

UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

**Maestría en Educación
Mención Educación y Creatividad**

Línea de investigación
Políticas educativas y transformación social

MODALIDAD
Artículo científico

Título del Artículo Científico
Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de la ortografía

Autora
María Viviana Villavicencio Loor

Tutor
Francisco Mendoza Moreira

**Investigación presentada como requisito para la obtención del título de
Magister en Educación, mención Educación y Creatividad**

Portoviejo, 10 noviembre 2023

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.

María Viviana Villavicencio Loor
Universidad San Gregorio de Portoviejo
e.mvillavicencio@sangregorio.edu.ec

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

Francisco Samuel Mendoza Moreira
Universidad San Gregorio de Portoviejo
fmendoza@sangregorio.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-9959-5240>

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 aborda la problemática identificada en la falta de habilidades ortográficas, evidenciada por omisiones y dificultades en la expresión coherente de ideas. La investigación se sitúa en un contexto temporal contemporáneo, respaldado por estudios previos que destacan 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. Se justifica la investigación ante la disminución preocupante de niveles ortográficos en la institución y la falta de interés mediante enfoques tradicionales. Los objetivos buscan determinar la efectividad de la gamificación y comprenden el análisis de deficiencias ortográficas, el diseño del programa y la evaluación del impacto. Los hallazgos de este estudio podrían ofrecer una solución innovadora para mejorar la calidad educativa en ortografía, especialmente en instituciones que enfrentan desafíos similares.

Palabras clave: Gamificación; ortografía; aprendizaje creativo; estrategia didáctica.

ABSTRACT

The present study examines the use of gamification as a didactic strategy for the creative learning of spelling in students of Upper Sublevel Basic General Education at the "Costa Azul" Educational Unit in the Manta canton. The identified problem of lacking spelling skills, evidenced by omissions and difficulties in coherent expression of ideas, is addressed. The research is situated in a contemporary temporal context, supported by previous studies emphasizing the importance of improving spelling competencies for effective communication. The proposed methodology includes the analysis of the current state of spelling learning, the design of a contextualized gamification program, and the evaluation of the impact on creative learning through academic results. The investigation is justified in light of the concerning decrease in spelling levels in the institution and the lack of interest through traditional approaches. The objectives aim to determine the effectiveness of gamification, encompassing the analysis of spelling deficiencies, program design, and impact evaluation. The findings of this study could provide an innovative solution to enhance educational quality in spelling, especially in institutions facing similar challenges.

KEYWORDS: Gamification; spelling; creative learning; didactic strategy.

Introducción

La adquisición de habilidades ortográficas es un componente esencial en el proceso educativo de la Educación General Básica. La escritura adecuada no solo es fundamental para la comunicación efectiva, sino que también refleja la calidad de la educación impartida (Davidson y Bórquez, 2021). No obstante, en diversos contextos educativos, se enfrentan desafíos persistentes en la enseñanza de la ortografía, y el presente estudio se centra en abordar esta problemática mediante la aplicación de la gamificación como estrategia didáctica innovadora.

El deterioro en las habilidades ortográficas de los estudiantes de Educación General Básica subnivel Superior en la Unidad Educativa "Costa Azul" del cantón Manta ha sido identificado como una preocupación significativa. A pesar de los esfuerzos 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 es un desafío recurrente, y las metodologías tradicionales basadas 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 y Álvarez, 2022). Sin embargo, su aplicación específica en el ámbito de la ortografía en la Educación Básica subnivel Superior es un área que aún requiere una exploración detallada.

Según lo expuesto por Noblecilla et al. (2022), se puede deducir que el enfoque tradicional persiste en el proceso de enseñanza de ortografía para estudiantes de sexto año de Educación General Básica (EGB), ya que aún se recurre a la memorización y repetición como principales métodos para internalizar las reglas ortográficas. En contraste, se evidencia que la gamificación no forma parte de las prácticas educativas actuales; no obstante, se reconoce su potencial como metodología diseñada con objetivos educativos específicos.

En la investigación de Salinas y Sánchez (2022) se propone 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. Su ejecución posibilitó la evaluación de la influencia de la gamificación, alineándose con el objetivo general de la su investigación. En consecuencia, los investigadores implementaron cinco estrategias gamificadas, cada una diseñada en consonancia con un Desempeño concreto del Currículo de Desarrollo de Competencias (DCD) vinculado al uso de los signos de puntuación, logrando como resultado avances tangibles en el proceso de escritura, con una especial atención a la correcta utilización de la puntuación.

En el marco de la gamificación, esta se presenta como una estrategia innovadora en el ámbito de la enseñanza de la ortografía al integrar elementos intelectuales, sociales, emocionales y tecnológicos con el objetivo de motivar y desarrollar habilidades en los estudiantes, todo ello desde un enfoque lúdico (Espinoza y Nivicela, 2022). La implementación de metodologías novedosas, 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 arroja resultados concretos; al concluir la intervención con estrategias gamificadas,

En la investigación de Apolo (2022) se evidencia una mejora del 64% en las habilidades ortográficas de los participantes, la inclusión de la gamificación en distintas fases del proceso de enseñanza-aprendizaje tiene un impacto significativo en las habilidades ortográficas, como lo

refleja la observación de 202 errores en el pretest. Posteriormente, tras la implementación de estrategias gamificadas, se registra una disminución sustancial a 72 errores en el posttest. La gamificación, al ofrecer un enfoque interactivo y motivador, no solo captura el interés de los estudiantes, sino que también se traduce en mejoras palpables en la ortografía, destacando así su eficacia como herramienta pedagógica en el contexto educativo.

En un análisis comparativo de los elementos pedagógicos y tecnológicos esenciales entre la enseñanza tradicional y la enseñanza con gamificación realizado por Flores (2023), se ha deducido que una propuesta gamificada emerge como una alternativa creativa y motivadora tanto para docentes como para estudiantes. Esta propuesta no solo mejora de manera notable los procesos de enseñanza y aprendizaje vinculados a las actividades de lectoescritura, sino que también brinda un valioso respaldo y complemento a dichos procesos. La evidencia recabada señala que los niños y niñas muestran un genuino interés y entusiasmo al trabajar con estas estrategias didácticas, mientras que los docentes concuerdan plenamente en que ofrecen beneficios sustanciales e indispensables, tales como motivación, concentración, emoción y una mayor responsabilidad por parte de los estudiantes al involucrarse en el aprendizaje a través del juego.

La ortografía juega un papel fundamental en el aprendizaje de la lengua escrita. Es un elemento clave para la comunicación efectiva y para la correcta interpretación de los textos escritos. Una buena ortografía no solo facilita la comprensión y la expresión de ideas, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, como la memoria, la atención y el razonamiento (Guamán y Álvarez, 2022). Tener una ortografía correcta es valorado en muchos ámbitos profesionales y académicos. Por lo tanto, es importante dedicar tiempo y recursos a su aprendizaje, y la gamificación puede ser una estrategia eficaz para lograrlo.

En el ámbito de la ortografía, resulta imperativo explorar nuevas estrategias didácticas que transformen el estudio de esta disciplina en una experiencia educativa cautivadora, efectiva y accesible. En este contexto, ante la creciente necesidad de innovación en las aulas, se proponen estrategias de gamificación como un elemento integral y relevante. Las actividades gamificadas se distinguen por incorporar estrategias que, a pesar de demandar una planificación adicional, presentan una metodología de aplicación simple y fácil comprensión (Aranguren y Conde, 2021).

El propósito fundamental de este estudio radicó en investigar en qué medida la gamificación puede contribuir al desarrollo del aprendizaje creativo de la ortografía, se buscó identificar los factores

que han contribuido al bajo rendimiento ortográfico en la Unidad Educativa "Costa Azul" y evaluar si la implementación de estrategias de gamificación puede mejorar no solo los resultados académicos, sino también despertar el interés de los estudiantes por la ortografía, fomentando una participación más activa y creativa.

Para esta consolidación se planteó como objetivo general analizar el estado actual del aprendizaje de ortografía en estudiantes, identificando las principales dificultades y deficiencias en esta competencia; para lograrlo fue necesario diseñar y desarrollar un programa de gamificación adaptado al contexto de la ortografía, incluyendo elementos de juego, desafíos y recompensas, para promover la motivación y la participación de los estudiantes, obteniendo como alcance final la acción de 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 destaca la importancia de mejorar las competencias ortográficas para una comunicación efectiva en diversos contextos académicos y profesionales (Jiménez Barreto et al., 2023). Además, estudios previos han señalado que la falta de habilidades ortográficas afecta la calidad de los textos escritos de los estudiantes (Herrera, Olmedo y Obaco, 2022). La enseñanza tradicional, centrada en la memorización de reglas, no ha logrado abordar de manera efectiva estos desafíos (Fernández Rufete, 2015).

En relación con la gamificación, investigaciones recientes han mostrado resultados positivos al aplicar esta estrategia en diversos campos educativos, estimulando la participación y motivación de los estudiantes (Liberio Ambuisaca, 2019). Sin embargo, la aplicación específica de la gamificación en el contexto de la ortografía y su impacto en el aprendizaje creativo aún no ha sido completamente explorada. Es notable observar que la literatura en el marco del tema de investigación posee un estado del arte limitado, lo que promueve de manera imperante la promoción de esta y futuras investigaciones en torno a las gamificaciones y su inferencia en campos como la ortografía.

En complemento a la investigación fue necesario plantear las definiciones de las variables del estudio en contribución al enfoque descriptivo del estudio, por lo tanto, en función de la gamificación, García et al. (2020) indica que consiste en el uso de elementos y técnicas propias de los juegos en contextos que no son juegos con el objetivo de motivar, comprometer y mejorar la participación de las personas, esta busca aprovechar la naturaleza intrínsecamente motivadora y

atractiva 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 incluso motivar cambios de comportamiento en el ámbito de la salud.

Por otra parte, Cornellà (2020) define que la gamificación es una técnica busca aprovechar la naturaleza lúdica inherente a los juegos para influir en el comportamiento humano, ya sea en ámbitos educativos, laborales, de salud o sociales. Al incorporar elementos como recompensas, competencia, desafíos y niveles, la gamificación 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) refiere a un conjunto de normas y reglas que establecen la correcta manera de escribir las palabras de un idioma. Incluye aspectos como la correcta utilización de letras, acentuación, puntuación y otros elementos que aseguran la claridad y la coherencia en la comunicación escrita, Custodio y Rodríguez (2021) indica mediante esta se logra describir la habilidad o destreza que posee una persona al escribir correctamente, aplicando las reglas y normas gramaticales y de puntuación. Tener una buena ortografía es fundamental para una comunicación efectiva y para transmitir ideas de manera precisa y comprensible. A continuación, se redacta el fundamento teórico que solventa la investigación integrando las variables de estudio.

Aprendizaje creativo

El aprendizaje creativo es un enfoque pedagógico que va más allá de la simple adquisición de conocimientos para centrarse en el fomento de habilidades y actitudes que potencien la capacidad de los estudiantes para pensar de manera innovadora y resolver problemas de manera creativa. Este enfoque reconoce que la creatividad no es simplemente un rasgo innato, sino una habilidad que puede ser cultivada y desarrollada a través de experiencias educativas intencionadas. Implica estimular la imaginación, la originalidad y la flexibilidad cognitiva, permitiendo a los estudiantes abordar los desafíos con perspectivas diversas y encontrar soluciones novedosas (Loor y Alarcón, 2021).

El aprendizaje creativo se apoya en la premisa de que la creatividad no es exclusiva de las artes, sino que puede integrarse en todas las disciplinas académicas. Busca trascender las estructuras

educativas tradicionales, promoviendo entornos que fomenten la experimentación y la expresión libre de ideas. En este sentido, la enseñanza basada en el aprendizaje creativo no se limita a la memorización de hechos, sino que valora la exploración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas de manera original. Los educadores desempeñan un papel crucial 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 cambios rápidos 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 y 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 representa una fusión innovadora entre el desarrollo de habilidades ortográficas y la estimulación de la creatividad en el proceso educativo. Tradicionalmente, la ortografía se ha abordado de manera estructurada y reglamentaria, centrada en la memorización de reglas y la repetición de ejercicios. Sin embargo, al integrar el aprendizaje creativo en la evaluación ortográfica, se busca transformar este proceso en una experiencia más dinámica y motivadora (Cueva et al., 2023).

La evaluación ortográfica dentro del marco del aprendizaje creativo puede incluir elementos que fomenten la expresión individual y la aplicación práctica de las reglas ortográficas. Los estudiantes pueden ser desafiados a crear historias, poemas o incluso juegos de palabras que no solo demuestren su dominio de la ortografía, sino que también estimulen su imaginación y creatividad. Este enfoque no solo mejora la retención de las reglas ortográficas al vincularlas con experiencias significativas, sino que también promueve un interés más profundo y sostenido en el perfeccionamiento de estas habilidades (Jiménez et al., 2023).

Además, la evaluación ortográfica basada en el aprendizaje creativo puede incorporar métodos más interactivos y colaborativos. Los estudiantes pueden participar en actividades grupales donde deben corregir y mejorar colectivamente textos escritos, fomentando el intercambio de ideas y el aprendizaje entre pares (Ávila et al., 2021). Estas aproximaciones no solo evalúan las habilidades ortográficas individuales, sino que también fortalece 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. La implementación de esta estrategia se llevó a cabo de manera exitosa en el período establecido, seguido de una evaluación exhaustiva del impacto en el aprendizaje creativo, hallando resultados académicos y observaciones cualitativas.

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

Métodos

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

La investigación será de tipo cualitativo de nivel descriptivo, centrándose en comprender en profundidad las percepciones y experiencias de los estudiantes respecto a la gamificación aplicada a la ortografía, Salazar (2020) indica que con este tipo de investigación se obtiene una comprensión detallada y profunda de un fenómeno particular, sin buscar necesariamente 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 13D02 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 a través de entrevistas semiestructuradas con estudiantes, docentes y expertos, así como mediante observaciones en el aula para registrar la participación y el compromiso durante las actividades de gamificación. El análisis de datos cuantitativos empleará 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.

Pre test

Número de preguntas	Pre-Test		Total
	Correctas	Incorrectas	
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 responde al pre test realizado en la Unidad Educativa "Costa Azul" del cantón Manta, enfocado en el uso de la gamificación para el aprendizaje creativo de la ortografía en estudiantes de noveno grado, se revela un promedio general de respuestas correctas del 19.4 y respuestas incorrectas del 20.8. Los números muestran una tendencia al error lo cual apertura una comparación oportuna con estándares educativos explorando la correlación entre el rendimiento y la participación en actividades de gamificación son aspectos clave para un mejoramiento en los resultados vistos.

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 sugiere la necesidad de mejora en el aprendizaje ortográfico, se considera el uso y promoción de estrategias de gamificación que aborden estas deficiencias específicas; para lo cual incorporó una intervención compuesta de elementos gamificados, a continuación, se describe el planeamiento, desarrollo e implementación de la misma.

Planificación

Con la información obtenida en el diagnóstico, se seleccionó la gamificación como estrategia metodológica para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la ortografía basado en el uso de (C – S – Z), para ello se seleccionaron como herramientas una actividad de deletreo, Chacón (2021) indica que este tipo de actividades deberían ser diseñadas 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 hizo hincapié en la inclusión de una amplia variedad de palabras, que abarcaran 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 sólo practicarán las reglas ortográficas específicas, sino también que aplicarán estas reglas en contextos variados y relevantes.

Implementación

Una vez realizada la planificación se procedió a implementar las estrategias de gamificación la cual se la desarrolló en dos sesiones. En la primera sesión una vez formados los grupos procedieron a realizar el juego de deletreo en el cual cada integrante de grupo aportaría con 5 tarjetas con las palabras a utilizar en el juego, para luego juntarlas y empezar el juego, donde cada palabra correctamente deletreada equivalía a un punto, caso contrario equivalía 0, realizaron 5 rondas de cada grupo se fueron seleccionando un jugador para representar al grupo ante el salón y hacer una ronda final y de allí salieron 3 ganadores. Al inicio del juego sentían un poco de temor al deletrear más de a poco sintieron confianza y lo hacían con gran seguridad fluidez.

Para la segunda sesión se trabajó con los mismos grupos en esta sesión cada grupo elaboro un crucigrama en el cual aplicaron las reglas aprendidas del uso de la C – S- Z para los cuales escribían palabras correctas e incorrectas dentro del crucigrama, y en las pistas de las palabras a buscar escribían la palabra antes de aplicar la regla; una vez elaborados los crucigramas se procedió a cambiarlos de manera aleatoria con otros grupos y a resolverlos.

Luego de finalizada las dos sesiones se realizó preguntas a un grupo focal los cuales están de acuerdo que implementar estas estrategias en clases les pareció que la clase fue más creativa y dinámica, también concuerdan que les ayudó a aprender de manera divertida cómo mejorar su ortografía conociendo más sobre el “Uso de la C – S -Z”. Finalmente dan como sugerencia que se sigan aplicando este tipo de estrategias pues que el aprendizaje sea más divertido, esta sugerencia se enmarca en la necesidad de renovar paradigmas y enfoques en la educación, tener de la mano a la tecnología se vuelve un factor imperante en la labor del docente, por otra parte, emplear la gamificación implica disfrutar, aprender haciendo y generar un aprendizaje significativo que converge en el compartir y la transmisión de experiencias.

Tabla 2*Post – test en contraste con el Pre - test*

Número de preguntas	Pre-Test			Post-Test		
	Correctas	Incorrectas	Total	Correctas	Incorrectas	Total
1	15	25	40	34	6	40
2	20	20	40	36	4	40
3	18	22	40	37	3	40
4	25	15	40	33	7	40
5	29	11	40	35	5	40
6	19	21	40	28	12	40
7	25	15	40	29	11	40
8	12	28	40	34	6	40
9	14	26	40	30	10	40
10	17	23	40	25	15	40

El análisis de los resultados del post-test en contraste con el pre-test se 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, indicando 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 pre-test. 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, quizzes o actividades prácticas, logrando mantener el interés y adaptarse 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 pre-test y post-test. 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 post-test 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 pre-test y post-test 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 crucial 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 resultó en 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.

Bibliografía

- 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=S1405-66662022000100155&lng=es&tlng=es.
- Apolo Sarmiento, V. F. (2022). *Gamificación como herramienta de apoyo en el mejoramiento de las habilidades ortográficas de los estudiantes de EGB*. Universidad Técnica Particular de Loja. <http://dspace.utpl.edu.ec/jspui/handle/20.500.11962/30271>

- Aranguren, J., & Conde, A. (2021). *La Gamificación como Estrategia para el Mejoramiento de la Competencia Lectoescritora*. Universidad del Norte. <http://www.revistadll.cl/index.php/revistadll/article/view/458/622>
- 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 Huamán, 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 Carmenate, C. R. (2021). *Actividades para favorecer el uso correcto de las inadecuaciones /s/-/c/-/z/ en educandos de quinto grado*. Universidad de Holguín. <http://repositorio.uho.edu.cu/xmlui/handle/uho/9842>
- 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 Monc, 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 Gualán, B. A., Capa González, S. E., Villacís Salcedo, J. A., & Jiménez Barreto, 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 Marcelino, C., & Rodríguez Rosa, 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=S1990-86442020000500342&lng=es&tlng=es.
- Espinoza, K. M., & Nivicela, D. A. (2022). *Estrategias metodológicas y el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de 5° de Educación General Básica*. Universidad Laica Vicente Rocafuerte. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5212>
- Farias, A. C., & Bottcher Sbeghen, 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”*. Universidad Técnica del Norte. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15268>
- García, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J., & Cara Muñoz, 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 Segarra, C. M., & Romero Collaguazo, 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”*. 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. *ConcienciaDigital*, 5(3), 73-91. <https://doi.org/https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353>
- Jiménez, A., Cartuche Andrade, M., & Valle Vargas, 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 Orellana, 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 Castro, K. M., & Mendoza Galarza, 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*. Universidad Estatal de Milagro. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/6558>
- Quevedo, P. A., & Álvarez, E. C. (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*. Fundación Universitaria Los 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*. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/10657>
- Salazar Escorcía, 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*. Universidad Nacional de Educación. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2387>

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
Mención Educación y Creatividad



CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN

En mi calidad de tutor del maestrante **MARÍA VIVIANA VILLAVICENCIO LOOR** que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, impartido en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad **Artículo científico** con el título: **"Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de la ortografía"** presentado por el maestrante **MARÍA VIVIANA VILLAVICENCIO LOOR** con cédula de ciudadanía No 1312412057 como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad. El trabajo científico ha sido postulado en la revista Educa UIMCH, con fecha 23 de enero de 2024. Considero, reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que, lo apruebo.



Dr. Francisco S. Mendoza Moreira
TUTOR

Portoviejo, 23 de enero de 2024

