

---

**Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de la ortografía**

*Gamification as a teaching strategy for creative learning of spelling*

---

Recibido: 23 de enero 2024    Evaluado: 15 de febrero 2024    Aceptado: 15 de abril 2024

**María Viviana Villavicencio Loor**

**Autor corresponsal:** e.mvillavicencio@sangregorio.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-2982-9378>

Universidad San Gregorio de Portoviejo, Ecuador.

**Francisco Samuel Mendoza Moreira**

fmendoza@sangregorio.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-9959-5240>

Universidad San Gregorio de Portoviejo, Ecuador.

**Como citar**

Villavicencio, V. y Mendoza, F. S. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de la ortografía. *Revista EDUCA UMCH* (24), 95-110.

<https://doi.org/10.35756/educaumch202424.299>



© El autor. Este artículo es publicado por la Revista EDUCA UMCH de la Universidad Marcelino Champagnat como acceso abierto bajo los términos de la Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Esta licencia permite compartir (copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato) y adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material) el contenido para cualquier propósito, incluido el uso comercial.

<https://revistas.umch.edu.pe/index.php/EducaUMCH/index>

[revistaeduca@umch.edu.pe](mailto:revistaeduca@umch.edu.pe)

## Resumen

El presente estudio analiza el uso de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de la ortografía en estudiantes de Educación General Básica subnivel superior en la unidad educativa Costa Azul del cantón Manta. Se abordan las carencias en habilidades ortográficas, evidenciadas por omisiones y dificultades en la expresión coherente de ideas. La investigación se sitúa en un contexto temporal contemporáneo, respaldada por estudios previos que han destacado la importancia de mejorar las competencias ortográficas para una comunicación efectiva. La metodología propuesta incluye el análisis del estado actual del aprendizaje ortográfico, el diseño de un programa de gamificación contextualizado y la evaluación del impacto en el aprendizaje creativo a través de resultados académicos. El estudio se justifica debido a la preocupante disminución de los niveles ortográficos en la institución y la falta de interés generada por los enfoques tradicionales. Los hallazgos de este estudio podrían proporcionar una solución innovadora para mejorar la calidad educativa en ortografía, especialmente en instituciones que enfrentan desafíos similares.

**Palabras clave:** *gamificación, ortografía, educación, didáctica, creatividad.*

## Abstract

The present study analyzes the use of gamification as a didactic strategy for the creative learning of spelling in students of Basic General Education at the Higher sublevel in the Costa Azul Educational Unit of the Manta canton. The lack of spelling skills is addressed, evidenced by omissions and difficulties in the coherent expression of ideas. The research is situated in a contemporary temporal context, supported by previous studies that highlight the importance of improving spelling skills for effective communication. The proposed methodology includes the analysis of the current state of orthographic learning, the design of a contextualized gamification program and the evaluation of the impact on creative learning through academic results. The study is justified by the worrying decrease in spelling levels in the institution and the lack of interest generated by traditional approaches. The findings of this study could provide an innovative solution to improve educational quality in spelling, especially in institutions facing similar challenges.

**Keywords:** *gamification, spelling, education, didactics, creativity.*

## Introducción

La adquisición de habilidades ortográficas constituye un componente esencial en el proceso educativo de la Educación General Básica. Escribir adecuadamente no solo es fundamental para la comunicación efectiva, sino que también refleja la calidad de la educación impartida (Davidson & Bórquez, 2021). Sin embargo, persisten desafíos en la enseñanza de la ortografía en diversos contextos educativos. Este estudio se centra en abordar esta problemática mediante la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica innovadora.

Los estudiantes de Educación General Básica subnivel superior en la unidad educativa Costa Azul del cantón Manta han demostrado un deterioro significativo en sus habilidades ortográficas. A pesar de los esfuerzos de los docentes y los recursos disponibles, los resultados en las evaluaciones de ortografía continúan siendo insatisfactorios. La falta de interés y motivación hacia las reglas ortográficas representan un desafío recurrente, y las metodologías tradicionales, que se centran en la memorización de reglas y repeticiones, no han logrado captar la atención ni fomentar el aprendizaje creativo (Ramírez, 2020).

En este contexto, la gamificación surge como una estrategia didáctica que integra elementos de juego en el proceso de aprendizaje. Este enfoque ha demostrado ser efectivo en estimular la participación activa, la motivación y la creatividad en diferentes contextos educativos (Quevedo & Álvarez, 2022). Sin embargo, la aplicación específica de la gamificación en la enseñanza de la ortografía en la Educación Básica subnivel superior requiere una exploración detallada.

Según Noblecilla et al. (2022), el enfoque tradicional sigue predominando en la enseñanza de ortografía para los estudiantes de sexto año de Educación General Básica (EGB), recurriendo principalmente a la memorización y repetición como métodos para internalizar las reglas ortográficas. En contraste, la gamificación aún no forma parte de las prácticas educativas habituales; aunque se reconoce su potencial como metodología con objetivos educativos específicos.

En la investigación de Salinas y Sánchez (2022), se propuso la integración curricular a través de un cuadernillo que incorpora estrategias gamificadas, con el propósito de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje relacionado con el uso de los signos de puntuación. La implementación de esta herramienta permitió evaluar el impacto de la gamificación, en línea con el objetivo general de la investigación. Como resultado, los investigadores implementaron cinco estrategias gamificadas, diseñadas en consonancia con el desempeño concreto del Currículo de Desarrollo de Competencias (DCD), relacionadas con los signos de puntuación. Esto condujo a avances tangibles en el proceso de escritura, destacando especialmente la correcta utilización de la puntuación.

En el marco de la gamificación, esta se destaca como una estrategia innovadora en la enseñanza de la ortografía al integrar elementos intelectuales, sociales, emocionales y tecnológicos con el objetivo de motivar y desarrollar habilidades en los estudiantes, adoptando un enfoque lúdico (Espinoza & Nivicela, 2022). La implementación de metodologías innovadoras como la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía no solo fomenta la creatividad, el trabajo en equipo y la motivación entre los estudiantes, sino que también produce resultados concretos al concluir la intervención con estrategias aplicadas.

En la investigación de Apolo (2022), se registró una mejora del 64 % en las habilidades ortográficas de los participantes. La inclusión de la gamificación en distintas fases del proceso de enseñanza-aprendizaje impacta significativamente en las habilidades ortográficas, como lo demuestra la reducción de 202 errores en el pretest a 72 errores en el postest. Al ofrecer un enfoque interactivo y motivador, la gamificación no solo atrae el interés de los estudiantes, sino que también se traduce en mejoras sustanciales en la ortografía, resaltando su eficacia como herramienta pedagógica en el ámbito educativo.

En un análisis comparativo realizado por Flores (2023) sobre los elementos pedagógicos y tecnológicos fundamentales de la enseñanza tradicional y la enseñanza con gamificación, se dedujo que esta constituye una alternativa creativa y motivadora para docentes y estudiantes. Esta metodología no solo mejora significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje relacionados con las actividades de lectoescritura, sino que también ofrece un valioso respaldo y complemento para estos procesos. La evidencia recabada indica que los niños muestran un genuino interés y entusiasmo al emplear estas estrategias didácticas, y los docentes coinciden en que proporciona beneficios esenciales e indispensables, como motivación, concentración, emoción y una mayor responsabilidad de los estudiantes en su aprendizaje a través del juego.

La ortografía desempeña un papel fundamental en el aprendizaje de la lengua escrita. Es un elemento clave para la comunicación efectiva y la correcta interpretación de los textos escritos. Una ortografía adecuada facilita la comprensión y expresión de ideas, además de contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas, como la memoria, la atención y el razonamiento (Guamán & Álvarez, 2022). Por lo tanto, resulta fundamental dedicar tiempo y recursos al aprendizaje de la ortografía, y la gamificación emerge como una estrategia eficaz para alcanzar este objetivo.

En el campo de la ortografía, resulta imperativo explorar nuevas estrategias didácticas que transformen el estudio de esta disciplina en una experiencia educativa cautivadora, efectiva y accesible. Ante la creciente demanda de innovación en las aulas, Aranguren y Conde (2021) proponen la gamificación como un elemento integral y relevante, destacando que, aunque requiere una planificación adicional, presenta una metodología de aplicación simple y de fácil comprensión.

El propósito fundamental de este estudio fue investigar en qué medida la gamificación puede contribuir al desarrollo del aprendizaje creativo de la ortografía en la Unidad Educativa Costa Azul, identificar los factores que han contribuido al bajo rendimiento ortográfico y evaluar si la implementación de estrategias de gamificación mejora no solo los resultados académicos, sino también el interés de los estudiantes por la ortografía, fomentando una participación más activa y creativa.

Para consolidar esta investigación, se estableció como objetivo general analizar el estado actual del aprendizaje de la ortografía entre los estudiantes, identificando las principales dificultades y deficiencias en esta competencia. Fue necesario diseñar y desarrollar un programa de gamificación adaptado al contexto de la ortografía que incluyera elementos de juego, desafíos y recompensas para promover la motivación y la participación de los estudiantes. El objetivo final consistió en evaluar el impacto de la implementación de la gamificación en el aprendizaje creativo de la ortografía, basándose en los resultados de aprendizaje del estudiantado.

La literatura existente resalta la importancia de mejorar las competencias ortográficas para asegurar una comunicación efectiva en diversos contextos académicos y profesionales (Jiménez et al., 2023). Estudios previos han indicado que la deficiencia en habilidades ortográficas afecta la calidad de los textos escritos por los estudiantes (Herrera et al., 2022). La enseñanza tradicional, centrada en la memorización de reglas, no ha conseguido abordar estos desafíos de manera efectiva (Fernández, 2015).

Investigaciones recientes han mostrado resultados positivos al aplicar la gamificación en diversos campos educativos, estimulando la participación y motivación de los estudiantes (Liberio, 2019). No obstante, la aplicación específica de esta estrategia en el contexto de la ortografía y su impacto en el aprendizaje creativo aún requiere mayor exploración. La literatura existente sobre este tema es limitada, lo que resalta la necesidad de promover futuras investigaciones en torno a las gamificaciones y su inferencia en el aprendizaje de la ortografía.

En complemento a esta investigación, se definieron las variables del estudio para contribuir al enfoque descriptivo. García et al. (2020) indican que la gamificación implica el uso de elementos y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el objetivo de motivar, comprometer y mejorar la participación de las personas. Esta estrategia aprovecha la naturaleza intrínsecamente motivadora de los juegos para influir en el comportamiento de las personas, ya sea para mejorar el aprendizaje, fomentar la productividad en el trabajo, promover la participación en comunidades en línea o motivar cambios de comportamiento en el ámbito de la salud.

Cornellá et al. (2020) definen la gamificación como una técnica que busca aprovechar la naturaleza lúdica inherente a los juegos para influir en el comportamiento humano en diversos ámbitos: educativo, laboral, de salud y social. Al incorporar elementos como recompensas, competencia, desafíos y niveles, busca hacer que las actividades cotidianas resulten más atractivas, estimulantes y gratificantes, incentivando así el logro de objetivos específicos.

En cuanto a la ortografía, Cabanillas (2021) la describe como un conjunto de normas y reglas que establecen la correcta manera de escribir las palabras de un idioma, incluyendo la utilización correcta de letras, acentuación, puntuación y otros elementos que aseguran la claridad y coherencia en la comunicación escrita. Custodio y Rodríguez (2021) afirman que la ortografía se refiere a la habilidad de escribir correctamente, aplicando las reglas y normas gramaticales, y de puntuación. Una buena ortografía es fundamental para una comunicación efectiva y para transmitir ideas de manera precisa y comprensible.

A continuación, se presenta el fundamento teórico que respalda la investigación integrando las variables de estudio.

### **Aprendizaje creativo**

El aprendizaje creativo representa un enfoque pedagógico que va más allá de la simple adquisición de conocimientos, centrándose en el fomento de habilidades y actitudes que potencian la capacidad de los estudiantes para pensar de manera innovadora y resolver problemas creativamente. Este enfoque reconoce que la creatividad no es solo un rasgo innato, sino una habilidad que puede desarrollarse mediante experiencias educativas intencionadas. Implica estimular la imaginación, la originalidad y la flexibilidad cognitiva, permitiendo a los

estudiantes abordar los desafíos desde perspectivas diversas y encontrar soluciones novedosas (Loor & Alarcón, 2021).

El aprendizaje creativo se basa en la premisa de que la creatividad no es exclusiva de las artes, sino que puede integrarse en todas las disciplinas académicas. Busca superar las estructuras educativas tradicionales, promoviendo entornos que fomenten la experimentación y la expresión libre de ideas. La enseñanza basada en este enfoque valora la exploración, el pensamiento crítico y la resolución original de problemas, en lugar de limitarse a la memorización de hechos. Los educadores desempeñan un papel esencial al crear contextos que nutran la creatividad, alentando la curiosidad, permitiendo el error como parte del proceso y proporcionando oportunidades para la colaboración y la expresión individual (Cruz et al., 2020).

En la era actual, marcada por rápidos cambios y demandas cada vez más complejas, el aprendizaje creativo se vuelve esencial para preparar a los estudiantes para el futuro. Las habilidades creativas, como la resolución de problemas, la adaptabilidad y la innovación, son cada vez más valoradas en entornos académicos y profesionales. El aprendizaje creativo no solo contribuye al desarrollo integral de los individuos, sino que también fomenta la construcción de una sociedad más innovadora y resiliente (Álamos & Montes, 2022). A medida que el mundo se enfrenta a desafíos complejos y cambiantes, la capacidad de pensar creativamente se convierte en un activo valioso para abordar problemas globales y encontrar soluciones sostenibles.

### **Aprendizaje creativo: evaluación de la ortografía**

El aprendizaje creativo en el contexto de la evaluación ortográfica combina el desarrollo de habilidades ortográficas con la estimulación de la creatividad en el proceso educativo. Tradicionalmente, la ortografía se ha abordado de manera estructurada, centrada en la memorización de reglas y la repetición de ejercicios. Sin embargo, al integrar el aprendizaje creativo en la evaluación ortográfica, este proceso se transforma en una experiencia más dinámica y motivadora (Cueva et al., 2023).

La evaluación ortográfica en el marco del aprendizaje creativo incluye elementos que fomentan la expresión individual y la aplicación práctica de las reglas ortográficas. Los estudiantes pueden crear historias, poemas o juegos de palabras que demuestren su dominio de la ortografía y estimulen su imaginación y creatividad. Este enfoque mejora la retención de las reglas ortográficas al vincularlas con experiencias significativas y promueve un interés más profundo en el perfeccionamiento de estas habilidades (Jiménez et al., 2023).

Además, la evaluación ortográfica basada en el aprendizaje creativo incorpora métodos interactivos y colaborativos. Los estudiantes participan en actividades grupales donde corrigen y mejoran colectivamente textos escritos, fomentando el intercambio de ideas y el aprendizaje entre pares (Ávila et al., 2021). Estas aproximaciones evalúan las habilidades ortográficas individuales y fortalecen la comprensión colectiva y la colaboración, habilidades esenciales en entornos académicos y profesionales.

La metodología propuesta en esta investigación abarcó una fase inicial de análisis del estado actual del aprendizaje ortográfico mediante evaluaciones y diagnósticos. Posteriormente, se diseñó y desarrolló una intervención gamificada adaptada a las necesidades específicas de la

ortografía, incluyendo elementos de juego, desafíos y recompensas. Esta estrategia se implementó exitosamente, seguida de una evaluación exhaustiva del impacto en el aprendizaje creativo, obteniendo resultados académicos y observaciones cualitativas.

Este estudio aborda la problemática de la ortografía en la Educación General Básica subnivel superior mediante la aplicación de la gamificación. La revisión de la literatura respalda la relevancia del tema, destacando la necesidad de estrategias pedagógicas efectivas. La metodología permitió evaluar integralmente el impacto de la gamificación en el aprendizaje creativo de la ortografía, ofreciendo posibles soluciones para mejorar la calidad educativa en este ámbito.

### **Método**

El diseño metodológico de esta investigación se basa en un enfoque de Investigación-Acción Participativa (IAP), que comprende cuatro fases: diagnóstico, diseño, implementación y evaluación. Este enfoque facilita la participación de los estudiantes, promoviendo la colaboración y la mejora continua. Según Espinoza (2020), la IAP integra la investigación y la acción para abordar problemas específicos, involucrando activamente a los participantes en todas las etapas del proceso.

La investigación es de tipo cualitativo de nivel descriptivo, enfocada en comprender en profundidad las percepciones y experiencias de los estudiantes respecto a la gamificación aplicada a la ortografía, Salazar (2020) indica que este tipo de investigación permite una comprensión detallada de un fenómeno particular, sin buscar establecer relaciones causales o generalizaciones estadísticas. Este enfoque se utiliza para explorar, describir y comprender la complejidad de un tema desde la perspectiva de los participantes, capturando su significado y contexto.

Las unidades de análisis consistirán en estudiantes de noveno grado de una institución educativa fiscal en el distrito del cantón Manta. La selección se realizará a partir de la matrícula y se garantizará la privacidad mediante el consentimiento informado y la seudonimización de los datos. Los instrumentos de investigación incluirán un diagnóstico ortográfico, un plan de intervención con estrategias de gamificación, grupos focales, pretest ortográfico y un cuestionario de evaluación de ortografía.

La recolección de datos se llevará a cabo mediante entrevistas semiestructuradas con estudiantes, docentes y expertos, así como a través de observaciones en el aula para registrar la participación y el compromiso durante las actividades de gamificación. Para el análisis de datos cuantitativos, se emplearán estadísticas descriptivas e inferenciales, mientras que los datos cualitativos se someterán a análisis de contenido para identificar patrones emergentes relacionados con la percepción de los participantes sobre la gamificación.

Con respecto a las condiciones éticas, se obtendrá el consentimiento informado de todos los participantes y se garantizará la confidencialidad y el anonimato en el manejo y reporte de los datos. El estudio se regirá por los principios éticos de la investigación, respetando los derechos y la dignidad de los participantes en todo momento.

## Resultados

**Tabla 1**

*Pretest*

Número de preguntas	Pretest		
	Correctas	Incorrectas	Total
1	15	25	40
2	20	20	40
3	18	22	40
4	25	15	40
5	29	11	40
6	19	21	40
7	25	15	40
8	12	28	40
9	14	26	40
10	17	23	40

El análisis de la Tabla 1 corresponde al pretest realizado en la Unidad Educativa Costa Azul del cantón Manta, enfocado en la utilización de la gamificación para el aprendizaje creativo de la ortografía en estudiantes de noveno grado. Los resultados muestran un promedio general de respuestas correctas del 19.4 y de respuestas incorrectas del 20.8. Estos datos indican una tendencia hacia el error, lo que sugiere la necesidad de una comparación con estándares educativos para explorar la correlación entre el rendimiento y la participación en actividades de gamificación. Identificar estos aspectos es clave para mejorar los resultados observados.

Según Montecino (2023), en el contexto educativo, la gamificación implica la incorporación de elementos de juego en el proceso de aprendizaje para motivar y comprometer a los estudiantes. Este análisis destaca la necesidad de mejorar el aprendizaje ortográfico y considerar el uso de estrategias gamificadas para abordar estas deficiencias específicas. La intervención propuesta incluye elementos gamificados, cuya planificación e implementación se describen a continuación.



## Planificación

Con base en el diagnóstico inicial, se optó por la gamificación como estrategia metodológica para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la ortografía, específicamente en el uso de las letras C, S y Z. Se eligió una actividad de deletreo como herramienta principal. Chacón (2021) indica que estas actividades deben diseñarse de manera creativa para maximizar la participación y el interés de los estudiantes, permitiéndoles practicar de manera lúdica y efectiva el correcto uso de C, Z y S en diferentes contextos.

Como segunda herramienta para fortalecer las competencias ortográficas en el uso de las letras C, Z y S, se implementó la elaboración y resolución de crucigramas. Esta actividad se llevó a cabo en grupos de cuatro estudiantes, fomentando la colaboración y la interacción entre ellos. Durante la fase de diseño de los crucigramas, se enfatizó la inclusión de una amplia variedad de palabras, que abarcaban desde sustantivos hasta verbos y adjetivos.

Garnica y Romero (2023) señalan que la diversidad de palabras es esencial para abordar los diferentes contextos y aplicaciones de las letras C, Z y S, permitiendo a los estudiantes enfrentarse a diversas situaciones lingüísticas. Al incorporar un amplio rango de vocabulario en los crucigramas, se buscó que los estudiantes no solo practicaran las reglas ortográficas específicas, sino también que las aplicaran en contextos variados y relevantes.

## Implementación

Una vez realizada la planificación, se procedió a implementar las estrategias de gamificación, las cuales se desarrollaron en dos sesiones. En la primera sesión, una vez formados los grupos, se llevó a cabo el juego de deletreo. Cada integrante del grupo aportó con 5 tarjetas con palabras para utilizar en el juego. Posteriormente, se juntaron las tarjetas y se inició el juego, donde cada palabra correctamente deletreada equivalía a un punto, mientras que los errores no sumaban puntos. Se realizaron 5 rondas y al final de cada una se seleccionó un jugador para representar al grupo ante el salón en una ronda final, de la cual salieron 3 ganadores. Al principio del juego, los estudiantes experimentaron cierto temor al deletrear, pero con el tiempo ganaron confianza y lo hicieron con gran seguridad y fluidez.

En la segunda sesión, se continuó trabajando con los mismos grupos. En esta sesión, cada grupo elaboró un crucigrama en el cual aplicaron las reglas aprendidas sobre el uso de las letras C, S y Z. Escribieron palabras correctas e incorrectas dentro del crucigrama y en las pistas de las palabras a buscar escribieron la palabra antes de aplicar la regla. Una vez elaborados los crucigramas, se intercambiaron aleatoriamente entre los grupos para resolverlos.

Después de finalizadas las dos sesiones, se realizó un grupo focal en el cual los participantes estuvieron de acuerdo en que implementar estas estrategias en clase les pareció que la clase fue más creativa y dinámica. También coincidieron en que les ayudó a aprender de manera divertida y a mejorar su ortografía, especialmente en lo que respecta al uso de la C, S y Z.

Finalmente, sugirieron que se continúen aplicando este tipo de estrategias, ya que consideran que hacen que el aprendizaje sea más divertido. Esta sugerencia se enmarca en la necesidad de renovar paradigmas y enfoques en la educación. Además, destacaron la importancia de incorporar la tecnología en la labor del docente y el valor de disfrutar y aprender

mediante la gamificación, lo que conduce a un aprendizaje significativo y a la transmisión de experiencias compartidas.

**Tabla 2**

*Postest en contraste con el Pretest*

Número de preguntas	Pretest			Postest		
	Correctas	Incorrectas	Total	Correctas	Incorrectas	Total
<b>1</b>	15	25	<b>40</b>	34	6	<b>40</b>
<b>2</b>	20	20	<b>40</b>	36	4	<b>40</b>
<b>3</b>	18	22	<b>40</b>	37	3	<b>40</b>
<b>4</b>	25	15	<b>40</b>	33	7	<b>40</b>
<b>5</b>	29	11	<b>40</b>	35	5	<b>40</b>
<b>6</b>	19	21	<b>40</b>	28	12	<b>40</b>
<b>7</b>	25	15	<b>40</b>	29	11	<b>40</b>
<b>8</b>	12	28	<b>40</b>	34	6	<b>40</b>
<b>9</b>	14	26	<b>40</b>	30	10	<b>40</b>
<b>10</b>	17	23	<b>40</b>	25	15	<b>40</b>

El análisis de los resultados del *postest* en contraste con el *pretest* revela una mejora significativa en el rendimiento ortográfico de los estudiantes tras la implementación de la estrategia de gamificación. En términos generales, se observa un aumento en el promedio de respuestas correctas, lo que indica que la aplicación de elementos lúdicos ha tenido un impacto positivo en el aprendizaje creativo de la ortografía. La reducción significativa en el número de respuestas incorrectas sugiere una efectividad considerable en la corrección de errores ortográficos, respaldando la utilidad de la gamificación como estrategia didáctica.

Al examinar individualmente cada pregunta, se evidencia que la mayoría de los estudiantes han experimentado mejoras en su desempeño ortográfico, con un aumento en el número de respuestas correctas en comparación con el *pretest*. La intervención realizada en esta investigación permitió identificar áreas específicas de fortaleza y debilidades, lo que podría orientar ajustes en las estrategias de enseñanza de la institución.

Además, la correlación entre la participación en actividades de gamificación y el aumento en el rendimiento subraya la importancia de seguir explorando y refinando estas prácticas pedagógicas para un aprendizaje más efectivo y creativo en el ámbito ortográfico, incorporando elementos de innovación. Según Farías y Bottcher (2023), estos contrastes permiten observar la variedad en la forma en que se presentan los conceptos, ya sea a través de juegos, videos, *quizziz* o actividades prácticas, logrando mantener el interés y adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje.

## Discusión

La discusión de los resultados obtenidos en este estudio sobre la eficacia de la gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de la ortografía en estudiantes de Educación General Básica subnivel superior se enriquece al considerar los datos del pretest y *postest*. Los hallazgos revelan una mejora sustancial en la precisión ortográfica tras la implementación de la gamificación, respaldando así la eficacia de esta estrategia. La reducción en el número de respuestas incorrectas y el aumento en las respuestas correctas en el *postest* sugieren que la gamificación ha sido clave para corregir errores ortográficos y fortalecer las competencias lingüísticas de los estudiantes.

En consonancia con los objetivos específicos del estudio, el análisis detallado de los resultados del pretest y *postest* proporcionó información crucial para diseñar estrategias de gamificación más precisas y centradas. La adaptación contextual del programa de gamificación a las características específicas de la Unidad Educativa Costa Azul emergió como un elemento esencial para el éxito de la estrategia, destacando la importancia de personalizar enfoques pedagógicos. La retroalimentación positiva durante los grupos focales respalda la idea de que la gamificación no solo mejora la precisión ortográfica, sino que también motiva y compromete a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Aunque estos resultados son alentadores, se reconoce la necesidad de investigaciones adicionales para explorar las variables que podrían influir en la transferencia a largo plazo de estas habilidades ortográficas mejoradas fuera del entorno educativo controlado. Este estudio contribuye significativamente a la literatura existente al proporcionar evidencia empírica sólida sobre la aplicabilidad y los beneficios de la gamificación en el contexto específico de la ortografía en niveles educativos superiores.

## Conclusiones

La investigación reveló que la gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva para promover el aprendizaje creativo de la ortografía en estudiantes de Educación General Básica subnivel superior. Los resultados obtenidos a lo largo de la implementación indican mejoras significativas en las habilidades ortográficas de los participantes, respaldando la hipótesis de que la integración de elementos de juego, desafíos y recompensas puede generar un aumento sustancial en la eficacia del proceso de enseñanza de la ortografía.

El análisis del estado actual del aprendizaje de ortografía arrojó una comprensión detallada de las dificultades enfrentadas por los estudiantes. Se identificaron patrones consistentes de errores ortográficos, destacando áreas específicas de mejora. Este conocimiento fue clave para el diseño de estrategias de gamificación específicas que abordaran las deficiencias identificadas, proporcionando así un enfoque más personalizado y eficaz para el aprendizaje ortográfico.

La creación y aplicación del programa de gamificación dio como resultado un enfoque dinámico y atractivo para el aprendizaje de la ortografía. La adaptación contextual del programa, incorporando elementos específicos del entorno educativo de la Unidad Educativa Costa Azul, fue clave para mantener el interés y la participación de los estudiantes. La

retroalimentación positiva y el entusiasmo observado durante las actividades de gamificación indican que este enfoque innovador logró sus objetivos de motivación y participación.

La evaluación del impacto reveló mejoras notables en el aprendizaje creativo de la ortografía como resultado directo de la implementación de la gamificación. Los resultados académicos del estudiantado mostraron un aumento significativo en la precisión ortográfica, respaldando la eficacia de la estrategia. Además, las opiniones expresadas por los estudiantes durante las entrevistas sugieren un cambio positivo en la percepción y actitud hacia la ortografía, indicando que la gamificación no solo mejora las habilidades técnicas, sino que también fomenta un enfoque más positivo y participativo en el proceso de aprendizaje.

### **Contribuciones de los autores**

MVVL: Idea de investigación.

MVVL: Elaboración de proyecto.

MVVL: Diseño de investigación.

MVVL: Preparación de instrumentos.

MVVL: Toma de datos.

MVVL Ordenamiento de datos.

MVVL y FSMM: Análisis de datos.

MVVL y FSMM: Resultados.

MVVL y FSMM: Conclusiones.

MVVL: Elaboración de artículo.

### **Responsabilidad ética y legal**

Consentimiento informado de los participantes del estudio con compromiso de confidencialidad de los datos. Además, se autorizó la desgrabación y uso de la información previa lectura de los registros realizados en la investigación.

### **Conflicto de intereses**

Los autores declaran no tener conflicto de interés.

### **Declaración sobre el uso de LLM (*Large Language Model*)**

Este artículo no ha utilizado para su redacción textos provenientes de LLM (*ChatGPT* u otros).

### **Financiamiento**

El presente trabajo fue autofinanciado por los autores.

**Correspondencia:** e.mvillavicencio@sangregorio.edu.ec

ISSN: 2617 – 0337

## Referencias

- Álamos, J., & Montes, R. (2022). Creatividad y aprendizaje colaborativo en educación secundaria: una experiencia didáctica en el aula de Música. *Revista mexicana de investigación educativa*, 27(92), 155-183. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S140566662022000100155&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S140566662022000100155&lng=es&tlng=es).
- Aranguren Bolaño, J., & Conde Gutiérrez, A. (2021). *La gamificación como estrategia para el mejoramiento de la competencia lectoescritora en estudiantes de básica primaria*. [Tesis de maestría, Universidad del Norte]. <http://hdl.handle.net/10584/11425>
- Ávila, B., Salguero, S., & Calva, D. (2021). Estrategias metodológicas activas para el aprendizaje de la ortografía en la Educación General Básica. *Revista Ciencia & Sociedad*, 1(1), 12-26. <https://www.cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/5/6>
- Cabanillas, C. A. (2021). Estrategias y métodos para mejorar la ortografía. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 457-475. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2381>
- Chacón, C. R. (2021). *Actividades para favorecer el uso correcto de las inadecuaciones /s/-/c/-/z/ en educandos de quinto grado* [Tesis de grado, Universidad de Holguín].
- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>.
- Cruz, T. M., Toledo, C. C., Palomeque Pinos, M. G., & Cruz Gavilanez, Y. D. (2020). La teoría de aprendizaje que más se adapte al nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 339-357. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i4.1716>
- Cueva, K. J., Ramos, B. A., Capa, S. E., Villacís, J. A., & Jiménez, T. d. (2023). Las estrategias metodológicas y su aporte en la enseñanza-aprendizaje de la ortografía de los estudiantes de quinto grado. *Polo del Conocimiento*, 8(6), 1673-1713. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i6>
- Custodio, C., & Rodríguez, C. Y. (2021). La ortografía, un breve recorrido hasta formación docente. *InterCambios*, 8(1), 71-79. <https://doi.org/https://doi.org/10.29156/inter.8.1.8>
- Davidson, M. S., & Bórquez, B. (2021). Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje. *Revista Documentos Lingüísticos y Literarios UACH* (40), 113-126. <http://2020.revistadll.cl/index.php/revistadll/article/view/458/612>
- Espinoza, E. E. (2020). Reflexiones sobre las estrategias de investigación acción participativa. *Conrado*, 16(76), 342-349. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S199086442020000500342&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199086442020000500342&lng=es&tlng=es).

- Espinoza, K. M., & Nivicela, D. A. (2022). *Estrategias metodológicas y el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de 5º de Educación General Básica* [Tesis de grado, Universidad Laica Vicente Rocafuerte]. Repositorio ULVR. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5212>
- Farias, A. C., & Bottcher, L. (2023). Gamificación en el aprendizaje de lengua española. *Revista Letras Raras*, Campina Grande, 12(2), 108-120. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8302120>
- Flores, E. M. (2023). *Uso de herramientas de gamificación como estrategias para el aprendizaje de lengua y literatura en los estudiantes de tercer año de educación general básica en la Unidad Educativa "María Angélica Idrobo"* [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15268>
- García, F., Cara, J. F., Martínez, J., & Cara, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, Una aproximación teórica. Logía, educación física y deporte: *Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>
- Garnica, C. M., & Romero, D. L. (2023). *Taller de escritura de cuentos infantiles, para fortalecer el empleo de las Reglas Ortográficas, en el Sexto de EGB, de la Unidad Educativa "Cuidad de Cuenca"* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2923>
- Guamán, Á. V., & Álvarez, M. I. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. *Conciencia Digital*, 5(3), 73-91. <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353>
- Jiménez, A., Cartuche, M., & Valle, M. (2023). Estrategias Didácticas: acciones efectivas para fortalecer la ortografía. *Tesla*, 3(2), 1-14. <https://doi.org/https://doi.org/10.55204/trc.v3i2.e152>
- Loor, K., & Alarcón, L. A. (2021). Estrategias metodológicas creativas para potenciar los Estilos de Aprendizaje. *Revista San Gregorio*, 1(48), 1-14. <https://doi.org/https://doi.org/10.36097/rsan.v0i48.1934>
- Montecino, S. (2023). La Gamificación como Metodología Didáctica en la Enseñanza de la Interpretación Consecutiva. *Revista Docentes 2.0*, 16(2), 75-83. <https://doi.org/https://doi.org/10.37843/rtd.v16i2.379>
- Noblecilla, A. J., Llerena, K. M., & Mendoza, C. M. (2022). *La gamificación y el proceso de construcción ortográfica en los estudiantes de sexto grado de EGB de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa* [Tesis de grado, Universidad Estatal de Milagro]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/6558>
- Quevedo, P. A., & Eliana, Á. R. (2022). OVA "Juguemos con la ortografía" como estrategia para fortalecer la ortografía en estudiantes de quinto grado de primaria del colegio Nuestra Señora de La presentación centro [Tesis de maestría, Universidad Libertadores]. <http://hdl.handle.net/11371/6090>

- Ramírez, L. (2020). *Uso de herramientas de gamificación como estrategias didácticas complementarias en la correcta acentuación ortográfica en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de una institución educativa pública del distrito de La Molina* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/10657>
- Salazar, L. S. (2020). Investigación Cualitativa: Una respuesta a las Investigaciones Sociales Educativas. *CIENCIAMATRIA*, 6(11), 101-110. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/cm.v6i11.327>
- Salinas, D. G., & Sánchez, D. E. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje del uso de los signos de puntuación de los estudiantes de sexto grado de EGB de la unidad educativa República del Ecuador* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2387>

## **Trayectoria académica**

### **Viviana Villavicencio Loor**

Ingeniera en Informática, docente del sistema educativo (Básico, Bachillerato) desde el año 2010 en varios cantones de la Provincia de Manabí - Ecuador.

### **Francisco Samuel Mendoza Moreira**

Doctor en Humanidades y Artes con mención en Ciencias de la Educación. Profesor Agregado III e Investigador Agregado I. Especialista en Currículo y Evaluación desde el estudio de imaginarios sociales y Transhumanismo. Líder del grupo de investigación Educación, Tecnología y Sociedad Digital