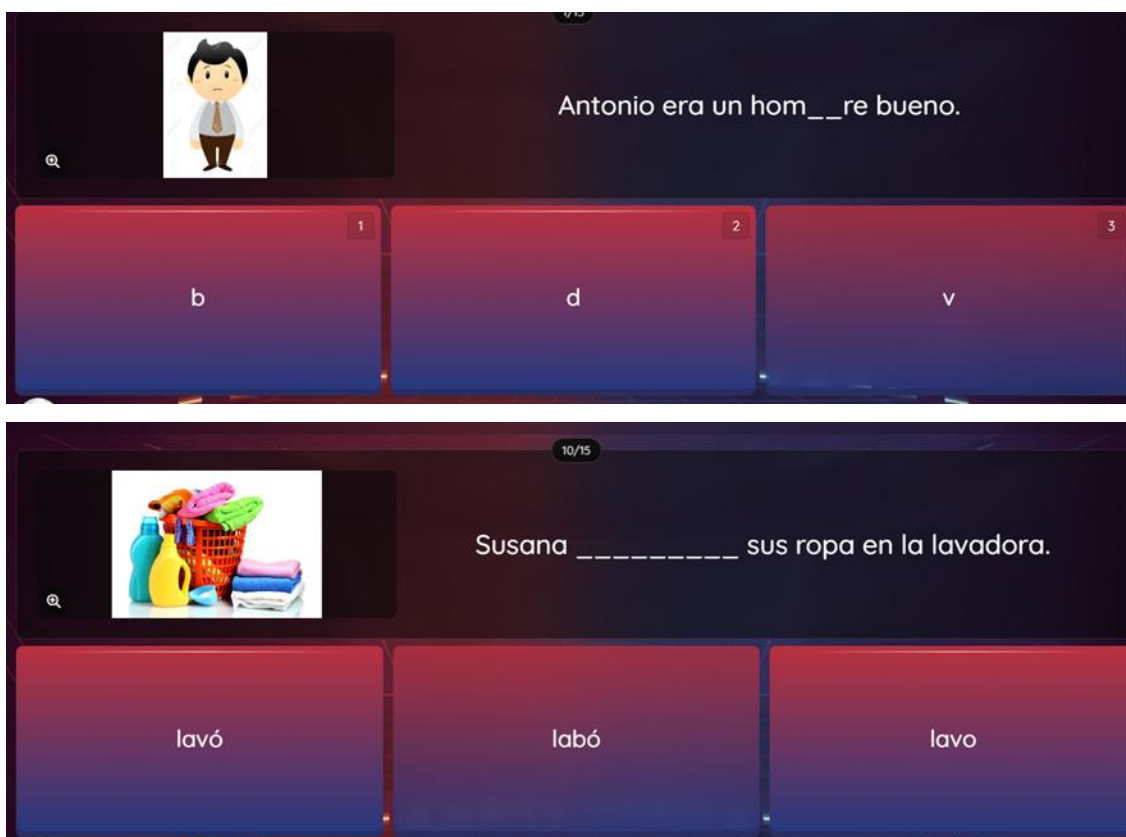
### Herramientas de gamificación para el mejoramiento de la ortografía.

La aplicación tecnológica que se utilizó en esta investigación fue Quizizz, la cual permitió crear juegos con preguntas interactivas donde los estudiantes pueden responder de manera individual o en grupo. Se crearon juegos con palabras con el fin de mejorar y aprender reglas ortográficas y los estudiantes participaron de tal manera que tuvieron que elegir la opción correcta entre varias posibles.



## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

### Ejemplos visuales de la actividad realizada en la plataforma Quizizz



*Fuente: Elaboración propia.*

Quizizz es una aplicación donde se crea un cuestionario de opción múltiple sobre ortografía, en el que cada pregunta ofrezca varias respuestas posibles. Los participantes deberán elegir la opción que crean correcta y, al responder, recibirán retroalimentación instantánea que les indicará si su elección fue acertada o no.

Existen varias plataformas que sirven de herramientas de gamificación para el mejoramiento de la ortografía, entre las principales herramientas de gamificación tenemos: Kahoot, Spelling City, Wordwall, Blooket, Spell Up, Edpuzzle, entre otros. Otra posible herramienta de gamificación es Wordwall por que nos brinda las siguientes ventajas y bondades en el proceso de enseñanza del mejoramiento de la escritura. Wordwall es una herramienta efectiva y divertida para mejorar la ortografía, brinda juegos y actividades de forma variada que evita la monotonía en el proceso de

## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

---

aprendizaje. Dentro de las actividades interactivas tenemos: crucigramas, sopa de letras, emparejamientos, entre otros. Esto ayuda a los estudiantes a reconocer visualmente las palabras y mejorar su memoria ortográfica. Esta aplicación permite al docente realizar seguimiento, controlar el rendimiento y ayudar al progreso de los estudiantes de manera personalizada y brindando apoyo en áreas específicas.

### **Validación de la propuesta por consulta de especialistas**

Se llevó a cabo un proceso de consulta con 10 especialistas en el área de Lengua y Literatura, estos cuentan con más de diez años de experiencia en la enseñanza de ortografía. La evaluación de la propuesta se realizó a través de una escala que incluía los siguientes niveles: Muy adecuado, Adecuado, Poco adecuado y Nada adecuado. Se obtuvo los siguientes resultados: El 80% de los especialistas calificaron la propuesta como Muy adecuada, destacando la innovación metodológica y su capacidad para motivar a los estudiantes en el aprendizaje de la ortografía. El 20% evaluó la propuesta como Adecuada, señalando que, aunque la idea es prometedora, se requiere más énfasis en las orientaciones para el manejo de estudiantes con dificultades de aprendizaje.

Ninguno calificó la propuesta como Poco o Nada adecuado. Además, tres especialistas recomendaron incluir ejemplos de dinámicas gamificadas adaptadas a contextos específicos, como las áreas rurales o aulas con recursos limitados. Dos especialistas sugirieron añadir un componente de autoevaluación dentro del juego para que los estudiantes puedan monitorear su propio progreso. Los expertos coincidieron en que la propuesta presenta un rigor pedagógico adecuado y es viable para su implementación en el aula. Además, destacaron que el uso de la gamificación tiene un impacto positivo en la motivación de los estudiantes, lo cual es clave para el aprendizaje de la ortografía.

### **Discusión**

En los estudios realizados sobre la enseñanza de la escritura correcta y el uso adecuado de la ortografía mediante la herramienta de la gamificación, se evidencia la falencia en las escuelas por seguir métodos tradicionales centrados en la memorización y repetición de reglas ortográficas, lo que limita el desarrollo de habilidades creativas y críticas en la escritura. La gamificación, busca motivar y atraer a los estudiantes, contrasta con estos métodos rígidos y repetitivos. Es fundamental superar esta brecha y brindar la formación necesaria tanto a los estudiantes como a los profesores, además de establecer políticas institucionales que promuevan el uso eficiente de la tecnología en el entorno

## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

---

educativo. Así, se podrá maximizar el potencial de las TIC para elevar la calidad educativa y preparar a los estudiantes para enfrentar los retos del mundo actual. (Blanco, 2024).

El aumento de errores ortográficos en diversas formas de escritura, en redes sociales, anuncios y textos, puede ser resultado del desconocimiento o de falencias en la enseñanza de las reglas gramaticales. Según Echuari González (2022), las personas experimentan frustración e inseguridad cuando cometen errores al pronunciar o escribir palabras, lo que afecta la calidad de los textos. Si estos errores no se corrigen a tiempo, pueden persistir en etapas universitarias o profesionales. Esto resalta la importancia de una buena ortografía en la vida diaria. La costumbre de abreviar palabras en redes sociales ha generado un deterioro en el uso adecuado del lenguaje, convirtiéndose en un hábito negativo que también impacta a los docentes. Por ello, es importante que los maestros asuman la responsabilidad de mejorar su formación para desarrollar habilidades innovadoras que beneficien a los estudiantes.

En cuanto a los métodos para mejorar la ortografía, Argentina Diuk et al. (2014) investigan diferentes estrategias de aprendizaje y recursos que facilitan el proceso de escritura. Los resultados que muestran la eficacia de los juegos interactivos para mejorar la ortografía coinciden con lo planteado por Chaves Yuste (2020) sobre la gamificación. Para que esta sea efectiva, es fundamental establecer las bases del juego, asegurarse de que el contenido sea relevante, fijar objetivos claros, proporcionar instrucciones precisas y fomentar la inclusión de los estudiantes en actividades grupales.

Deterding (2015) también destaca que, aunque la ortografía es una habilidad difícil de dominar, la gamificación puede hacer que su aprendizaje sea más motivador y atractivo para los estudiantes. El uso de juegos y actividades interactivas en el aula hace que el proceso educativo sea más ameno, lo que incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes.

El valor de esta investigación radica en su enfoque sobre una necesidad urgente en el desarrollo de habilidades de escritura correctas. Esto es esencial para que los estudiantes puedan mejorar su capacidad de escritura y relacionarse de manera efectiva en contextos académicos y sociales. De acuerdo con el currículo de Educación Básica en Ecuador, es vital fomentar la escritura correcta y la ortografía como parte de la formación integral de los estudiantes, impulsando sus habilidades comunicativas.

El aporte práctico de esta investigación consiste en la creación de un sistema de tareas con herramientas de gamificación para cuarto grado que promueva la escritura correcta y el uso adecuado

## Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

---

de la ortografía. Este sistema está basado en principios claros, objetivos bien definidos y una estructura por etapas que permita a los estudiantes escribir de manera coherente y clara, sin perder de vista el impacto transversal que la escritura tiene en todas las áreas académicas y sociales.

Finalmente, aunque esta área ha sido objeto de estudio, quedan muchos aspectos por investigar, especialmente en lo que respecta a la enseñanza de la ortografía en la adolescencia. Como recomendaciones, se sugiere la implementación de herramientas de gamificación para hacer más atractivas las actividades de corrección ortográfica, y la consideración de adaptaciones curriculares que permitan personalizar la enseñanza y motivar a los estudiantes de manera efectiva. Se hace énfasis en la importancia de la enseñanza de la escritura correcta y ortografía, con un enfoque en la gamificación como herramienta innovadora para mejorar el aprendizaje.

### Conclusiones

Al aplicar la gamificación en la enseñanza de la ortografía, se puede concluir que hubo un notable incremento en la motivación de los estudiantes. Los elementos lúdicos, como los retos, recompensas y competencias, fueron particularmente efectivos para mantener su interés y fomentar su compromiso con el aprendizaje. Los estudiantes apreciaron de forma positiva la gamificación como herramienta para aprender y mejorar la ortografía. Se observó que los niños disfrutaron de las actividades y consideraron la experiencia como motivadora y enriquecedora.

La gamificación fomentó la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Las actividades que involucraban cooperación y una competencia sana y amistosa porque se crearon entornos de aprendizaje colaborativo, promoviendo el intercambio de conocimientos entre compañeros. Los resultados mostraron una mejora en el aprendizaje de las reglas ortográficas con el uso de la gamificación. Los estudiantes demostraron una mayor habilidad para aplicar correctamente las normas aprendidas en contextos de escritura y comunicación.

### Referencias

1. Albarrán, S., & García, M. (2010). La competencia escritura! en estudiantes de quinto grado como resultado de un programa de acompañamiento pedagógico relacionado con la estética de! lenguaje. Obtenido de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2145-9444201400010000](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-9444201400010000)

Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

2. Anilema, J., Moreta, R., & Mayorga, M. (2020). Diagnóstico de comprensión lectora en estudiantes del Cantón Colta, Ecuador. *Universidad Ciencia Y Tecnología*, 24(100), 56 -65. doi:<https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/305>
3. Apolo, W., & Iriarte, M. (2022). Gamificación como herramienta de apoyo en el mejoramiento de las habilidades ortográficas de los estudiantes de EGB. Loja: UTPL.
4. Arízaga, J. (2023). Uso de las TIC para Mejorar la Ortografía en el Proceso de Aprendizaje.
5. Armas López, A. (2017). La tarea docente en el desarrollo de las habilidades profesionales. *Revista de Información Científica Ciencias Médicas*, 96.
6. Blanco, J. (2024). La necesidad de capacitación docente para una implementación efectiva de la tecnología educativa en el aula. *Ciencia Latina*, 22-44.
7. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2019). 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>
8. Diuk, B., Ferroni, M., & Mena, M. (2014). Cómo se aprende la ortografía de las palabras? Un estudio de comparación de distintas estrategias *Cuadernos de Investigación Educativa*. 59-69.
9. Echauri Gonzalez, J. (2022). ¿Reformar la ortografía o reformar la enseñanza de la ortografía? *Cervantes*, 6-30.
10. Educación, M. d. (2023). Marco Curricular Competencial de Aprendizajes. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmninnibpcapjpcgkclefindmkaj/https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/marco-curricular-competencial-de-aprendizajes.pdf>
11. Espinoza, R. (2021). Propuesta de investigación pedagógica para el tratamiento y mejora de la ortografía. *Scielo*, 123-138.
12. González, D., & Uyaguary, F. (2020). Estrategias didáctico-ortográficas para mejorar la tildación y uso de c, s, z, v, b. *Universidad UNAE*, 40-67.
13. Guamán, Á., & Álvarez, M. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. *Conciencia Digital*.
14. Lebus, E. (2003). Hacia un Paradigma de la Complejidad en la Enseñanza-Aprendizaje de las ciencias sociales: una reflexión crítica desde la práctica.

Herramientas de gamificación para el aprendizaje ortográfico en el cuarto año

16. Martínez Chacón, O. (2002). Diagnóstico y educación de las potencialidades creativas como dimensión de competencia profesional. Una propuesta Teórico - metodológica. La Habana: Instituto de Educación Superior Comandante Estévez Sánchez.
17. MINEDUC. (2021). Obtenido de Plan Educativo - Habilidades de Lengua y Literatura: [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Seccion-2\\_habilidades\\_Lengua.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Seccion-2_habilidades_Lengua.pdf)
18. MINEDUC. (2021). Agenda Regulatoria 2018 - 2021. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/06/Agenda-Regulatoria-Mineduc-2018.pdf>
19. Ministerio de Educación. (2018). Marco de evaluación de la competencia lectora de PISA 2018. Obtenido de <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/11/Marco-teorico-Pisa-2018.pdf>
20. Miró, J. (2018). Aprendizaje a través de la escritura. Obtenido de <http://bioinfo.uib.es/~joemiro/LibArtic/aatdleT.pdf>
21. ONU. (2021). Educación para todos. Obtenido de <https://www.un.org/es/impacto-acad%C3%A9mico/educaci%C3%B3n-para-todos>
22. UNESCO. (2023). El Derecho a la educación. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/right-education>
23. UNESCO. (2024). La Alfabetización. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/literacy>
24. Vygotsky, L. (1984). El Desarrollo de los procesos Psicológicos Superiores . Barcelona: Psagogyka.

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