

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), enero-febrero 2025,
Volumen 9, Número 1.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1

IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE ORTOGRAFÍA PARA TERCERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA MEJÍA D7

**IMPACT OF GAMIFICATION ON SPELLING LEARNING FOR
THIRD SECONDARY SCHOOL OF THE EDUCATIONAL UNIT
MEJÍA D7**

Karen Michelle Maila Toapanta

Universidad Estatal de Milagro

Lorena Soledad Iza Cofre

Universidad Estatal de Milagro

Diana Lizeth Nogales Toapanta

Universidad Estatal de Milagro

Jenniffer Karem Acosta Santillán

Universidad Estatal de Milagro

Impacto de la gamificación en el aprendizaje de ortografía para tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Mejía D7

Karen Michelle Maila Toapanta¹

kmailat@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0002-7080-5114>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Lorena Soledad Iza Cofre

lizac@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-0373-3046>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Diana Lizeth Nogales Toapanta

dnogalest@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-1685-0889>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Jennifer Karem Acosta Santillán

jacostas@unemi.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-1432-4001>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

RESUMEN

La gamificación en el ámbito educativo fomenta la participación de los estudiantes al integrar juegos y conocimientos, en Ecuador los estudiantes de bachillerato muestran deficiencias en el aprendizaje de la ortografía. El objetivo es aplicar la gamificación con las herramientas digitales: Genially, Quizlet, Edpuzzle, Nearpod, Kahoot, Wakelet, Padlet y Realidad Aumentada para fortalecer el aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Mejía D7 en el periodo académico 2024 – 2025. Se empleó un enfoque mixto que combina métodos cualitativos y cuantitativos para una comprensión integral del fenómeno estudiado. La fase cuantitativa incluyó un diseño cuasiexperimental con pretest y postest aplicados a la muestra de 40 estudiantes, mientras que la fase cualitativa consistió en entrevistas a docentes y observaciones, la intervención se desarrolló en siete sesiones académicas. Los resultados demostraron una mejora significativa en los conocimientos ortográficos de los estudiantes, evidenciada por el incremento del puntaje promedio entre el pretest y el postest, de la misma manera, los datos cualitativos destacan un alto nivel de motivación y participación. Se concluye que la gamificación es una estrategia efectiva para fortalecer el aprendizaje, al tiempo que fomenta un ambiente educativo dinámico e interactivo.

Palabras clave: gamificación, aprendizaje, educación, reglas ortográficas, herramientas tecnológicas

¹ Autor principal.

Correspondencia: kmmt2319@gmail.com

Impact of gamification on spelling learning for third secondary school of the Educational Unit Mejía D7

ABSTRACT

Gamification in the educational field encourages participation of students by integrating games and knowledge, in Ecuador high school students show deficiencies in learning spelling. The objective is to apply gamification with digital tools: Genially, Quizlet, Edpuzzle, Nearpod, Kahoot, Wakelet, Padlet and Augmented Reality to strengthen the learning of orthographic rules in students of the third year of baccalaureate of the Educational Unit Mejía D7 in the academic period 2024 - 2025. A mixed approach was used, combining qualitative and quantitative methods for a comprehensive understanding of the phenomenon studied. The quantitative phase included a quasi-experimental design with pretest and posttest applied to the sample of 40 students, while the qualitative phase consisted of interviews with teachers and observations, the intervention was developed in seven academic sessions. The results showed a significant improvement in students' spelling skills, evidenced by the increase in the average score between pretest and posttest, while qualitative data also highlighted a high level of motivation and participation. Gamification is found to be an effective strategy for strengthening learning, while fostering a dynamic and interactive educational environment.

Keywords: gamification, learning, education, spelling rules, technological tools

Artículo recibido 05 enero 2024

Aceptado para publicación: 12 febrero 2025



INTRODUCCIÓN

La gamificación a nivel mundial es una metodología educativa innovadora, aplicada en diversos sectores, que consiste en la incorporación de elementos lúdicos propios de los videojuegos, como recompensas, niveles, desafíos y retroalimentación instantánea, en entornos no lúdicos para motivar la participación y mejorar el rendimiento académico. La UNESCO en su informe sobre educación inclusiva, menciona que las habilidades ortográficas son fundamentales para el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes, y su ausencia puede afectar gravemente su integración laboral y social (UNESCO, 2020, p. 112). Por esta razón, se debe utilizar estrategias más idóneas para el aprendizaje de la ortografía consolidando en los estudiantes de Bachillerato un aprendizaje más dinámico, lúdico y a la vez interactivo. La gamificación, definida como el uso de elementos y dinámicas de juego en entornos no lúdicos, ha emergido como una estrategia clave para mejorar la motivación y el compromiso en el aprendizaje. Según Deterding et al. (2020), la gamificación fomenta experiencias significativas al integrar elementos como recompensas, retos y niveles en contextos educativos, logrando una mayor participación estudiantil. Este artículo explora el impacto de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía en estudiantes de tercer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Mejía D7, abordando un problema recurrente en el sistema educativo ecuatoriano: las deficiencias en el dominio de las reglas ortográficas. Este vacío afecta el desarrollo de competencias lingüísticas esenciales, limitando la capacidad de los estudiantes para expresarse con claridad y precisión.

La importancia de este tema radica en la necesidad de adoptar estrategias innovadoras que combinan tecnología y pedagogía. Como sostienen Rodríguez y Calero (2021), las herramientas digitales gamificadas potencian el aprendizaje significativo, al permitir a los estudiantes interactuar con los contenidos de manera activa y autónoma. Desde el marco teórico, la investigación se fundamenta en la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, que resalta la conexión entre los nuevos conocimientos y las estructuras cognitivas previas, así como en los principios de gamificación que destacan su capacidad para promover un aprendizaje inmersivo (Sánchez et al., 2022).

Estudios recientes han demostrado el impacto positivo de la gamificación en diversas áreas del conocimiento. Por ejemplo, Pérez et al. (2020) encontraron que la implementación de plataformas como Kahoot y Quizlet mejora significativamente la retención de conceptos y motiva a los estudiantes a participar



activamente en el aula. No obstante, la investigación sobre el uso de la gamificación específicamente en la enseñanza de la ortografía en contextos ecuatorianos es aún limitada, lo que subraya la necesidad de este estudio.

El presente trabajo se desarrolló en la Unidad Educativa Mejía D7, un plantel emblemático ubicado al sur de Quito, cuya población estudiantil refleja una diversidad socioeconómica y cultural. Plantea como hipótesis que la implementación de herramientas digitales gamificadas, como Genially, Quizlet, Edpuzzle, y Kahoot, mejora significativamente el aprendizaje de las reglas ortográficas. El objetivo general es aplicar la gamificación con las herramientas digitales: Genially, Quizlet, Edpuzzle, Nearpod, Kahoot, Wakelet, Padlet y Realidad Aumentada para fortalecer el aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Mejía D7 en el periodo académico 2024 – 2025, apoyados en los objetivos específicos: diagnosticar los conocimientos de ortografía en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Mejía D7, aplicar un pre test y post test de los conocimientos teóricos aplicados a la ortografía, signos de puntuación y reglas de acentuación en los estudiantes de bachillerato, implementar las estrategias de gamificación en el aprendizaje de la ortografía, valorar el aprendizaje de la ortografía aplicadas en los textos académicos mediante una lista de cotejo. Esta investigación no solo ofrece evidencia empírica sobre el potencial de la gamificación en el aprendizaje de ortografía, sino que también contribuye al diseño de estrategias pedagógicas innovadoras para contextos educativos similares.

METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la investigación se trabaja con un enfoque mixto, tanto cualitativo como cuantitativo, considerando que los estudios cuantitativos buscan medir variables y establecer patrones generales de comportamiento o característica. Este tipo de enfoque permitirá analizar los resultados a través de datos estadísticos obtenidos mediante pruebas escritas, en este caso la aplicación del pre test y post test, permitiendo de esa manera obtener resultados idóneos. Estas pruebas serán aplicadas a los estudiantes antes y después de la intervención sobre cómo la gamificación es útil para la enseñanza de las reglas ortográficas. Por otro lado, los estudios cualitativos se centran en interpretar la realidad desde las perspectivas y experiencias de los participantes. La investigación cualitativa se enfoca en la comprensión de los significados sociales y la construcción de la realidad a partir de la perspectiva de los participantes. En lugar de centrarse en la generalización de los resultados, este enfoque busca interpretar y explorar aspectos

complejos de la experiencia humana. Con ello se aplicará a los docentes del área de Lengua y Literatura una entrevista sobre el uso de la gamificación y el aprendizaje de las reglas ortográficas.

La investigación es de tipo descriptivo, enfocándose en analizar las características y el rendimiento académico de los estudiantes en función a las pruebas aplicadas con respecto a las reglas ortográficas. El enfoque descriptivo permite conocer situaciones o comportamientos y observar las relaciones entre variables, siendo apropiado para la intervención en los estudiantes de la Unidad Educativa Mejía D7, en la mejora del proceso educativo.

Para dicho trabajo se centra en el diseño longitudinal, el cual implica la manipulación de variables independientes para observar sus efectos sobre variables dependientes en condiciones controladas (Creswell & Creswell, 2020, p. 154). Este diseño permite la aplicación de una prueba escrita en dos momentos distintos: antes y después de la intervención (pretest y postest), con el fin de medir cambios en el desempeño académico de los participantes. La muestra de estudio está constituida por 40 estudiantes de la Unidad Educativa Mejía D7 del tercero de Bachillerato paralelo “A” de la jornada matutina, al tratarse de una población accesible y delimitada, no se emplea un proceso de muestreo aleatorio.

La técnica de recolección de datos empleada para el enfoque cuantitativo será la prueba escrita en la cual se considerarán diez preguntas de base estructurada con cuatro opciones en donde una fue la respuesta correcta y las demás opciones fueron pistas que sirvieron de apoyo para los estudiantes. Las pruebas escritas, según Muñoz y Fernández (2018), permiten obtener datos específicos y objetivos sobre el rendimiento académico de los estudiantes (p. 204). Dichos resultados serán evidenciados según los datos estadísticos.

En tanto que, para el enfoque cualitativo se aplicó la entrevista a los docentes del área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Mejía D7 que son cuatro docentes quienes imparten la asignatura a los estudiantes de bachillerato, para ello se realizará una guía de preguntas misma que estará direccionada a la escala de Likert. Este tipo de interacción permite profundizar en aspectos subjetivos y comprender mejor las percepciones y experiencias de los participantes.

El pretest en una primera fase, se aplicó una prueba escrita a una muestra de 40 estudiantes, de una población de 221 estudiantes, cuyo objetivo fue identificar el nivel inicial de conocimientos. A partir de los datos obtenidos se trabajó con los estudiantes del tercero de bachillerato paralelo A de la jornada matutina

de la Unidad Educativa Mejía D7 la enseñanza de las reglas ortográficas con el uso de la gamificación, cada regla ortográfica constó de la definición, usos, normas y los ejemplos aplicados en juegos interactivos. Finalmente, en el postest se aplicó la misma prueba escrita para determinar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de las reglas ortográficas. Para el análisis de los datos se utilizarán herramientas estadísticas, con el fin de comparar los resultados obtenidos en ambas pruebas y determinar el efecto de la intervención (Field, 2018, p. 113).

Luego de especificar las deficiencias persistentes en la muestra se diseñan las actividades para la propuesta pedagógica utilizando como estrategia la gamificación en el aprendizaje de la ortografía por medio de los dispositivos tecnológicos como: laptops, computadoras, tabletas, celulares inteligentes. Proceso en el que el docente es el facilitador del conocimiento y el actor principal es el estudiante y su experiencia al resolver las actividades propuestas en un ambiente de diversión, competencia y relación entre compañeros.

A continuación, se describe la propuesta enfatizando en las siguientes etapas:

Tabla 1. Propuesta pedagógica

GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA ORTOGRAFÍA				
1. Diseño del contenido	2. Diseño del recurso	3. Herramientas de gamificación	4. Desarrollo del recurso	5. Evaluación
Planificación de los temas de ortografía.	Ortografía Fonemas grafemas: s, c, z, j, g, b, v Tildes Palabras terminadas en mente.	· Genially · Nearpod · Quizlet · Kahoot · Realidad aumentada · Edpuzzle · Padlet · Wakelet	Ejecución	Seguimiento Lista de cotejo
BACHILLERATO				

Fuente: Elaboración propia

Descripción

Diseño del contenido: Como punto de partida se realizó una planificación para los temas y actividades a llevarse a cabo; a su vez estructurar el diseño del recurso o juego a desarrollarse.



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

Desarrollo del recurso: Implementación de los juegos en las diferentes herramientas de gamificación se puede ejecutar de manera individual o grupal, para verificar los conocimientos adquiridos.

Evaluación: En esta etapa se tiene como propósito guiar el trabajo docente-estudiante, en la efectividad de la implementación de la aplicación de la gamificación para verificar la eficiencia de la estrategia didáctica aplicada durante el conocimiento de las reglas ortográficas.

Considerando los elementos requeridos para aplicar la gamificación como estrategia de aprendizaje de la ortografía, es necesario enfatizar que se utiliza para estas herramientas digitales de fácil acceso para los estudiantes tales como: genially, nearpod, quizlet, edpuzzle, kahoot, realidad aumentada, padlet, wakelet. Dichas herramientas serán utilizadas para presentar actividades interactivas con los contenidos curriculares propuestas para el área de Lengua y Literatura que fueron direccionadas a 7 sesiones de clases que se efectuaron en el primer trimestre. Se trabajó con dos periodos por cada mes correspondiente al año lectivo 2024-2025. Las actividades están direccionadas de la siguiente manera:

Tabla 2: *Distribución de los contenidos aplicando la gamificación en el aprendizaje de la ortografía.*

Periodo de clases	Contenidos	Desarrollo de las actividades	Herramientas de gamificación
1	Uso de la g/j	Explicar las reglas para el uso de la G. Determinar ejemplos para cada regla. Explicar las reglas para el uso de la j. Determinar ejemplos para cada regla.	Genially
2	Uso de la b/v	Explicar las reglas para el uso de la b. Determinar ejemplos para cada regla. Explicar las reglas para el uso de la v. Determinar ejemplos para cada regla.	Nearpod
3	Uso de la s/c/z	Explicar las reglas para el uso de la s. Determinar ejemplos para cada regla. Explicar las reglas para el uso de la c. Determinar ejemplos para cada regla. Explicar las reglas para el uso de la z. Determinar ejemplos para cada regla. Juegos interactivos en la herramienta Quizlet	Quizlet

Periodo de clases	Contenidos	Desarrollo de las actividades	Herramientas de gamificación
4	Reglas generales del uso de la tilde	Explicar las reglas generales de la tildación, palabras terminadas en mente. Explicar las reglas de tildación en el uso de las mayúsculas y minúsculas. Explicar las reglas de la tildación consideración las palabras según el acento (agudas, graves, esdrújulas)	Kahoot
5	Signos de puntuación	Explicar los signos de puntuación según las tres clasificaciones: para determinar pausas, entonación y los auxiliares. Explicar las reglas de uso de los signos de puntuación que indican pausas. la coma, punto y coma, puntos suspensivos, los dos puntos. Explicar las reglas de uso de los signos de puntuación que indican entonación: interrogación, admiración o exclamación. Explicar los signos de puntuación auxiliares: guión, paréntesis, comillas.	Realidad aumentada
6	Textos académicos - solicitud	Explicar qué textos son necesarios en la vida cotidiana. Explicar la definición de la solicitud Explicar la estructura de la solicitud	Edpuzzle
7	Solicitud presentada	Aplicar las reglas ortográficas en la elaboración de la solicitud, dirigida a la rectora de la institución. Subir los archivos de los estudiantes al wakelet.	Padlet - Wakelet

Fuente: Elaboración propia.

Luego de distribuir los temas por periodo de clases a desarrollar en la asignatura de Lengua y Literatura se explica la manera en cómo se efectuaron dichas actividades:

Periodo 1: permitir a los estudiantes realizar ejercicios prácticos de las reglas ortográficas de manera interactiva, utilizando la herramienta de gamificación genially.

Tabla 3: Estrategias para el uso de la g/j

DATOS			
Asignatura:	Lengua y Literatura	Área:	Lengua y Literatura
Bloque:	Escritura	Trimestre:	Primer trimestre
Nivel:			BGU
Año lectivo:	2024-2025		
Tema:	Reglas para el uso de la g/j.		
Objetivo:	Determinar las principales reglas ortográficas para el uso de la g/j, mediante estrategias de gamificación, valorando el aporte en la producción de textos académicos.		



CONTENIDOS	ESTRATEGIA	RECURSO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
-Reglas para el uso de la g.	1. Explicar 3 reglas generales del uso de la g.	Genially. https://view.genially.com/66f36e4007f51dc36863a958/interactive-content-escape-viaje-submarino	Lista de Cotejo
-Reglas para el uso de la j.	2. Realizar ejemplos para cada regla. 3. Explicar 3 reglas generales de uso de la j. 4. Realizar ejemplos 5. Realizar la actividad de Genially sobre el uso de la g/j.	om/66f36e4007f51dc36863a958/interactive-content-escape-viaje-submarino	

Periodo 2: Fortalecer la escritura mediante ejercicios prácticos de las reglas ortográficas del uso de la b/v de manera interactiva, utilizando la herramienta de gamificación Nearpod.

Tabla 4: Estrategias para la enseñanza del uso de la b/v

DATOS			
Asignatura:	Lengua y Literatura	Área:	Lengua y Literatura
Nivel:	BGU		
Bloque:	Escritura	Trimestre:	Primer trimestre
Año lectivo:	2024-2025		
Tema:	Reglas para el uso de la b/v.		
Objetivo:	Explicar el uso de las reglas de la b/v, utilizando las herramientas de gamificación, demostrando su uso en los textos académicos.		
CONTENIDOS	ESTRATEGIA	RECURSO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
-Reglas para el uso de la b	1. Explicar 3 reglas generales del uso de la b.	Nearpod. https://app.nearpod.com/?pin=2laf7	Lista de Cotejo
-Reglas para el uso de la v	2. Realizar ejemplos para cada regla. 3. Explicar 3 reglas generales de uso de la v. 4. Realizar ejemplos 5. Realizar la actividad de Nearpod sobre el uso de la b/v.		

Fuente: Elaboración propia

Periodo 3: Explicar las reglas para el uso de la s/c/z mediante ejercicios prácticos de manera interactiva, utilizando la herramienta de gamificación Nearpod.

Tabla 5: Estrategias para explicar las reglas para el uso de la s/c/z.

DATOS

Asignatura: Lengua y Literatura **Área:** Lengua y Literatura **Nivel:** BGU

Bloque: Escritura **Trimestre:** Primer trimestre **Año lectivo:** 2024-2025

Tema: Reglas para el uso de la s/c/z

Objetivo: Explicar las reglas para el uso de la s/c/z, utilizando herramientas de gamificación Quizlet, logrando aplicar lo aprendido en la práctica.

CONTENIDOS	ESTRATEGIA	RECURSO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
-Reglas para el uso de la s	1. Explicar 3 reglas generales del uso de la s.	Quizlet.	Lista de Cotejo
-Reglas para el uso de la c	2. Realizar ejemplos para cada regla.	https://quizlet.com/join/deWHJendY	
-Reglas para el uso de la z	3. Explicar 3 reglas generales de uso de la c.	?i=69dwaw&x=1bqt	
	4. Realizar ejemplos para cada regla.		
	5. Explicar 3 reglas generales de uso de la z.		
	6. Realizar ejemplos para cada regla		
	7. Realizar la actividad del uso de la s/c/z en la herramienta Quizlet.		

Fuente: Elaboración propia

Periodo 4: Determinar las reglas generales del uso de la tilde mediante ejercicios prácticos de manera interactiva, utilizando la herramienta de gamificación Genially.

Tabla 6: Estrategias para la enseñanza de las reglas del uso de la tilde.

DATOS

Asignatura: Lengua y Literatura **Área:** Lengua y Literatura **Nivel:** BGU

Bloque: Escritura **Trimestre:** Primer trimestre **Año lectivo:** 2024-2025

Tema: Reglas generales del uso de la tilde

Objetivo: Explicar las reglas generales del uso de la tilde, mediante la herramienta de gamificación Kahoot, valorando su aporte en la escritura de textos académicos.



CONTENIDOS	ESTRATEGIA	RECURSO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
-Reglas generales de la tildación, palabras terminadas en mente.	1. Explicar las reglas generales de la tilde, palabras terminadas en mente.	Kahoot reglas ortográficas - Detalles -	Lista de Cotejo
-Reglas de tildación en el uso de las mayúsculas y minúsculas.	2. Realizar ejercicios prácticos interactivos.	Kahoot!	
-Reglas de la tildación consideración las palabras según el acento (agudas, graves, esdrújulas)	3. Explicar las reglas de la tilde en el uso de las mayúsculas y minúsculas. 4. Realizar ejercicios en la herramienta digital Kahoot. 5. Explicar las reglas de la tildación consideración las palabras según el acento (agudas, graves, esdrújulas)		
	6. Realizar ejemplos para cada caso de manera dinámica.		

Fuente: elaboración propia

Periodo 5: Explicar las reglas generales del uso de los signos de puntuación, mediante la realidad aumentada, valorando su aprendizaje en textos académicos.

Tabla 7: Reglas generales para el aprendizaje de los signos de puntuación.

DATOS			
Asignatura:	Lengua y Literatura	Área:	Lengua y Literatura
		Nivel:	BGU
Bloque:	Escritura	Trimestre:	Primer trimestre
		Año lectivo:	2024-2025
Tema: Signos de puntuación			
Objetivo: Explicar las principales reglas de los signos de puntuación, utilizando la herramienta de gamificación de realidad aumentada, valorando su aporte en la escritura.			
CONTENIDOS	ESTRATEGIA	RECURSO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN



-Los signos de puntuación según las tres clasificaciones: para determinar pausas, entonación y los auxiliares.	1. Explicar los signos de puntuación según las tres clasificaciones: pausas, entonación y los auxiliares.	Realidad aumentada.	Lista de Cotejo
-Los signos de puntuación que indican pausas. la coma, punto y coma, puntos suspensivos, los dos puntos.	2. Realizar ejemplos con realidad aumentada.		
-Los signos de puntuación que indican entonación: interrogación, admiración o exclamación.	3. Explicar las reglas de uso de los signos de puntuación que indican pausas. la coma, puntos suspensivos, los dos puntos.		
-Los signos de puntuación auxiliares: guión, paréntesis, comillas.	4. Aplicar ejemplos con realidad aumentada.		
	5. Explicar las reglas de uso de los signos de puntuación que indican entonación: interrogación, admiración o exclamación.		
	6. Aplicar ejemplos con realidad aumentada.		
	7. Explicar los signos de puntuación auxiliares: guión, paréntesis, comillas.		
	8. Aplicar ejemplos con realidad aumentada.		

Fuente: Elaboración propia

Periodo 6: Determinar la estructura de los textos académicos de la solicitud, su definición y su estructura mediante la herramienta digital Edpuzzle.

Tabla 8: *Explicar los textos académicos: La solicitud.*

DATOS

Asignatura:	Lengua y Literatura	Área:	Lengua y Literatura	Nivel:	BGU
Bloque:	Escritura	Trimestre:	Primer trimestre	Año lectivo:	2024-2025

Tema: Textos académicos – La solicitud

Objetivo: Validar las reglas ortográficas, signos de puntuación en la escritura de textos académicos (la solicitud) utilizando las herramientas de gamificación, valorando su aporte en la práctica escrita.



CONTENIDOS	ESTRATEGIA	RECURSO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
-La solicitud -Estructura de la solicitud	1. Explicar la definición de solicitud, características y su estructura. 2. Presentar ejemplos de solicitudes dentro del ámbito académico.	Edpuzzle https://edpuzzle.com/join/fucilan	Lista de Cotejo

Fuente: Elaboración propia.

Periodo 7: Aplicar lo aprendido sobre las principales reglas ortográficas: g/j/s/c/z/b/v/ uso de la tilde mediante ejercicios prácticos aplicando en los textos académicos: La solicitud.

Tabla 9: *Aplicación de las reglas ortográficas, signos de puntuación en los textos académicos- la solicitud.*

DATOS

Asignatura:	Lengua y Literatura	Área:	Lengua y Literatura	Nivel:	BGU
Bloque:	Escritura	Trimestre:	Primer trimestre	Año lectivo:	2024-2025

Tema: Texto académico – presentar la solicitud

Objetivo: Presentar las solicitudes aplicando las reglas ortográficas, los signos de puntuación, valorando su aporte.

CONTENIDO	ESTRATEGIA	RECURSO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Aplicación de las reglas ortográficas Solicitudes elaboradas.	1. Aplicar las reglas ortográficas en la elaboración de la solicitud, dirigida a la rectora de la institución. 2. Considerar la estructura de la solicitud. 3. Aplicar el proceso de la escritura: planificación, redacción y revisión en la escritura de diferentes tipos de textos académicos.	Wakelet /Padlet https://wakelet.com/wake/ekLie61L-FvZLdTj3TWM07 Padlet https://padlet.com/dianan668/textos-acad-micos-qy26ndkhvvlkjdmT	Lista de Cotejo

Fuente: Elaboración propia



RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Resultados

El estudio sobre el impacto de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía en estudiantes de tercer año de Bachillerato “A” de la Unidad Educativa Mejía D7 reveló hallazgos significativos que validan la efectividad de esta estrategia pedagógica.

En la fase cuantitativa, el análisis de los resultados del pretest y postest evidenció una mejora significativa en el aprendizaje de las reglas ortográficas, con un aumento promedio del 35% en el puntaje general de los estudiantes. Este incremento fue especialmente notable en temas relacionados con la acentuación y el uso correcto de signos de puntuación, aspectos que presentaban mayores deficiencias al inicio del estudio. La comparación estadística mediante una prueba t de muestras relacionadas confirmó la significancia de los resultados ($p < 0.05$), lo que respalda la hipótesis planteada.

Para ello se consideran los siguientes resultados de la etapa del pre test aplicado a la muestra de 40 estudiantes de bachillerato.

Ilustración 1: Promedio obtenido del pretest



Fuente: Propia

El puntaje promedio obtenido por los estudiantes en el pretest fue 5,18 puntos de un total de 10, lo cual indica que, en términos generales, el nivel de conocimiento en ortografía se encuentra por debajo de lo esperado. Esto sugiere que hay deficiencias significativas en el dominio de las reglas ortográficas antes de implementar alguna intervención.

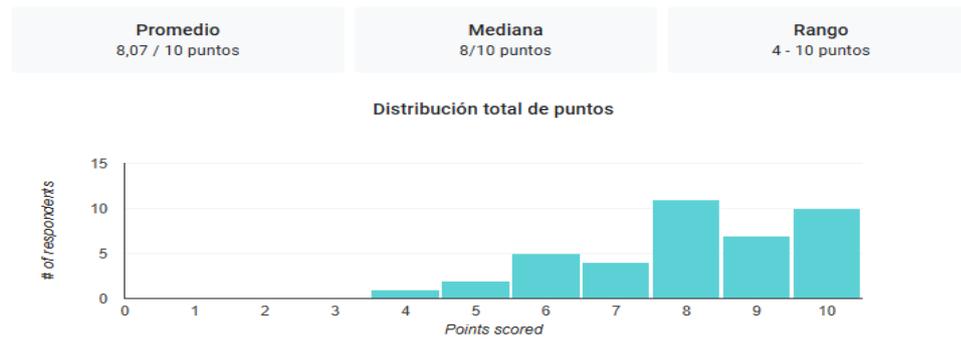
Los resultados del pretest demuestran que el grupo de estudiantes enfrenta desafíos importantes en el aprendizaje de la ortografía, con un rendimiento promedio que apenas alcanza el 51,8% del puntaje total posible. La dispersión de resultados evidencia desigualdades significativas en los niveles de conocimiento,

lo que refuerza la necesidad de una intervención pedagógica que pueda abordar estas diferencias de manera efectiva.

Este diagnóstico inicial subraya la importancia de implementar estrategias innovadoras, como la gamificación, para fortalecer el aprendizaje de las reglas ortográficas y reducir las brechas de conocimiento dentro del grupo estudiado.

Los resultados obtenidos en el post test son los siguientes:

Ilustración 2: Promedio obtenido del post-test



Fuente: propia

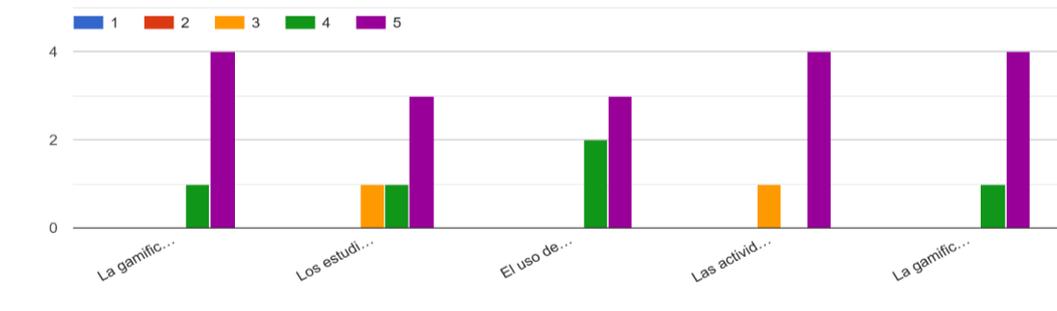
El puntaje promedio obtenido por los estudiantes es 8,07 puntos sobre 10, lo que representa una mejora significativa en comparación con el pretest (5,18/10). Esto sugiere que la implementación de la gamificación tuvo un impacto positivo en el aprendizaje de las reglas ortográficas, elevando el rendimiento general del grupo al nivel de logro alto.

La estrategia de gamificación aplicada al aprendizaje de la ortografía demostró ser altamente efectiva. Los resultados evidencian que los estudiantes no solo mejoraron sus conocimientos en esta área, sino que además la brecha entre los de menor y mayor rendimiento se redujo significativamente. El aumento en el promedio y la mediana, junto con la concentración de resultados en los niveles altos (8-10 puntos), respaldan la pertinencia de esta metodología innovadora.

El uso de la gamificación permitió aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, traduciéndose en un aprendizaje más efectivo. Este enfoque no solo facilitó la adquisición de conocimientos ortográficos, sino que también promovió una experiencia educativa más dinámica y equitativa para todos los estudiantes.

En la fase cualitativa, se aplica la entrevista a los docentes del área de Lengua y Literatura que imparten la asignatura a los estudiantes de Bachillerato de los cuales se obtiene los siguientes resultados:

Ilustración 3: Impacto de la gamificación en el aprendizaje

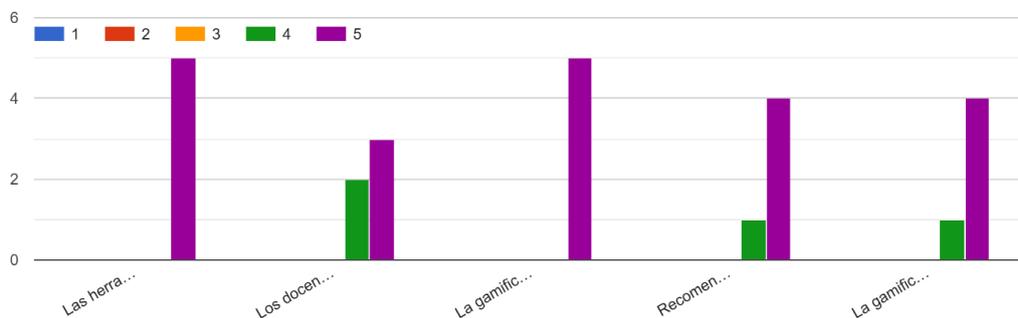


Fuente: propia

Desde el punto de vista de los docentes, la gamificación tiene un impacto significativo en el aprendizaje de la ortografía al transformar las dinámicas de aula, fomentar la motivación estudiantil, mejorar la retención de contenidos y promover un aprendizaje inclusivo. Aunque existen desafíos relacionados con la capacitación y los recursos, los docentes consideran que esta estrategia representa una oportunidad valiosa para enriquecer sus prácticas pedagógicas y mejorar los resultados educativos en el área de ortografía.

Ilustración 4: Implementación y percepción general de la gamificación

Implementación y percepción general de la gamificación



Fuente propia.

Un punto destacado es que el 95% de los docentes expresó su disposición a implementar la gamificación en clases futuras. Este hallazgo es muy significativo, ya que muestra una apertura hacia métodos innovadores que se alinean con las necesidades actuales de los estudiantes. Los docentes consideran que la gamificación no solo fomenta la motivación y el interés de los alumnos, sino que también tiene el potencial de generar un aprendizaje más significativo y duradero.

Comparando estos resultados con investigaciones previas, se confirma lo señalado por Rodríguez y Calero (2021), quienes destacaron que la gamificación fomenta un aprendizaje activo y comprometido. En términos teóricos, los hallazgos coinciden con la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel, al

conectar nuevos conocimientos ortográficos con experiencias previas de manera interactiva. La gamificación también corroboró los postulados de Sánchez et al. (2022) respecto a su capacidad para fomentar ambientes educativos inmersivos y motivadores. En síntesis, los resultados demuestran que la gamificación es una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje de la ortografía y puede ser extendida a otras áreas del conocimiento, resaltando su potencial para transformar las prácticas educativas tradicionales.

Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación confirman que la gamificación es una estrategia pedagógica efectiva para mejorar el aprendizaje de la ortografía en estudiantes de tercero de Bachillerato. Este hallazgo refuerza la idea de que la integración de dinámicas de juego en entornos educativos incrementa significativamente la motivación y la participación, aspectos esenciales para alcanzar aprendizajes significativos. Como lo establece Ausubel (citado en Sánchez et al., 2022), el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes relacionan los nuevos contenidos con conocimientos previos, lo cual se facilitó mediante las herramientas digitales utilizadas.

La mejora significativa en los puntajes del postest no solo refleja un avance en el dominio de las reglas ortográficas, sino también la consolidación de habilidades de autorregulación y compromiso académico. Esto coincide con estudios como los de Rodríguez y Calero (2021), quienes encontraron que la gamificación promueve aprendizajes autónomos y fortalece el pensamiento crítico. No obstante, la presente investigación aporta un enfoque novedoso al centrarse en la enseñanza de la ortografía, un área poco explorada dentro de la gamificación educativa, especialmente en el contexto ecuatoriano.

En términos de regularidades, la experiencia sugiere que las actividades gamificadas deben ser cuidadosamente diseñadas para alinearse con los objetivos pedagógicos específicos y atender las necesidades del grupo estudiantil. La elección de herramientas como Kahoot y Quizlet, reconocidas por su facilidad de uso y capacidad para ofrecer retroalimentación inmediata, fue clave para mantener el interés de los estudiantes y reforzar conceptos en tiempo real. Al igual que la investigación de Esparza (2023) en que aplicó Kahoot y obtuvo una media de 6.5 en el pretest y luego de realizar las mediaciones en los estudiantes la mejora fue notable al aumentar a 8.7 la media.

Sin embargo, la investigación también plantea elementos controversiales, como el desafío de equilibrar la diversión con el rigor académico. Algunos docentes expresaron preocupación respecto a que los juegos puedan desviar la atención del contenido esencial si no se manejan adecuadamente. Este punto invita a futuras investigaciones a explorar estrategias para optimizar el diseño de actividades gamificadas que integren de manera equilibrada el entretenimiento y el aprendizaje.

Desde una perspectiva práctica, los hallazgos sugieren que la gamificación no solo es pertinente para la enseñanza de ortografía, sino que tiene el potencial de ser adaptada a otras áreas curriculares, ampliando su impacto educativo. Además, esta estrategia resulta especialmente relevante en contextos de alta diversidad, como el de la Unidad Educativa Mejía D7, donde permite atender las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

En conclusión, este trabajo no solo contribuye al conocimiento sobre las aplicaciones de la gamificación en el ámbito educativo, sino que también establece un precedente para futuras investigaciones que busquen innovar en metodologías pedagógicas en Ecuador y más allá. Su pertinencia radica en su capacidad para transformar las prácticas tradicionales de enseñanza, promoviendo una educación más interactiva, inclusiva y efectiva.

CONCLUSIONES

Al implementar la gamificación el aprendizaje de la ortografía ha contribuido significativamente en la mejora de la motivación y el interés de los estudiantes, esta estrategia lúdica ha permitido que los estudiantes vean el aprendizaje ortográfico como un desafío positivo, lo cual direcciona con lo descrito, quien sostiene que los elementos de juego aumentan la disposición para aprender y practicar habilidades académicas. Esto conlleva a un aprendizaje dinámico y con mayor influencia en los estudiantes.

El uso de la gamificación en el proceso de aprendizaje de la ortografía en cuanto a las reglas ortográficas, tal como se evidenció en los resultados de los posts test aplicados tras la intervención. Esto demuestra que las estrategias utilizadas en los estudiantes han favorecido un aprendizaje activo y continuo, mismos que son efectivos en el desarrollo de habilidades ortográficas, poniendo énfasis en el aprendizaje basado en juegos, por tanto, es viable el uso de las herramientas de gamificación que tienen como protagonista al estudiante en el proceso de aprendizaje.



Los resultados evidenciaron un incremento significativo en la retención de las normas ortográficas y en la disminución de errores al implementar estrategias de gamificación. Los estudiantes demostraron una mayor habilidad para aplicar las reglas aprendidas tanto en la escritura como en situaciones comunicativas. Al incorporar lo aprendido sobre las principales normas ortográficas, el uso adecuado de la tilde y los signos de puntuación, la producción de textos académicos reflejó una mejora notable en la fluidez y coherencia de la escritura.

La gamificación resulta ser una herramienta versátil y adaptable, que puede integrarse en entornos educativos diversos y dirigirse a distintos estilos de aprendizaje y niveles de habilidad. Para ello es indispensable considerar el contexto de la Unidad Educativa Mejía D7, ya que la institución cuenta con los recursos tecnológicos adecuados y en base a ello diseñar actividades centradas en los objetivos pedagógicos específicos de la ortografía, para su efectividad y garantizar la accesibilidad para todos los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aranguren, J., & Conde, A. (2021). La Gamificación como Estrategia para el Mejoramiento de la Competencia Lectoescritora. Universidad del Norte.
- Badoni, S. (2024, julio 10). Wakelet Review: ¿una plataforma comunitaria de aprendizaje perfecta? (2024). BforBloggers. <https://bforbloggers.com/es/wakelet-review/>
- 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>
- Castells, M. (2020). El desarrollo cognitivo en la adquisición de la ortografía. Revista Iberoamericana de Psicología, 12(2), 45-55. <https://doi.org/10.1016/j.riap.2020.02.005>
- Chacón, R., & Díaz, S. (2019). Impacto de la enseñanza de la ortografía en el rendimiento académico. Educación y Cultura, 17(2), 95-103. <https://doi.org/10.1016/j.edc.2019.02.002>
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2020). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. International Journal of Learning and Media, 4(1), 14-21. https://doi.org/10.1162/ijlm_a_00076
- García, M., & Sánchez, P. (2018). La relación entre ortografía y habilidades cognitivas. Psicología Educativa, 24(1), 81-90. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2018.02.004>
- Garzón, J., Kinshuk, & Baldiris, S. (2019). Gamification in higher education: A systematic review of the



- literature. *Computers in Human Behavior*, 96, 205-218. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.02.003>
- Gómez, L. (2019). La importancia de la ortografía en el ámbito profesional. *Revista de Comunicación Escrita*, 24(2), 101-110. <https://doi.org/10.1016/j.comes.2019.02.005>
- Gutiérrez, F. (2018). Errores ortográficos recurrentes en estudiantes de secundaria. *Lingüística Educativa*, 32(3), 208-221. <https://doi.org/10.1016/j.ledu.2018.06.003>
- HSEducación. (2019, diciembre 9). ¡La plataforma Kahoot! Y sus características. HS Educación. HSEducación. <https://www.hseducacion.com/que-es-kahoot-y-sus-caracteristicas/>
- Lasheras.Irene.pdf. (s. f.). Recuperado 14 de diciembre de 2024, de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/447/Lasheras.Irene.pdf>
- Linea, D. en. (2024). La gamificación en el aula -Parte 1. Docentes En Línea. https://www.academia.edu/124452558/La_gamificaci%C3%B3n_en_el_aula_Parte_1
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2026). Currículo Nacional. <https://educacion.gob.ec//curriculo/>
- Muñoz, M., & Fernández, L. (2018). *Evaluación en el contexto educativo: Teoría y práctica* (3ª ed.). Pearson.
- Pérez, M., López, J., & García, A. (2020). Impacto de las plataformas digitales en el aprendizaje gamificado. *Revista Electrónica de Innovación Educativa*, 12(2), 85-97. <https://doi.org/10.1234/reie.v12i2.1234>
- Pineda, A. (2018). Historia y evolución de la ortografía española: Del siglo XVI al presente. *Revista de Filología Española*, 100(2), 89-103. <https://doi.org/10.1016/j.rfe.2018.02.004>
- Prieto Andreu, J., Gómez, D., & Said Hung, E. (2021). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 26, 1-23. <https://doi.org/10.15359/ree.26-1.14>
- Rodríguez, A., & Molina, L. (2020). Estrategias lúdicas el aprendizaje de la ortografía en la educación secundaria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 84(2), 91-105. <https://doi.org/10.35362/rie840315>
- Rodríguez, P., & Calero, E. (2021). Gamificación como estrategia educativa: Perspectivas y retos en la educación secundaria. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 20(3), 45-58. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1234567>

- Sánchez, R., Gómez, L., & Martínez, F. (2022). Aprendizaje significativo y gamificación: Nuevas perspectivas para la educación del siglo XXI. *Revista de Estudios Educativos Avanzados*, 15(1), 33-48. <https://doi.org/10.5678/reea.v15i1.8901>
- Santiago, R., & López, G. (2021). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía: Un estudio experimental en el nivel secundario. *Revista de Educación y Tecnología*, 12(1), 39-50. <https://doi.org/10.1016/j.edutech.2021.01.003>
- Suárez, A., & Fernández, M. (2021). Herramientas digitales en el aula: Análisis de Quizlet y Kahoot en la educación secundaria. *Journal of Educational Technology Research*, 14(3), 67-79. <https://doi.org/10.1016/j.jetr.2021.03.012>
- Torres, J., & Vargas, C. (2023). Efectos de la gamificación en la enseñanza de ortografía: Un estudio experimental. *Revista de Lingüística Aplicada*, 18(2), 89-105. <https://doi.org/10.5678/rla.v18i2.567>
- Vásquez, L., & Andrade, T. (2020). La gamificación en la educación: Un análisis bibliográfico. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 13(1), 23-39. <https://doi.org/10.5281/zenodo.789456>
- Zainuddin, Z., Habiburrahim, H., & Keumala, C. M. (2020). How gamification enhances motivation and engagement in blended learning courses. *Asian Journal of Distance Education*, 15(1), 81-98. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3909346>