



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE GRADO EN LA  
CARRERA DE EDUCACIÓN 2019**

**PROYECTO INTEGRADOR**

**TEMA:** La gamificación y el proceso de construcción ortográfica en los estudiantes de sexto grado de EGB de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa.

**Autores:**

Srta. Llerena Castro Karla Melina

Srta. Mendoza Galarza Cecilia Mercedes

**Tutor:** MSc. Noblecilla Olaya Ana Jacqueline

**Milagro, Marzo 2022**

**ECUADOR**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo en especial a Dios padre todo poderoso por permitirme llegar hasta este punto de mi vida; a mis padres, mi hermano y mis abuelitos quienes me inculcaron el valor de la perseverancia y estuvieron conmigo en cada etapa de mi vida universitaria.

**Karla Melina Llerena Castro.**

Dedico este trabajo a Dios, por ser mi motor y guía en el transcurso de mi vida. A Wilson y Mercedes, por ser unos padres amorosos y por cada uno de sus sacrificios para que yo pudiera crecer de manera personal y profesional, además por siempre acompañarme en cada etapa de mi vida. Por último, a mi abuelita Mariana, por cada uno de sus cuidados, buenos deseos y amor infinito.

**Cecilia Mercedes Mendoza Galarza.**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mi tutora MSc. Noblecilla Olaya Ana Jacqueline por brindarnos su ayuda y sus conocimientos y sobre todo su apoyo incondicional a lo largo de este proyecto. A mi compañera de proyecto Cecilia Mercedes Mendoza Galarza con quien compartí gratas experiencias el valor de la amistad y el compañerismo, a todas aquellas personas que por una u otra razón aportaron con un granito de arena que sirvió para enriquecer mis conocimientos.

**Karla Melina Llerena Castro.**

Agradezco a Dios, a mis familiares y a mi pareja por su apoyo, amor y ayuda incondicional; también a mis amigas, las cuales conocí en el transcurso de la carrera y fueron un pilar fundamental para lograr esta meta, a los docentes que participaron en mi formación académica y a la MSc. Ana Noblecilla por su guía en el transcurso del desarrollo de este proyecto.

**Cecilia Mercedes Mendoza Galarza.**

# ÍNDICE GENERAL

|   |     |
|---|-----|
| DEDICATORIA .....                         | ii  |
| AGRADECIMIENTO .....                      | iii |
| ÍNDICE GENERAL .....                      | iv  |
| ÍNDICE DE FIGURAS .....                   | vi  |
| ÍNDICE DE TABLAS .....                    | vii |
| RESUMEN .....                             | 1   |
| ABSTRACT .....                            | 2   |
| CAPÍTULO 1.....                           | 3   |
| 1. INTRODUCCIÓN .....                     | 3   |
| 1.1. Planteamiento del problema .....     | 4   |
| 1.2. Objetivos .....                      | 8   |
| 1.3. Justificación.....                   | 8   |
| 1.4. Marco Teórico .....                  | 10  |
| CAPÍTULO 2.....                           | 32  |
| 2. METODOLOGÍA .....                      | 32  |
| 2.1. Diseño de la Investigación .....     | 32  |
| 2.2. Enfoque de la investigación .....    | 32  |
| 2.3. Método .....                         | 32  |
| 2.4. Población y Muestra.....             | 33  |
| 2.5. Técnicas e instrumentos .....        | 33  |
| CAPÍTULO 3.....                           | 35  |
| 3. RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)..... | 35  |
| CONCLUSIONES .....                        | 52  |
| RECOMENDACIONES.....                      | 52  |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS ..... | 53 |
| ANEXOS .....                     | 60 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| <b>Figura 1</b> Pregunta 1: Me gusta el helado de chocolate, el de vainilla y el de fresa; las tortas con crema, las marmoleadas; las galletas de avena y el pie de limón. .... | 35 |
| <b>Figura 2</b> Pregunta 2: El punto se emplea al inicio de una oración. ....   | 36 |
| <b>Figura 3</b> Pregunta 3: Auxilio, un incendio .....  | 37 |
| <b>Figura 4</b> Pregunta 4: aser .....  | 38 |
| <b>Figura 5</b> Pregunta 5: yendo .....   | 39 |
| <b>Figura 6</b> Pregunta 6: azucar .....  | 40 |
| <b>Figura 7</b> Pregunta 7: Los nombres de los países inician con.....  | 41 |
| <b>Figura 8</b> Pregunta 8: pa_ien_ia.....  | 42 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabla 1</b> Pregunta 1: Me gusta el helado de chocolate, el de vainilla y el de fresa; las tortas con crema, las marmoleadas; las galletas de avena y el pie de limón. ....        | 35 |
| <b>Tabla 2</b> Pregunta 2: El punto se emplea al inicio de una oración. ....  | 36 |
| <b>Tabla 3</b> Pregunta 3: Auxilio, un incendio.....  | 37 |
| <b>Tabla 4</b> Pregunta 4: aser .....   | 38 |
| <b>Tabla 5</b> Pregunta 5: yendo .....  | 39 |
| <b>Tabla 6</b> Pregunta 6: azucar .....   | 40 |
| <b>Tabla 7</b> Pregunta 7: Los nombres de los países inician con... ..  | 41 |
| <b>Tabla 8</b> Pregunta 8: pa_ien_ia .....  | 42 |
| <b>Tabla 9</b> Ficha de observación .....   | 43 |
| <b>Tabla 10</b> 1.¿Considera importante la enseñanza de las reglas ortográficas? ¿Por qué?.....   | 44 |
| <b>Tabla 11</b> 2. ¿Cree usted que utilizando la técnica de enseñanza de memorización y repetición, los estudiantes aprenden el correcto uso de las reglas ortográficas? ¿Por qué? .. | 45 |
| <b>Tabla 12</b> 3. ¿Con qué frecuencia encuentra errores ortográficos en las tareas de los estudiantes?.....  | 45 |
| <b>Tabla 13</b> 4. ¿Conoce usted la metodología de gamificación? .....  | 46 |
| <b>Tabla 14</b> 5. ¿Ha aplicado la metodología de la gamificación en el aula en base a una previa planificación?.....   | 47 |
| <b>Tabla 15</b> 6. ¿Cuáles son las herramientas que utiliza para gamificar una actividad?.....  | 48 |
| <b>Tabla 16</b> 7. ¿Considera que aplicando la gamificación se logra motivar a los estudiantes, despertando su curiosidad y el deseo de aprender? ¿Por qué? .....                     | 49 |
| <b>Tabla 17</b> 8. ¿Para desarrollar el dominio ortográfico en los estudiantes, considera que la metodología de gamificación es la más favorable? ¿Por qué? .....                     | 49 |

**Tabla 18 9.**¿Considera que la participación activa del estudiante durante la actividad gamificada permite profundizar las reglas ortográficas logrando ser aplicadas en su diario vivir? ¿Por qué? ..... 50



**Título de Trabajo Integración Curricular:** La gamificación y el proceso de construcción ortográfica en los estudiantes de sexto grado de EGB de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa.

## **RESUMEN**

La presente investigación tiene como objetivo principal analizar la importancia de la gamificación en el proceso de la construcción ortográfica a través de fuentes hermenéuticas para contribuir en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa. El estudio realizado tuvo un diseño no experimental con un enfoque cualitativo y un método descriptivo. La población estuvo formada por 73 estudiantes y 2 docentes de sexto año de Educación General Básica paralelos “A” y “B”, el tamaño de la muestra fue de un total de 37 estudiantes y 2 docentes. Para la recolección de la información se empleó la técnica de una prueba de ortografía por medio de la plataforma de quizizz, además una ficha de observación, en donde se utilizaron criterios e indicadores y se utilizó una entrevista conformada por diversas preguntas. Se concluyó que la metodología de la gamificación con relación a la ortografía permite interiorizar los conocimientos sobre las reglas ortográficas, puesto que los niños participan de forma activa dejando a un lado el método tradicional.

**PALABRAS CLAVE:** Gamificación, Ortografía, Metodología, Aprendizaje, Educación.

**Título de Trabajo Integración Curricular:** Gamification and the orthographic construction process in sixth grade EGB students from the Arqueólogo Julio Viteri Gamboa Educational Unit.

## **ABSTRACT**

The main objective of this research is to analyze the importance of gamification in the process of orthographic construction through hermeneutical sources to contribute to the teaching-learning process of sixth-year students of Basic General Education of the Archaeologist Julio Viteri Educational Unit. Gamboa. The study carried out had a non-experimental design with a qualitative approach and a descriptive method. The population consisted of 73 students and 2 teachers from the sixth year of Basic General Education parallels "A" and "B", the sample size was a total of 37 students and 2 teachers. For the collection of information, the technique of a spelling test was used through the quizizz platform, in addition to an observation sheet, where criteria and indicators were used and an interview made up of various questions was used. It was concluded that the methodology of gamification in relation to spelling allows internalizing knowledge about spelling rules, since children actively participate, leaving aside the traditional method.

**KEY WORDS:** Gamification, Orthography, Methodology, Learning, Education.

# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto fue elaborado con el propósito de que sirva de apoyo para los miembros de la comunidad educativa con la finalidad de que conozcan sobre la metodología de gamificación en relación al aprendizaje de la ortografía, en esta investigación se encontraran diversos temas relacionados con ambos términos. Entre dichos temas se encuentra la gamificación, su origen e importancia en las aulas de clase; también la ortografía, en las que se destacan las técnicas de enseñanza, causas y clasificación de errores ortográficos. Además, los modelos de enseñanza en donde se detalla el tradicional y el constructivista y por último el enfoque didáctico, en el que se incluye el enfoque lúdico y cognitivo.

Al referirse sobre la gamificación, se hace referencia a la implementación de herramienta lúdicas y dinámicas que ayudan tanto a docentes y estudiantes a que no sigan en la monotonía de sus clases, esta metodología puede ser empleada en cualquier año escolar; además, no solo puede ser aplicada en la educación virtual, sino también dentro de los salones de clases, donde la participación del estudiante se vuelve el eje principal y el docente solo en un guía, dando lugar a una clase interactiva

Por otro lado, la ortografía es algo que acompaña desde siempre al ser humano, ya que es fundamental para expresarse de forma escrita y sin mal entendidos; también abarca un sinnúmero de reglas ortográficas que en la actualidad pueden ser aprendidas mediante canciones, juegos, actividades dinámicas, dando lugar a que el estudiante mejore su forma de escribir y de leer.

Al emplear la gamificación en la enseñanza de la ortografía se logra que el docente deje a un lado el método tradicionalista y empiece a enseñar de acuerdo a la nueva era, es

decir, empleando juegos y actividades que animen a los estudiantes, permitiendo interiorizar los conocimientos y sobre todo que se interesen por la ortografía, aprendiendo de una manera más fácil y dinámica sus reglas.

Se destaca que en esta investigación se recolectó información en sexto año de EGB en una unidad educativa, en donde participaron estudiantes y maestros, teniendo como resultado que la gamificación no es contemplada al momento de impartir clases, a pesar de sus grandes beneficios.

### **1.1. Planteamiento del problema**

A lo largo de los años se han realizado estudios que consisten en la aplicación de pruebas estandarizadas que miden los logros de los aprendizajes en diferentes áreas como Lectura, Escritura, Matemática y Ciencias Naturales, dicha investigación es elaborada por el Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE), el cual es promovido por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) a través del Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE), la que es coordinada por la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (OREALC).

En base a lo expuesto, el LLECE en relación con el ERCE, han realizado cuatro estudios, los que se han llevado a cabo en 1997, 2006, 2013 y 2019, en los cuales se han trabajado con estudiantes de tercer y sexto año de Educación General Básica, se destaca que Ecuador ha participado en los tres últimos. Dentro de la escritura se consideró el aspecto de la ortografía, por lo que en el segundo estudio dio como resultado que República Dominicana, Colombia y Ecuador presentan 1 error ortográfico en un promedio de 8 palabras.

En relación con la información anterior, en el último estudio realizado existió una alarma puesto que desde el año 2013 hasta el 2019 se evidenció que más de un 60 % de

estudiantes de sexto grado de primaria no alcanzó el nivel mínimo de competencias en las disciplinas previamente mencionadas, por lo que la UNESCO (2021) indica que en América Latina y el Caribe, existe una crisis en la educación puesto que en los últimos años no se ha evidenciado mejoras, impidiendo el derecho efectivo a una educación de calidad.

De acuerdo con el autor, la educación está pasando por una crisis debido a que no se está logrando que los estudiantes aprendan de manera significativa los contenidos propuestos en el currículo, por tal motivo los miembros del entorno educativo tienen que recurrir a diversas metodologías para que los ecuatorianos hagan efectivo su derecho a una buena educación en el transcurso de la escolaridad obligatoria.

En este contexto, se destaca la importancia de seleccionar los métodos al momento de enseñar, además de usar los recursos de la tecnología con fines educativos, por tal motivo como indican los estudios realizados, no hay mejoras significativas en los logros de aprendizaje. En el caso de la ortografía, tampoco existe un incremento en el dominio ortográfico en los estudiantes de sexto de EGB, de tal forma que se necesita de metodologías que ayuden en la enseñanza de la ortografía, entre esas metodologías se encuentra la gamificación.

Por lo tanto, la gamificación es una técnica de aprendizaje en donde se utilizan componentes de juegos con un objetivo educativo para buscar mejoras. Por tal motivo, es indispensable que los estudiantes previamente se relacionen con las dinámicas de los juegos para luego llevar a la gamificación a la práctica dentro del salón de clases, con el propósito de alcanzar los objetivos propuestos (Universidad Internacional de la Rioja [UNIR], 2020).

La gamificación se presenta como una estrategia que refuerza el aprendizaje, esto se ve reflejado en la práctica que se realiza dentro del aula y bajo este concepto se envuelven los entornos educativos, la cotidianidad que se presentan en las distintas maneras de

enseñanza y refleja el desconocimiento de la gamificación y el incorrecto manejo de herramientas en el proceso de construcción ortográfica, con esta técnica se permite implementar estrategias educativas que parten desde juegos dentro del aula hasta la realización de metas y objetivos.

Por otra parte, La Real Academia Española (RAE, 2021) define a la ortografía como el grupo de reglas que ajustan la escritura de una lengua. Dicho de otra manera, la ortografía es de suma relevancia puesto que permite emplear de forma acertada las letras y los signos de puntuación en un establecido idioma. El sistema educativo tiene como objetivo que los estudiantes desde temprana edad empiecen a aprender sobre las reglas ortográficas ya que es importante para comunicarse de manera escrita y correcta en su entorno, además es fundamental para su desenvolvimiento académico, personal y profesional.

Sin embargo, el proceso de construcción ortográfica es un desafío para los docentes y estudiantes, puesto que existen maestros que al momento de enseñar usan el método tradicionalista, causando que los niños memoricen y repitan las normas ortográficas en caso de un error, lo que provoca desmotivación y aburrimiento en los infantes, obteniendo una escasez en el dominio ortográfico. En otras ocasiones, los docentes desconocen de estrategias lúdicas que pueden ser implementadas en el proceso de formación, en donde el educando participa activamente y se fortalecen los conocimientos previamente obtenidos.

En la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa se detectó que los estudiantes de sexto grado de EGB cometen errores ortográficos al momento de redactar un texto y esto es debido a la llegada de la tecnología puesto que ésta en muchas ocasiones corrige de manera indirecta, es decir sin que los niños se den cuenta, pero los docentes se percatan de estos errores al momento de revisar las tareas escritas por los estudiantes, por lo que han buscado estrategias para poder ayudar a los educandos a que recuerden el correcto

uso de las reglas ortográficas enseñados en grados anteriores, pero no todos logran recordar cada una de estas reglas y aplicarlas.

La ortografía es el arte de escribir correctamente siguiendo reglas, es por esto que Gutierrez (2020) dice que

En la enseñanza de ortografía de Educación Básica no basta con dictados ni repeticiones continuas, sino que es necesario encontrar un puente entre la imagen acústica de la palabra y su representación gráfica, al mismo tiempo que las normas para escribir correctamente las palabras deben ser asimiladas mediante un aprendizaje significativo, de otra manera, se olvidará fácilmente. (p. 43)

Desde este punto de vista, al momento de enseñar ortografía se debe tener en cuenta que el estudiante no caiga en la monotonía es por esto que el docente busca formas, métodos, estrategias lúdicas para enseñar, es aquí donde la gamificación juega un papel fundamental debido a que esta metodología se basa en distintas formas de enseñanza-aprendizaje, pero de manera divertida donde cada niño aprenda y no se olvide fácilmente las reglas ortográficas.

Entre las causas y efectos del problema central de la presente investigación, se puede determinar que el modelo de enseñanza tradicionalista provoca un deficiente desarrollo en los procesos cognitivos de los estudiantes, también el desconocimiento de la gamificación como estrategia lúdica tiene un impacto negativo puesto que crea ambientes de monotonía, desmotivación y aburrimiento, y por último la inadecuada metodología en las áreas de la lingüística tiene como efecto un escaso dominio ortográfico.

Por lo tanto, en caso de que los docentes no realicen las medidas correctivas por medio de estrategias tecnológicas como la gamificación, los estudiantes no podrán aplicar

correctamente las reglas ortográficas teniendo consecuencias en su diario vivir, puesto que hoy en día es fundamental que una persona pueda expresarse satisfactoriamente de manera escrita ya sea por su trabajo, educación o vida social.

**Formulación del problema:** ¿De qué manera interviene la gamificación en la construcción ortográfica en los estudiantes de sexto grado de EBG de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa en el periodo lectivo 2021 - 2022?

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo General**

Analizar la importancia de la gamificación en el proceso de la construcción ortográfica a través de fuentes hermenéuticas para contribuir en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de sexto año EGB de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa en el periodo lectivo 2021- 2022.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

1. Describir el modelo de aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica.

2. Establecer la gamificación como estrategia lúdica por parte de los docentes y estudiantes a través de la aplicación de una ficha de observación.

3. Relacionar la gamificación y el proceso de construcción ortográfica en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica.

## **1.3. Justificación**

La presente investigación se enfocará en abordar a la gamificación como herramienta esencial para el proceso de construcción ortográfica en los estudiantes de sexto año de EGB



de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa, puesto que en la actualidad las TICS han incrementado, pero en el ámbito educativo por diversos motivos no se aprovecha de dichos recursos para profundizar los aprendizajes en los estudiantes. Por lo general, las metodologías usadas al momento de enseñar ortografía están relacionadas con un modelo tradicionalista, en donde el estudiante conoce las reglas ortográficas por medio de la memorización y repetición causando que solo se retenga dicha información a corto plazo.

En efecto, aplicar las normas ortográficas son fundamentales en el diario vivir de una persona, debido a que permite comunicarse de manera eficaz y sin mal interpretaciones, además de distinguir las palabras y sus diversos significados, por tal motivo se necesita trabajar con metodologías adecuadas desde un enfoque constructivista, en donde el estudiante interviene activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Existen docentes que desconocen sobre las nuevas herramientas tecnológicas que pueden ser implementadas al momento de construir un nuevo conocimiento para lograr un aprendizaje significativo, por lo que siguen impartiendo clases monótonas creando desinterés y desmotivación en los estudiantes. Es importante innovar en la enseñanza de la ortografía, por lo que la gamificación es la metodología más efectiva para la enseñanza de la misma, aunque en ocasiones los docentes aún desconocen de esta estrategia lúdica. Por esta razón, se realiza el presente trabajo investigativo, para recopilar información y que sea de ayuda para el cuerpo docente de los centros educativos.

La problemática expuesta a causado que se realice la presente investigación, la cual servirá de referente para futuras indagaciones sobre el mismo tema, puesto que no solo impacta el desempeño académico de los estudiantes, sino que la enseñanza de la ortografía. También aporta en el perfil de salida de los estudiantes ecuatorianos para el beneficio de la sociedad.

En conclusión, es fundamental investigar sobre la gamificación en el proceso de construcción ortográfico para que los estudiantes aprendan a aplicar las normas ortográficas de manera dinámica logrando un crecimiento cognitivo, además el docente puede conocer el recurso de gamificación y aplicarlo con los estudiantes para crear un dominio ortográfico.

#### **1.4. Marco Teórico**

##### **Antecedentes de la investigación**

Para la elaboración de este trabajo investigativo se revisaron: artículos científicos, tesis, texto con información que sustentan la investigación y sobre todo que está apoyada en diversos autores, es por esto que para (Contreras Espinasa & Eguia, 2017). La primera vez que se utilizó el termino gamificación fue en el año 2008 por Berett Terrill en un blog titulado “tomar la mecánica del juego y aplicarla a otras propiedades para aumentar el compromiso”, pero en el año 2010 el término se dio a conocer gracias a Nick Pelling y ya para el 2011 este despertó la curiosidad en varios empresas pero más aún en la educación. La gamificación nace principalmente en los videojuegos y sus herramientas, esto hace que en especial los estudiantes se motiven y despierten su curiosidad por aprender ya que al finalizar el juego tendrán una recompensa y sobre todo habrán fortalecido sus conocimientos adquiridos en las clases.

Por otro lado, las reglas ortográficas muestran cuando y como deben ser utilizadas ya sea en grafemas o símbolos que representen lo que el lenguaje quiere decir, hay que tener en cuenta que la ortografía suele ser habitual ya que no tiene un valor asignado.

Al mismo tiempo, otro de los antecedentes es el perfil de salida del bachillerato ecuatoriano debido a que se manifiesta que los estudiantes deben desarrollar diferentes capacidades y responsabilidades a lo largo de la escolaridad obligatoria, entre dichas capacidades se encuentra la comunicación. Es indispensable comunicarse de forma clara en

el idioma establecido, además utilizar apropiadamente varios lenguajes entre los que se encuentra el numérico, digital y corporal (Ministerio de Educación, 2016).

En base a lo expuesto, los estudiantes ecuatorianos a lo largo de la Educación General Básica y el Bachillerato General Unificado desarrollan las destrezas de la comunicación de manera clara, por lo que se entiende que en ese lapso aprendieron el uso de las normas ortográficas y su correcta aplicación para redactar textos.

Por lo tanto, el currículo de Educación General Básica en el Área de Lengua y Literatura copera con el bloque de escritura para que los educandos en compañía de sus docentes, fomenten la capacidad de reflexionar sobre el idioma para potenciar las habilidades en la elaboración de textos orales y escritos, cumpliendo con los objetivos previamente establecidos (Ministerio de Educación, 2016). Se destaca que el bloque de escritura se divide en producción de textos, alfabetización inicial y reflexión sobre la lengua, en este último se tratan temas sobre las reglas ortográficas.

### **Bases legal**

#### **Constitución de la República del Ecuador**

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Constitución de la República del Ecuador, 2013)

#### **Ley Orgánica de Educación Intercultural**

**Artículo 2.- Principios.-** La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y

constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo: (Asamblea Nacional, 2017)

**u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos.-** Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica. (Asamblea Nacional, 2017)

**w. Calidad y calidez.-** Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes. (Asamblea Nacional, 2017)

**Art. 3.- Fines de la educación.-** j. La incorporación de la comunidad educativa a la sociedad del conocimiento en condiciones óptimas y la transformación del Ecuador en referente de educación liberadora de los pueblos. (Asamblea Nacional, 2017)

**Art. 42.- Nivel de educación general básica.-** La educación general básica desarrolla las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes desde los cinco años de edad en adelante, para participar en forma crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana y continuar los estudios de bachillerato. La educación general básica está compuesta por diez años de atención obligatoria en los que se refuerzan, amplían y profundizan las capacidades y competencias adquiridas en la etapa

anterior, y se introducen las disciplinas básicas garantizando su diversidad cultural y lingüística. (Asamblea Nacional, 2017)

## **Base teórica**

### **Definición de Gamificación**

El término Gamificación proviene de la palabra en inglés gamification, siendo utilizada en el mundo empresarial, para luego extenderse hasta el entorno educativo, es aquí donde se le da la mayor importancia porque se la relaciona con diferentes tipos de juegos empleados dentro de un aula de clase (GONZÁLEZ ALONSO, 2017).

Es por esto que gamificar es un concepto que nace del aprendizaje que proporciona herramientas lúdicas para lograr estimular el cerebro y obtener diversión por un aprendizaje eficaz cambiando aquella educación en la que el docente es el protagonista. Actualmente la gamificación está asimilando los elementos tanto estéticos como estratégicos de los videojuegos para mejorar las técnicas de aprendizaje. Este planteamiento hace más fácil la incorporación de la gamificación, aunque no es necesaria la existencia de tecnología para llevarla a cabo en las aulas de clase.

La gamificación educativa es una orientación basada en una combinación de conceptos lúdicos y de aprendizaje, trata de impulsar procesos basados en la aplicación del juego, en este caso el uso de elementos dinámicos ayuda en el crecimiento de procesos de enseñanza-aprendizaje, los cuales facilitan la comprensión por el contenido, para potenciar la imaginación de los estudiantes. También se puede decir que la gamificación se refiere a las diversas formas de enseñar por medio de juegos, salir de la rutina de lo tradicional y empezar a descubrir que mediante técnicas se puede enseñar y hacer que los estudiantes se interesen por las clases.

## **Importancia de la Gamificación**

La gamificación es un método que emplea recursos y herramientas en el aula y que a su vez permite a los docentes estimular a los estudiantes, de manera que adapta cada taller y tema dependiendo las necesidades de cada uno, reforzar los conocimientos adquiridos y captar el interés. Se encuentran de manera más amplia en cada nivel educativo pasando por básica elemental hasta los últimos niveles educativos, esto se debe a que permite generar un aprendizaje significativo en el alumno (UNIR, 2020).

Se puede ver que la gamificación es un proceso en el cual se otorga ciertas características propias de las herramientas de juegos, su objetivo principal es hacerla más atractiva para conseguir una participación eficaz de los estudiantes, es necesario para que una actividad gamificada resulte atractiva debe ser dinámica, es decir, considerada como una estrategia didáctica y motivacional que logra una conducta determinada en el estudiante dentro de un entorno creativo, generando un compromiso con la actividad en la que participe y aprenda de experiencias positivas de aprendizaje.

Se ha convertido en un fundamento muy relevante a la hora de enseñar, con este método se da a conocer el cambio que ha tenido la educación a lo largo de los años de manera que los docentes, dejan de lado el método tradicionalista para implementar técnicas de juegos ya sean virtuales o presenciales, de esta manera se les enseña a los estudiantes que se le puede dar un buen uso la tecnología y sobre todo a los videojuegos. Mantener motivados a los a estudiantes a la hora de enseñar es un reto que viven día a día los docentes, pero con la llegada de la gamificación a las aulas de clase esto ha cambiado en gran parte, puesto que despierta el interés en los estudiantes para descubrir los retos que se le propongan a la hora de aprender.

## **Tipos de gamificación**

Existen dos tipos de gamificación: superficial o de contenido y gamificación estructural o profunda, cada una cumplen una función distinta; gamificación superficial se enfoca a la entrega de puntos, insignias y tablas de calificaciones, cumple la función de satisfacer la necesidad de competencia y a su vez ayuda a desarrollar la creatividad intrínseca es decir realizar una actividad por gusto propio sin necesidad de esperar una recompensa. En cambio, la gamificación estructural comprende varios elementos de la creatividad intrínseca.

## **Elementos de la gamificación**

Es fundamental conocer los elementos para construir actividades gamificadas, según Foncubierta y Rodríguez (2015) indican que aunque se coloquen estímulos provenientes del juego, si no existe un reto cognitivo en la tarea de aprendizaje, puede que la actividad gamificada consiga el desinterés del usuario.

Al momento de elaborar una actividad gamificada se debe considerar diferentes elementos debido a que el hecho de que sea una actividad relacionada con juegos no es sinónimo de que el estudiante aprenda un contenido o esté motivado para participar, por lo tanto, dichos elementos para construir la actividad gamificada son: dinámicas, mecánicas y componentes.

Dinámicas: de acuerdo con Acosta et al. (2020), es el componente más complejo de la gamificación, esto se debe a que todos los seres humanos presentan diferentes necesidades y las dinámicas tratan de responder a cada una de ellas, puesto que están relacionadas con los deseos y motivaciones que aspira causar en los participantes.

Entre las dinámicas más notables se encuentra:

**Narrativas:** permite situar a los jugadores en la historia, la cual se irá desarrollando conforme avance la actividad,

**Emociones:** emociones que genera el juego como es el caso de felicidad, curiosidad, tristeza, competitividad.

**Progresión:** es el avance del participante durante la actividad, en donde desarrolla diferentes habilidades.

**Restricciones:** son las limitaciones que se encuentran dentro de la actividad, estas restricciones pueden estar sobre diferentes aspectos como las misiones.

**Relaciones:** permite vínculos de compañerismo entre todos los participantes.

**Mecánicas:** según García et al. (2020) sostienen que son las reglas que ayudan a alcanzar las metas y son motivadoras para los participantes.

Entre los elementos de las mecánicas más destacadas están:

**Competición:** es posible ser realizado de forma personal o en equipo, algunos pierden y otros ganan.

**Colección:** lograr obtener diferentes objetos de acuerdo a la constancia y participación de las personas.

**Cooperación:** permite trabajar en equipo para lograr algún objetivo que beneficie a todos los miembros.

**Desafíos:** es una misión que debe ser efectuada por los participantes, se destaca la importancia de que dichas tareas sean en base al nivel de cada individuo puesto que si es complejo causara estrés, en cambio sí es fácil provocará desinterés.



**Recompensas:** si el participante cumple con puntos o logra cumplir determinadas metas, se lo premiará con beneficios.

**Prueba de error:** actividad que permite al participante equivocarse y que vuelva a intentar la actividad con la finalidad que se motive y aprenda.

**Turnos:** es la participación equitativa y ordenada que tiene cada participante durante la actividad.

**Componentes:** este elemento es difícil de entender por su estructura, sin embargo, Acosta et al. (2020) manifiestan que son los medios que se emplean para esquematizar la práctica de la gamificación.

Dentro de los componentes más notables se encuentran:

**Avatar:** los participantes seleccionan una identidad visual que los representan en el juego, esto ayuda a fomentar su autonomía y personalidad.

**Puntos:** indican el progreso dentro de la actividad gamificada, en ocasiones lo pueden intercambiar por regalos o para avanzar en la actividad, por lo que provoca que el participante se esfuerce.

**Insignias:** permite reconocer los logros de los participantes de acuerdo a cada desafío superado.

**Regalos:** es fundamental dentro de la actividad gamificada porque motiva al participante, además lo mantiene satisfecho.

**Límite de tiempo:** establece un límite de tiempo para cumplir con una actividad, desafío o ganar un premio.

**Niveles:** se agrupan diferentes misiones con un grado de dificultad que va incrementado según el participante avance, se inicia con un nivel fácil, luego medio y por último difícil.

**Tabla de clasificación:** ordena a los participantes según su desenvolvimiento en el juego, uno de sus objetivos es aumentar la competitividad entre compañeros y la automotivación.

### **Tipos de jugadores**

Los estudiantes poseen diferentes características y se relacionan de diversas maneras con los juegos ya sea por sus intereses o motivaciones, por tanto, al momento de crear las actividades gamificadas se debe considerar los diferentes tipos de jugadores. Según Richard Bartle en el año 1996 clasificó a los tipos de jugadores según la personalidad y comportamiento del individuo, entre ellos se encuentran:

**Asesinos:** le gusta estar en contacto con otros jugadores, pero no para colaborar, sino para ganar. Se añade que no le importa destruir a su adversario con tal de tener la victoria.

**Triunfadores:** son personas enfocadas en el juego, buscan alcanzar diferentes logros, de tal manera que sobresalga en un grupo, además trabaja de manera individual, pero puede ser guiado para colaborar en equipo.

**Sociables:** durante el juego le gusta relacionarse con otros jugadores para crear vínculos.

**Exploradores:** en la interacción con el juego, prefieren ir con tranquilidad descubriendo diversos aspectos del mismo, debido a su personalidad se encuentran enfocados en aprender.

En cambio, existe otra clasificación diferente en la que considera 4 aspectos, en los que se encuentra: relación, maestría, autonomía y propósito, estos aspectos están estrechamente ligados a los tipos de jugadores, la aportación de la presente clasificación es realizada por Andrzej Marczewski:

**Socializadores:** motivados por la relación. Prefieren establecer vínculos sociales con los demás jugadores.

**Espíritus libres:** motivados por la autonomía. Entre sus intereses se encuentra explorar y crear.

**Filántropos:** motivados por el propósito. Ayudan a los demás sin esperar algún tipo de recompensa.

**Triunfadores:** motivados por la obtención. Aprende cosas nuevas y quiere lograr cumplir con todas las actividades para cumplir con el 100 % y ser el primero.

**Jugadores:** motivados por la recompensa. Buscan conseguir los premios del juego por diversos medios.

**Disruptores:** motivados por el cambio. Interfieren en el juego de manera positiva o negativa para producir un cambio.

### **Gamificación en el aula**

Al referirse a la gamificación en el aula, primero se debe mencionar a la motivación, puesto que es un punto esencial que determinará la participación del estudiante. La RAE (2021) define a la motivación como un grupo de elementos internos o externos que establecen en parte las acciones de un individuo. En relación con lo expuesto, existen dos tipos de motivaciones, las que García y Doménech (1997), las clasifican de la siguiente manera:

**Motivación intrínseca:** procede del propio sujeto puesto que se esfuerza por cumplir con una actividad para su propia satisfacción.

**Motivación extrínseca:** procede de afuera para lograr conducir a una actividad.

Por lo tanto, al momento de buscar motivar al estudiante de forma intrínseca para activar el deseo de aprender. Se intercede por establecer una relación equitativa entre la motivación y el aprendizaje, debido a que la metodología de la gamificación proporciona componentes técnicos como lúdicos (García et al., 2021).

De acuerdo con el autor, los docentes deben elegir metodologías para lograr el aprendizaje en los estudiantes, con la finalidad que dichos aprendizajes sean significativos, por lo que la metodología tiene que motivar al niño para provocar interés y despertar la curiosidad por el contenido que su docente le está transmitiendo, entre tantas metodologías se encuentra la gamificación que es una herramienta educativa y motivadora. Los autores García et al. (2018) manifiestan que jugar en el aula no es algo innovador y no puede ser considerado como un recurso que mejorará las falencias en un diseño pedagógico, currículos desactualizados o las carencias que poseen los profesores desactualizados. Se destaca que para aplicar estrategias didácticas se requiere de planificación y constante capacitación.

Dicho en otras palabras, la gamificación en el aula no se trata solo de “poner a jugar” a los estudiantes puesto que no solo se necesita diversión, sino un objetivo de aprendizaje en particular, por lo que esta herramienta para ser aplicada en las clases tiene que ser previamente planificada para cumplir una finalidad educativa. Además, la gamificación no cubre las falencias presentadas en el entorno escolar, es decir los docentes desactualizados o un mal diseño pedagógico.

En la gamificación se aprovechan los elementos del juego para aplicarlos en ambientes no lúdicos, como es el caso de ciertos centros educativos que aún enseñan con modelos tradicionales, según García et al. (2018) mencionan que aplicar la gamificación en la clase ha evidenciado que potencia la atención del aula, el aprendizaje significativo y fomenta las iniciativas por parte de los educandos.

Así pues, se determina la importancia de la gamificación en el aula, debido a que potencia el aprendizaje y promueve la participación del estudiante, se añade que la gamificación se puede aplicar por medio de plataformas virtuales o puede ser implementada por medio de metodologías como aprendizaje basado en proyectos, aula invertida, es decir se la puede usar tanto en la educación virtual como presencial, la cual funcionará si existe una previa planificación, actualización y formación por parte del docente y del centro educativo.

### **Definición de Ortografía**

La palabra Ortografía proviene del griego orthos que quiere decir correcto, y del término grapho, que significa escribir, así que ortografía se define como: escribir correctamente (De La Rosa Santillana, s.f).

La Real Academia Española en su diccionario señala que la ortografía es el grupo de preceptos que se acopla a la escritura según el dialecto de cada región o país. Estas indican el tiempo preciso en el que deben ser utilizadas en cada una de las letras o señales usuales establecidas para representar esquemas del lenguaje.

Por otro lado, la RAE tardó aproximadamente cuatro años en decidir mostrar al público la edición de ortografía española, años después iniciando con una conferencia donde

se explicaba la elaboración de sus criterios de pronunciación, en estas publicaciones se dieron varios cambios para mejorar y evitar ilustraciones (Portafolio, 2016).

La buena caligrafía y léxico apropiado componen tres amplios dominios que regulan las reglas de una lengua, es por eso, cuya finalidad han sido cambiados seguidamente a través de distintas épocas. (RAE, 2010).

### **Importancia de Ortografía**

La ortografía es un fragmento de la gramática que enseña correctamente la escritura. Cabe mencionar que cuando un individuo mantiene excelente ortografía es debido a la práctica, puesto que constantemente la ejerce teniendo como resultado un hábito. Es importante que esta se base en la comprensión y recordando cada una de las reglas que le permita mantener una redacción de calidad.

Una de las áreas de mayor importancia en la Lengua y Literatura es la buena escritura que ayuda que el estudiante adquiera hábitos de manera adecuada. El aprendizaje en las reglas ortográficas comienza cuando los estudiantes empiezan a conocer la escritura debido a que es un elemento esencial para poder comunicarse e incluso conocer si este cambio servirá en un futuro.

### **Técnicas de enseñanza de ortografía**

Las técnicas de enseñanza son diversas, son recursos para aprender o recordar una información importante, es decir tiene como finalidad que el docente en conjunto con los estudiantes participe activamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, reflexionando sobre los contenidos. Es importante mencionar que estas actividades son coordinadas por el docente para llevarlas a cabo dentro de la clase. Según Bonilla (2010), manifiesta que entre las técnicas de enseñanza aprendizaje de la ortografía se encuentran las siguientes:

**Dictado:** es usado para la valoración de la ortografía de los estudiantes, en ocasiones se realizan dictados aislados y desconectados.

**Vocabulario:** es la agrupación de palabras de una lengua. En relación con la enseñanza de la ortografía, si un educando desconoce sobre una palabra presentada durante la clase, debe consultar su significado.

**Copias de palabras en forma repetida:** es la técnica más tradicional que se usa en la enseñanza de la ortografía y los resultados que se obtienen solo es cansancio y desmotivación por parte de los estudiantes.

**Memorización de normas ortográficas:** las normas ortográficas son esenciales para una correcta escritura, pero esta técnica tradicionalista no tiene buenos resultados.

**Subrayar la letra o palabra difícil:** es una de las técnicas más usada y se la considera productiva debido a que si alguien está realizando una lectura y encuentra una palabra que no entiende por lo tanto no comprende el texto, pero se la subraya y se la busca.

**Uso de diccionario:** esta técnica se inculca a los estudiantes para que conozcan el significado de una palabra e incrementen el vocabulario.

En cambio, para Sánchez Jiménez (2009) señala que las técnicas que funcionan de modelo para las principales propuestas pedagógicas que se han incluido en los últimos años en la práctica ortográfica.

Dichas técnicas se detallan a continuación:

**Reglas:** aprender reglas que tengan un enunciado sencillo, además que sean inductivas para una reflexión ortográfica.

**Dictado:** el estudiante debe acertar a la forma correcta de las grafías, al momento de hacer correcciones afecta la motivación del individuo.

**Análisis de errores:** en diversas teorías se sustentan que diagnosticar el error permite ayudar en el aprendizaje, sin embargo, se necesita llevar un seguimiento en el que se determine un programa con ayudas con necesidades concretas del estudiante y el grupo, considerando el léxico en el que se evidencia un alto número de errores.

**Vocabulario:** es indispensable la enseñanza del vocabulario que se usa con mayor frecuencia en la determinada lengua, considerando las necesidades del estudiante y el grupo, además del objetivo de aprendizaje.

**Psicolingüística:** mantienen que los factores que participan en el aprendizaje son por medios de los sentidos, es decir auditiva, visual y psicomotriz. Por ese motivo, se deduce que la visualización facilita el aprendizaje de la ortografía reduciendo los errores.

**Lectura:** ayuda a reforzar la ortografía, puesto que fortalece la memoria visual y motora.

**Actividades lúdicas:** la ortografía para los estudiantes no es nada atractiva e incluso suele ser aburrida, aunque es fundamental para que escriban de forma correcta, por tal motivo se puede aplicar la enseñanza de la ortografía por medio de actividades lúdicas como crucigramas, adivinanzas, juego de letras, entre otras.

### **Causas de las faltas ortográficas**

En el presente se encuentran diferentes metodologías para la enseñanza de la ortografía; sin embargo, aún existen un alto número de faltas ortográficas en los escolares, por tal motivo el autor Carratalá (2013) indica que el caos ortográfico que existe en los centros educativos debe ser atendido de forma inmediata puesto que es de suma gravedad,



además no solo es responsabilidad de las autoridades educativas, sino de toda la sociedad: estudiantes, docentes, familias, los gobiernos, entre otros.

En relación con la idea del autor, actualmente se puede evidenciar que existen un número elevado de faltas ortográficas en los estudiantes, por lo tanto, se necesita intervenir para dar solución al problema, pero esta acción no solo le corresponde al docente, sino a todos los miembros del centro educativo e incluso las personas de la sociedad en general. De la misma forma el autor manifiesta diferentes causas que han conducido al bajo nivel ortográfico, las cuales se detallan a continuación:

**Aversión por la lectura de muchos escolares:** la antipatía por la lectura por parte de los estudiantes interfiera con el contacto directo hacia las palabras, sin crear favorablemente la competencia lingüística, puesto que la lectura no solo ayuda con la fijación visual de la palabra, sino que con su significado en determinado contexto. Es importante que el docente al momento de seleccionar una lectura para sus estudiantes considere la maduración intelectual, además sus intereses caso contrario mostraran un rechazo.

**Descrédito social de la convención de la ortografía:** en el transcurso de los últimos años la ortografía ha perdido valor, pero las faltas ortográficas han incrementado y tanto en el entorno educativo y la sociedad no existe una preocupación por el tema, incluso hay docentes que deciden no prestar atención a los errores ortográficos porque no forman parte del área de Lengua y Literatura, por lo tanto asumen que no es su responsabilidad; sin embargo, todos los docentes, estudiantes e incluso los medios de comunicación deben participar activamente para crear una conciencia ortografía de tal manera que se logre una correcta escritura.

**Aprendizaje memorista de las reglas ortográficas:** en la enseñanza de la ortografía, se pretende que los niños memoricen las reglas ortográficas por medio de la repetición e incluso se ayudan del dictado, pero en ese transcurso abusan de este instrumento, el que ya no sirve para lograr un aprendizaje, sino que empieza a ser usado como un medio para una evaluación. Memorizar ciertas reglas no es sinónimo de que el estudiante tenga una buena escritura, por eso el docente debe poner en práctica lo aprendido y en el caso que decida enfocarse en determinadas reglas ortográficas, éstas tienen que estar relacionadas a un vocablo frecuente y a la edad del niño.

**Métodos empleados por ciertos docentes:** en ocasiones los docentes usan métodos que no favorecen el aprendizaje de la ortografía e incluso pretenden corregir después los errores, lo que entorpece el aprendizaje del estudiante, puesto que es esencial que desde un inicio el docente aplique diversas metodologías adecuadas para que el estudiante aprenda a escribir correctamente, esto se debe a que si desde el inicio está mal una palabra, el cerebro la registrara de tal manera que se hará difícil corregir. Es importante manifestar que para la enseñanza de la ortografía se tiene que usar métodos que contengan vocablos considerando los aspectos viso-audio-motor-gnósico.

### **Clasificación de errores ortográficos**

Entre la clasificación de los errores ortográficos, se tiene la aportación de Isabel de Grompone, en el trabajo denominado “uso y ortografía” presentado en el segundo congreso Latinoamericano de Dislexia en el año de 1971, en donde los clasifica los errores ortográficos en 3 niveles:

**Clase primaria:** estrecha relación entre el fonema – grafema. Un ejemplo de esta clase es sustituir la y por la i al final de una palabra. Se destaca que este tipo de equivocaciones se presentan en los estudiantes que están empezando a escribir.

**Clase secundaria:** no existe una conexión biunívoca entre el fonema – grafema, esto es que cuando un estudiante transforma el fonema en diferentes grafemas, no se consideran las reglas ortográficas.

**Clase terciaria:** comprende los aspectos complejos de la escritura. Por ejemplo: omisiones, fonemas representados por más de un grafema, palabras sin relación biunívoca, entre otras.

Por otro lado, el autor Dido (2001) manifiesta que existen 4 tipos de errores ortográficos más frecuentes, los cuales serán detallados a continuación:

**Acentuación:** es la mayor fuerza con la que se vocaliza una sílaba dentro de una palabra.

**Uso de letras:** se basa en conocer el uso correcto de cada letra, puesto que cada una tiene determinados usos.

**Mayúsculas:** son de mayor tamaño y tienen un liviano cambio en su formación en comparación a las minúsculas.

**Signos de puntuación:** son un grupo de signos, los cuales permiten prevenir la ambigüedad en textos y facilitar su comprensión.

### **Modelo de Enseñanza**

Para el autor Martínez Valcárcel (2004) quien manifiesta que los modelos de enseñanza son una celeridad amplia en la que los docentes plantean el proceso de enseñanza-aprendizaje, estos se encuentran casi enlazados y fundamentados a teorías que permiten a los profesores ejercer su labor. Se deduce que a menudo se imparten muchas horas de clase, durante cada una se estimula a los estudiantes con el fin de que puedan plantear los problemas que se presentan en el día a día (p.1).

Un modelo educativo implica visualizar las características, antropológicas, sociológicas que se desarrollan para alcanzar las metas propuestas. Es una representación de este proceso, es decir, muestra un cambio de cometidos resultado de experiencias acumuladas al realizar dicha teoría (Jacqueline Mara Molina NaranjoI, 2018).

### **Modelo Tradicional**

En este modelo el principal exponente es el docente quien es el encargado de transmitir los conocimientos, mientras que por el otro lado el estudiante está en su obligación aprender de ellos, recibe los contenidos emitidos y presenta un rol pasivo. La metodología que emplea el docente es verbalista, es decir, el educador dicta su clase mientras los estudiantes escuchan y logren captar hasta incluso aprenderlo de memoria ya que ofrecen un aprendizaje que se basa en la repetición de actividades, aunque se retrase otros temas, su fin es lograr que el tema pueda recordarse, el ambiente de aprendizaje es riguroso, se basa en una disciplina donde el educador es quien tiene el papel de autoridad.

### **Modelo Constructivista**

El aprendizaje es una construcción distinta a los demás, condicionada mediante un grupo de persona, limitándose a ser vigentes para el docente, quien dispone de un amplio conocimiento que es transmitido a sus estudiantes. Para Granja (2015) la persona que dice que el conocimiento se construye va a promover la participación activa de los estudiantes, iniciando con el diálogo para crear un ambiente colaborativo para lograr alcanzar la construcción de conocimiento.

### **Enfoque Didáctico**

En este enfoque pedagógico, se centra un proceso educativo en la lectura, interpretación, comprensión y transformación del contexto histórico, social, cultural,

político, económico desde una enseñanza reflexiva y crítica promoviendo acciones participativas y democráticas centrando la transformación de la intersubjetividad de los involucrados y en la construcción del conocimiento (Universidad Piloto de Colombia, 2018).

### **Enfoque Lúdico**

Se entiende a las diferentes actividades didácticas, realizadas en un espacio recreativo en el que se estimula una enseñanza en la cual se muestre mediante actividades. Es ahí que sale una propuesta divertida donde se incorporan diversos juegos, entre otros materiales que serán utilizados para expresar un cuento o una narración. (SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de, 2011).

### **Enfoque cognitivo**

La palabra cognitivo es definido por la RAE (2021) como perteneciente o relativo al conocimiento. Por otro lado, para Ermet y Newby (1997) es una teoría dedicada a conceptualizar los procesos de aprendizaje del estudiante, desde que conocen una información hasta como la procesan e interiorizan.

De acuerdo con el autor, los procesos cognitivos se centran en las actividades mentales de los estudiantes, es decir en captar una información, la cual es transformada, ensaya, almacenada y localizada, este proceso ayuda a la memoria a organizar y receptar lo aprendido de forma significativa, por lo que es fundamental que los nuevos conocimientos no sean solo guardados en la memoria, sino que sean aplicados en el transcurso de su vida.

### **La gamificación en el proceso de enseñanza de la ortografía**

A partir de definir la gamificación, la ortografía y los diferentes elementos que los acompañan, estos dos términos al momento de relacionarse se convierten en una metodología efectiva al momento de enseñar ortografía. Según Davidson y Bórquez (2021)

sustentan cuando los docentes le enseñan las reglas ortográficas a sus estudiantes por medio de metodologías actualizadas como es la gamificación, no solo se pretende modernizar el aprendizaje, sino que los nuevos conocimientos sean interiorizados de forma permanente en los educandos, buscando ser aplicados en su vida por medio de la reflexión de cómo se debe escribir a través de los errores y la práctica.

En relación con el argumento del autor, la gamificación es una herramienta que facilita la enseñanza de las normas ortográficas, además de tener otros beneficios como innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje, visto que se busca la intervención activa del estudiante para que interiorice los conocimientos, también esta herramienta permite activar en los niños la motivación intrínseca, el pensamiento crítico, la solución de problemas, lo que los anima a interesarse por el contenido facilitando su atención.

Además, la implementación de la gamificación en relación con la ortografía permite que los docentes se capaciten y conozcan los intereses de sus estudiantes, también conlleva a un crecimiento cognitivo debido a que los niños aprenden significativamente, además no solo adquieren conocimientos, sino que se vuelven responsables de su aprendizaje fomentando la autonomía y el compañerismo.

A continuación, se detallan siete etapas para aplicar la gamificación en la enseñanza de la ortografía:

**Definir un objetivo claro:** se debe determinar las destrezas que poseen los estudiantes con respecto a la ortografía para determinar la actividad gamificada.

**Transformar el contenido en juego:** ajustar la ortografía a actividades lúdicas, en ese caso seleccionar ya un juego existente que proporcione diversión, pero que cumpla con un objetivo educativo.

**Proponer un reto específico:** al momento de establecer un reto a los estudiantes se debe considerar su edad, a su vez que sea emocionante y entretenido para lograr captar su atención.

**Establecer las normas del juego:** establecer normas claras para que sean entendidas por todos los estudiantes, para cumplir con el aprendizaje de la ortografía durante la actividad gamificada, además de asegurar un ambiente armonioso entre todos los participantes.

**Crear un sistema de recompensas:** se considera los logros de los estudiantes en base a la obtención de los conocimientos del contenido ortográfico que se vayan adquiriendo, de tal manera que se van a motivar y seguirán aprendiendo.

**Proponer una competición motivante:** se traza una meta para que el estudiante pueda cumplirla ya sea individual o en equipo, potenciando el compañerismo y se sientan felices al recibir su recompensa.

Establecer niveles de dificultad creciente: realizar actividades lúdicas que mantengan el nivel de dificultad equilibrado y vaya avanzando según los estudiantes vayan aprendiendo los contenidos ortográficos.

En conclusión, usar la gamificación al momento de enseñar la ortografía permite que los estudiantes estén concentrados, motivados, interesados permitiendo que aprendan las normas ortográficas de forma dinámica, dejando atrás las técnicas de enseñanzas tradicionales como la repetición de las palabras mal escritas. Es importante resaltar que las actividades gamificadas tienen su nivel de complejidad, por tal motivo el docente tiene que planificar para lograr el objetivo educativo teniendo como resultado un eficiente proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que la ortografía es indispensable para comunicarse de forma escrita en los diferentes contextos del ser humano.

## **CAPÍTULO 2**

### **2. METODOLOGÍA**

#### **2.1. Diseño de la Investigación**

En la investigación debe ser un escrito en el que se muestre todos los elementos y datos necesarios que permitan al lector formar su opinión acerca del proyecto y sus autores, en base al tema y viabilidad de la investigación en cuestión. (Martinez de Sánchez, 2013, pág. 45)

La investigación es de carácter no experimental de corte transversal, se aplicó este diseño debido a que las variables no se manipularon puesto que se recolectaron los resultados obtenidos para luego ser analizado en base a la observación realizada a los sujetos de investigación al momento de aplicar los instrumentos .

#### **2.2. Enfoque de la investigación**

Los autores Sampieri et al. (2003) indican que el enfoque cualitativo sirve para recopilar datos en una investigación sin medición numérica y puede o no aprobar hipótesis en su proceso.

La presente investigación está basada en un enfoque cualitativo, este permite analizar e interpretar datos de manera redactada y no numérica basándose en los resultados obtenidos de las actividades, entrevistas y fichas de observación realizadas, para obtener este enfoque no es necesario cambiar la información recolectada, es saber interpretarla de manera clara.

#### **2.3. Método**

El método utilizado es el descriptivo, puesto que forma parte del enfoque cualitativo, el cual es usado para evaluar algunas características de una población o situación particular, es decir la descripción del estado o comportamiento de determinadas variables. Se utilizan



diferentes instrumentos para la recolección de información como: entrevistas, observación, documentación, entre otras.

#### **2.4. Población y Muestra**

Acorde a la investigación, se estimó a los estudiantes y docentes de sexto año de EGB de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa, en donde la población fueron 73 estudiantes de sexto año paralelo “A” y “B”, los cuales comprenden una edad entre 10 a 11 años y los 2 docentes de cada sexto.

Con la autorización previa de las autoridades correspondientes y de los participantes se logró aplicar los instrumentos, obteniendo una muestra de 16 estudiantes que participaron en la actividad, 7 de sexto A y 9 de sexto B, la cual fue ejecutada de forma virtual, añadiendo la participación de los dos docentes en el empleo de instrumentos para la recolección de información.

#### **2.5. Técnicas e instrumentos**

##### **Prueba**

En este punto de la investigación se usó la prueba como instrumento para evidenciar los conocimientos de los estudiantes sobre las reglas ortográficas, en donde se realizaron 8 preguntas, la cual fue aplicada por medio de la plataforma Quizizz. La prueba se usa para comprobar los conocimientos de una persona acerca de un tema en específico para determinar lo que ha aprendido.

##### **Ficha de observación**

La ficha de observación fue otra técnica para recolectar información, la cual fue previamente elaborada considerando diferentes indicadores y criterios sobre la variable de gamificación y su aplicación durante una clase de lengua y literatura de forma virtual. El autor José Arias (2020) manifiesta que “La ficha de observación se utiliza cuando el

investigador quiere medir, analizar o evaluar un objetivo en específico; es decir, obtener información de dicho objeto. Además, se direcciona a medir una población preestablecida, con indicadores y criterios preestablecidos” (p. 14).

### **Entrevista**

La entrevista fue usada como parte de las técnicas para recoger información durante la investigación, la misma posee 9 preguntas y fueron aplicadas a los dos docentes de sexto año de EGB de forma virtual y presencial. Según Folgueiras Bertomeu (2016) sostiene que la finalidad de la entrevista es conseguir información de forma oral sobre opiniones personales o experiencias, se destaca que por lo menos dos personas tienen que participar en la entrevista, puesto se establecen dos roles: entrevistador y entrevistado.

## CAPÍTULO 3

### 3. RESULTADOS (ANÁLISIS O PROPUESTA)

#### PRUEBA DE ORTOGRAFÍA

**Tabla 1**

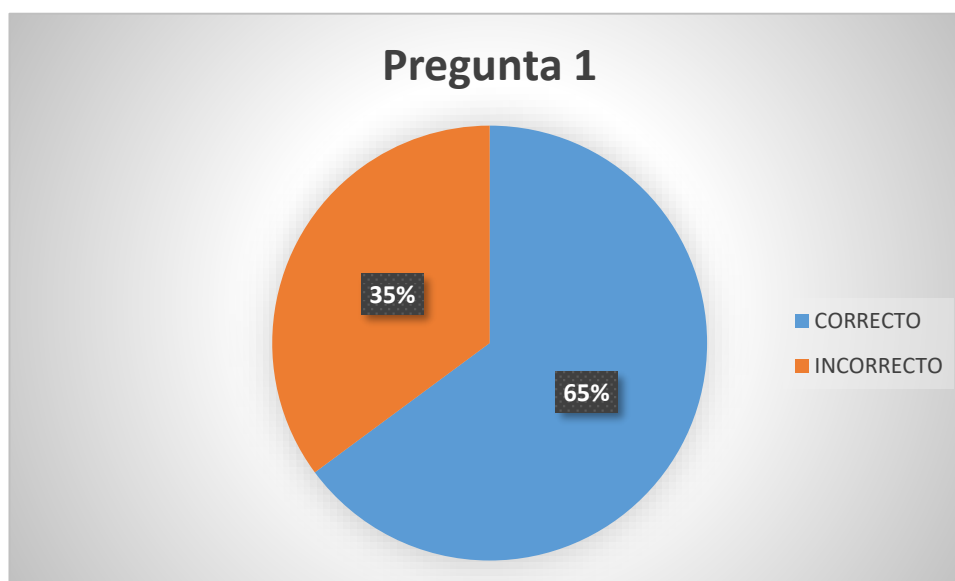
*Pregunta 1: Me gusta el helado de chocolate, el de vainilla y el de fresa; las tortas con crema, las marmoleadas; las galletas de avena y el pie de limón.*

| Ítem 1   | Opciones   | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|------------|
| Me gusta el helado de chocolate, el de vainilla y el de fresa; las tortas con crema, las marmoleadas; las galletas de avena y el pie de limón. | Correcto   | 24         | 65%        |
|  | Incorrecto | 13         | 35%        |
|  | Total      | 37         | 100%       |

*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 1**

*Pregunta 1: Me gusta el helado de chocolate, el de vainilla y el de fresa; las tortas con crema, las marmoleadas; las galletas de avena y el pie de limón.*



*Fuente: Prueba de ortografía*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** La suma de los valores 65% corresponden a la alternativa correcta y el 35 % corresponde a incorrecto, esto quiere decir que una gran parte de los estudiantes conocen el correcto uso de los signos de puntuación en una oración.

**Tabla 2**

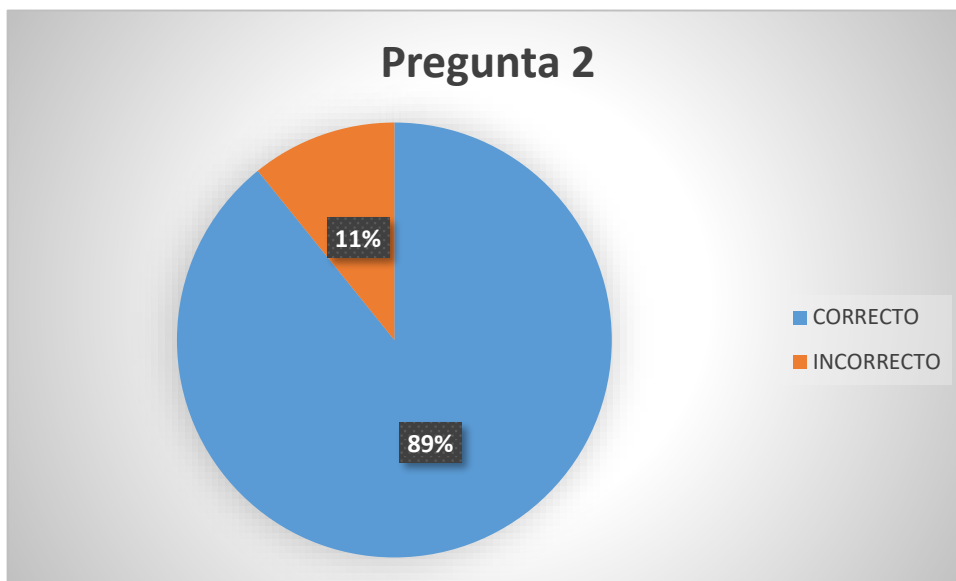
*Pregunta 2: El punto se emplea al inicio de una oración.*

| Ítem 2                                       | Opciones   | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|------------|
| El punto se emplea al inicio de una oración. | Correcto   | 33         | 89%        |
|  | Incorrecto | 4          | 11%        |
|  | Total      | 37         | 100%       |

*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 2**

*Pregunta 2: El punto se emplea al inicio de una oración.*



*Fuente: Prueba de ortografía*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** Los resultados visualizados en las alternativas muestran que un 89% es correcto y 11% es incorrecto, esto muestra que casi un 100% de los estudiantes saben dónde va ubicado el punto en la oración.

**Tabla 3**

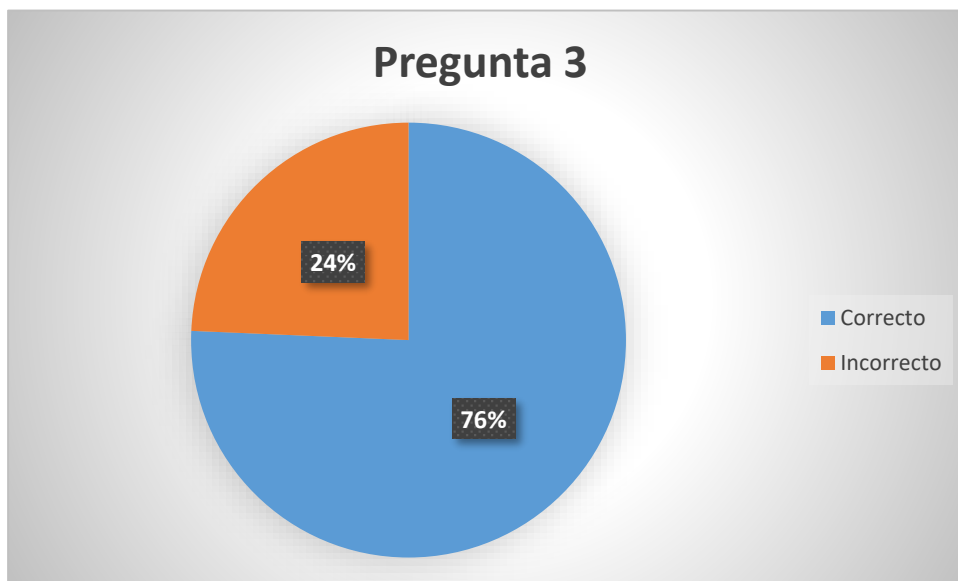
*Pregunta 3: Auxilio, un incendio*

| Ítem 3   | Opciones   | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|------------|
| El signo que se utiliza en la siguiente expresión es:<br><b>Auxilio, un incendio</b> | Correcto   | 28         | 76%        |
|  | Incorrecto | 9          | 24%        |
|  | Total      | 37         | 100%       |

*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 3**

*Pregunta 3: Auxilio, un incendio*



*Fuente: Prueba de ortografía*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** De acuerdo con los valores establecidos en la tabla se muestra que un 76% estuvo en lo correcto mientras que el 24% en lo incorrecto sobre cuál es el signo correcto que debe ir en la siguiente oración: **Auxilio, un incendio**.

**Tabla 4**

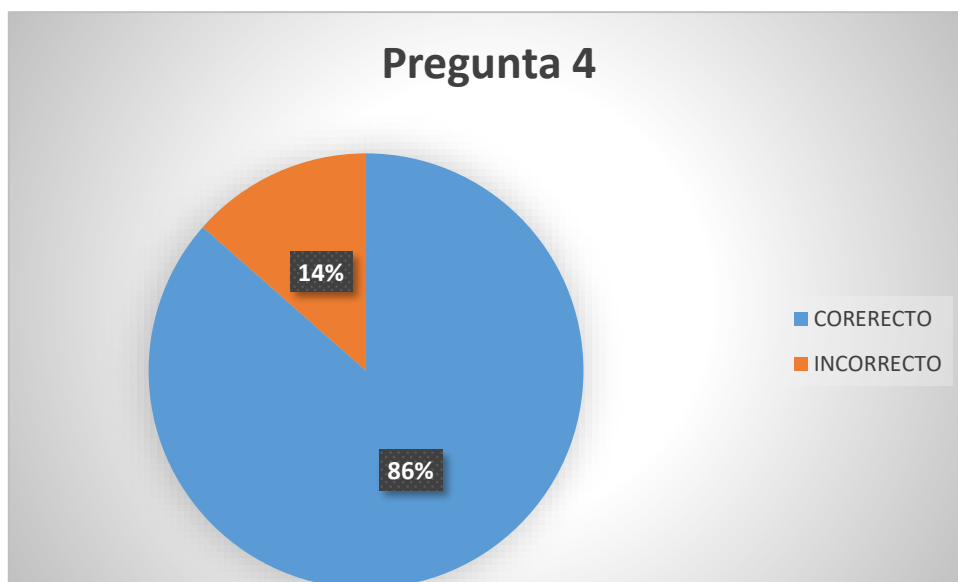
*Pregunta 4: aser*

| Ítem 4  | Opciones   | Frecuencia | Porcentaje |
|---|------------|------------|------------|
| Seleccione si la palabra esta correcta o incorrecta:<br><b>aser</b> | Correcto   | 32         | 86%        |
|   | Incorrecto | 5          | 14%        |
|   | Total      | 37         | 100%       |

*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 4**

*Pregunta 4: aser*



*Fuente: Prueba de ortografía*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** Se observa en la tabla que un 86% de estudiantes saben que la palabra **aser** está mal escrita porque lo correcto sería **hacer** y el 14% se inclinó por la respuesta errónea.

**Tabla 5**

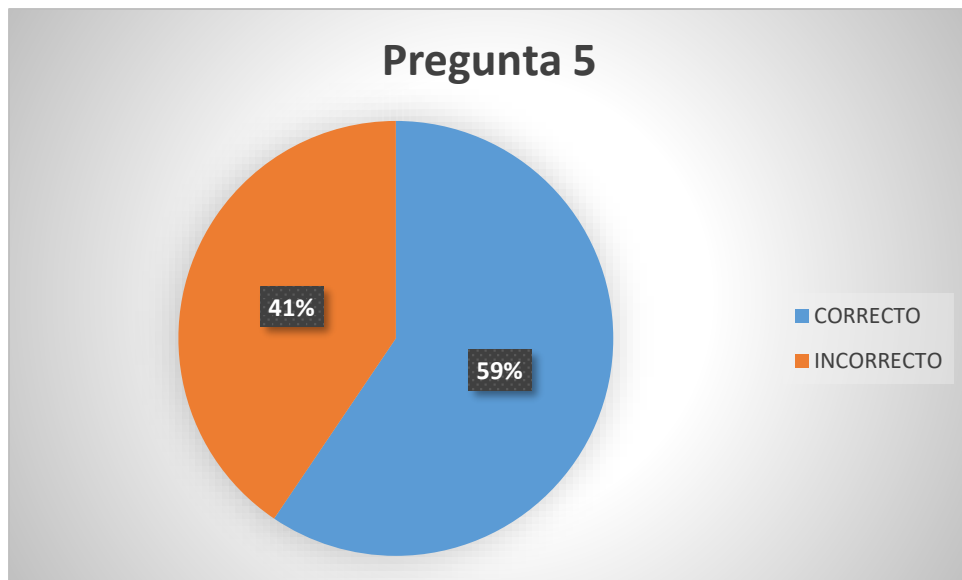
*Pregunta 5: yendo*

| Ítem 5                                    | Opciones   | Frecuencia | Porcentaje |
|---|------------|------------|------------|
| Elige la opción correcta:<br><b>Yendo</b> | Correcto   | 22         | 59%        |
|   | Incorrecto | 15         | 41%        |
|   | Total      | 37         | 100%       |

*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 5**

*Pregunta 5: yendo*



*Fuente: Prueba de ortografía*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** La alternativa pide que el estudiante seleccione si la palabra yendo está escrita correctamente o no, el 59% seleccionó que si está en correcta y el 41% seleccionó que no lo está, esto muestra que casi la mitad de los estudiantes se confunden a momento de escribir esta palabra.

**Tabla 6**

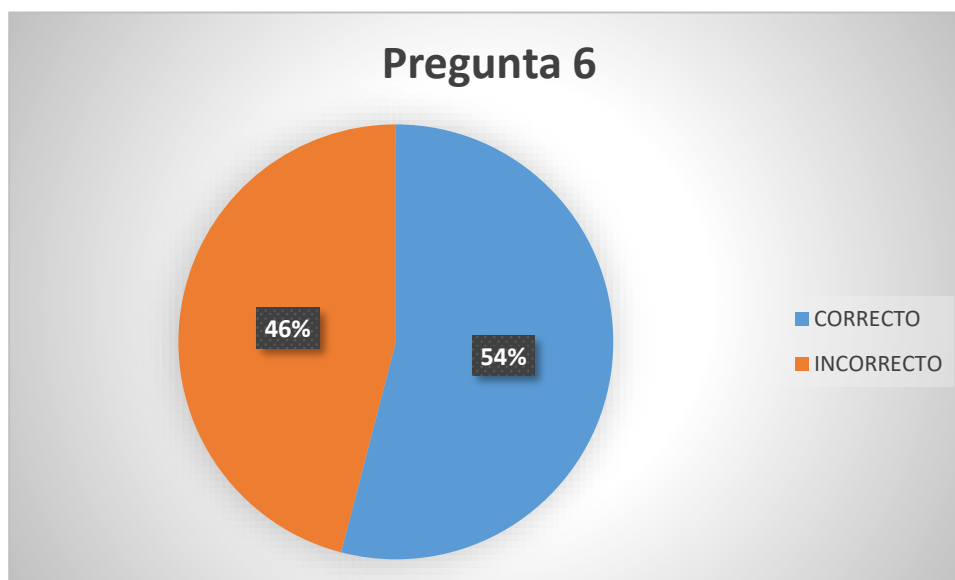
*Pregunta 6: azúcar*

| Ítem 6                                     | Opciones   | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|------------|
| Elige la opción correcta:<br><b>azucar</b> | Correcto   | 20         | 54%        |
|  | Incorrecto | 17         | 46%        |
|  | Total      | 37         | 100%       |

*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 6**

*Pregunta 6: azucar*



*Fuente: Prueba de ortografía*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** El 54% de los estudiantes sujetos de estudio están en lo correcto, que a la palabra azúcar le falta la tilde, mientras que el 46% de los estudiantes marcaron la opción incorrecta es decir para ellos a la palabra no le falta nada.



**Tabla 7**

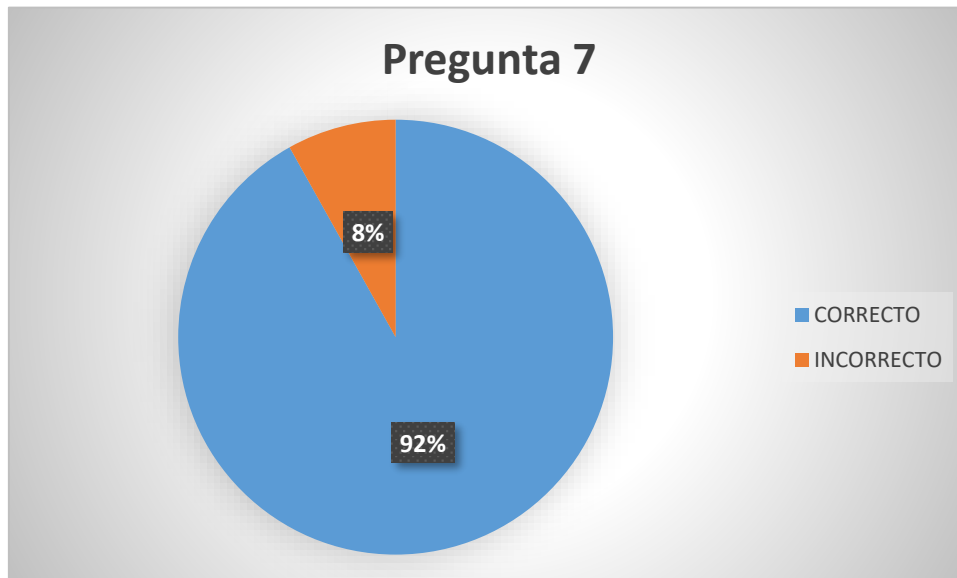
*Pregunta 7: Los nombres de los países inician con...*

| Ítem 7                                   | Opciones   | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|------------|
| Los nombres de los países inician con... | Correcto   | 34         | 92%        |
|  | Incorrecto | 3          | 8%         |
|  | Total      | 37         | 100%       |

*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 7**

*Pregunta 7: Los nombres de los países inician con...*



*Fuente: Prueba de ortografía*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** Una gran cantidad de estudiantes 92% están en lo correcto que los nombres de los países se escriben con mayúscula y el 8% dice que es incorrecto.

**Tabla 8**

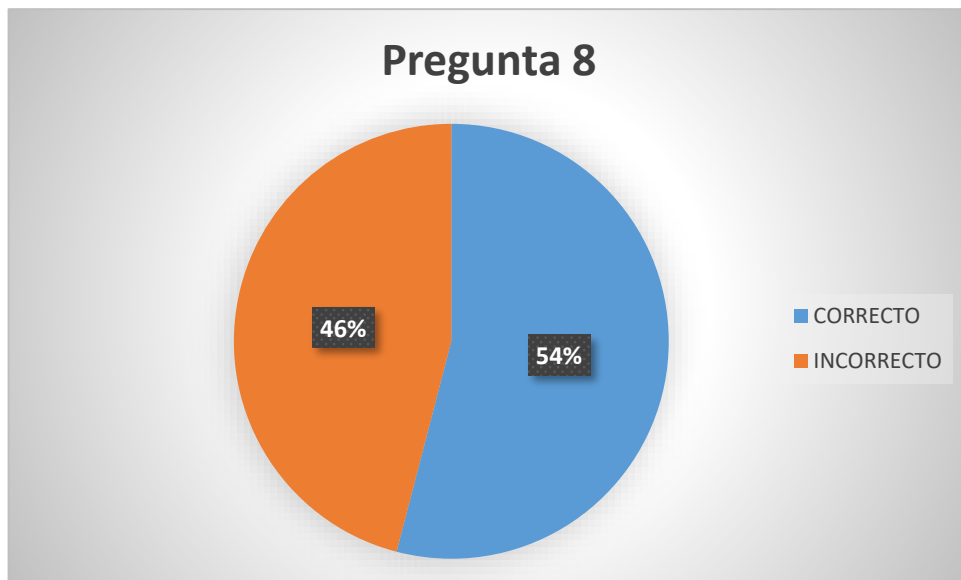
*Pregunta 8: pa\_ien\_ia*

| Ítem 8   | Opciones   | Frecuencia | Porcentaje |
|--|------------|------------|------------|
| Completa la palabra eligiendo el literal correcto.<br><b>pa_ien_ia</b> | Correcto   | 20         | 54%        |
|  | Incorrecto | 17         | 46%        |
|  | Total      | 37         | 100%       |

*Fuente: Elaboración propia*

**Figura 8**

*Pregunta 8: pa\_ien\_ia*



*Fuente: Prueba de ortografía*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** Se muestra en los resultados que el 54% de los estudiantes lograron completar la palabra con las letras correctas (c- c) mientras que el 46% tuvo complicaciones y marcaron el literal incorrecto.

## FICHA DE OBSERVACIÓN

**Tabla 9**

*Ficha de observación*

| <b>INDICADORES</b>  | <b>NUNCA</b><br><b>1</b> | <b>A</b><br><b>VECES</b><br><b>2</b> | <b>CASI</b><br><b>SIEMPRE</b><br><b>3</b> | <b>SIEMPRE</b><br><b>4</b> |
|---|--------------------------|--------------------------------------|---|----------------------------|
| El docente utiliza actividades gamificadas con un objetivo educativo.   | _____                    |                                      |   |                            |
| El docente considera los elementos de la gamificación como dinámicas, mecánicas y componentes para realizar una actividad gamificada. | _____                    |                                      |   |                            |
| El estudiante se concentra y presta atención durante la actividad gamificada.   | _____                    |                                      |   |                            |
| El estudiante se motiva y participa activamente durante la actividad gamificada.  | _____                    |                                      |   |                            |
| La actividad gamificada tiene relación con el tema de la clase.   | _____                    |                                      |   |                            |

*Fuente: Clases de Lengua y Literatura de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa.*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** La ficha de observación fue aplicada durante una clase de Lengua y Literatura en los dos sextos de EGB, en donde se consideró indicadores relacionados a la metodología de gamificación, en la cual se determinó por medio de la observación que en ambas clases los docentes no aplicaron la metodología.

En relación a lo expuesto, se concluye que la metodología de gamificación no es aplicada por desconocimiento y debido a las condiciones en las que se encuentra actualmente la educación, es decir en la modalidad virtual puesto que no todos los alumnos se conectan,

además existe carencias en el manejo de las herramientas tecnológicas por parte de los docentes y estudiantes.

## ENTREVISTA A LOS DOCENTES

**Tabla 10**

*1. ¿Considera importante la enseñanza de las reglas ortográficas? ¿Por qué?*

| <b>Entrevistado 1</b>  | <b>Entrevistado 2</b>   |
|--|---|
| Es importante saber las reglas ortográficas para no cometer errores o faltas ya que nuestro idioma se da para cometer cualquier cantidad de errores. | Es muy importante, sobre todo porque los niños tienen una mejor escritura para hacerse entender y comprender, debido a que las reglas ortográficas tienen sus beneficios para la educación. |

*Fuente: Docentes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa.*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** Los dos entrevistados consideran esencial la enseñanza de las reglas ortográficas para escribir de manera correcta y poder expresarse de forma clara.

De acuerdo a la información recolectada, se puede concluir que la enseñanza de lo ortografía durante la etapa de escolaridad obligatoria es fundamental puesto que es en ese lapso de tiempo en donde los estudiantes desarrollan el dominio ortográfico para lograr una comunicación clara y eficaz.

**Tabla 11**

2. *¿Cree usted que utilizando la técnica de enseñanza de memorización y repetición, los estudiantes aprenden el correcto uso de las reglas ortográficas? ¿Por qué?*

| <b>Entrevistado 1</b>  | <b>Entrevistado 2</b>   |
|--|---|
| No, porque la actividad con la práctica va de la mano; lo memorizado con la práctica ya que con el ejercicio uno mejora. | No es la forma correcta, pero muchos aprenden así, no todos los estudiantes tienen la misma forma de aprendizaje. Hay uno que no lo necesitan y hay otros que lamentablemente necesitan hacerlo para poder tener ese aprendizaje. |

*Fuente: Docentes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa.*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** La información proporcionada por los entrevistados sustenta que la técnica de memorización y repetición no es la más favorable para aprender las reglas ortográficas, pero si la utilizan para enseñar, aunque sostienen que debe ser acompañada con la práctica para profundizar los aprendizajes.

En el análisis se puede evidenciar que ambos docentes trabajan con la técnica de memorización y repetición, dicha técnica predomina en la enseñanza de la ortografía hace años hasta en la actualidad.

**Tabla 12**

3. *¿Con qué frecuencia encuentra errores ortográficos en las tareas de los estudiantes?*

- Muy frecuentemente
- Frecuentemente
- Ocasionalmente
- Raramente
- Nunca

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2  |
|----------------|---|
| Frecuentemente | Con bastante frecuencia, como ahora tenemos el internet lo practicamos muy poco, entonces si tenemos bastantes faltas ortográficas. |

*Fuente: Docentes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa.*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** De acuerdo con la información proporcionada, los docentes encuentran una alta cantidad de errores ortográficos por parte de sus estudiantes.

Con la información expuesta, se puede concluir que los estudiantes no han profundizado las normas ortográficas que previamente fueron enseñadas en años anteriores, además con la educación virtual resulta complicado realizar las respectivas correcciones.

### Tabla 13

#### 4. ¿Conoce usted la metodología de gamificación?

| Entrevistado 1                    | Entrevistado 2                             |
|-----------------------------------|--|
| No me suena, es un término nuevo. | Si, es algo práctico para los estudiantes. |

*Fuente: Docentes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa.*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** En la recolección de información, uno de los entrevistados no conoce sobre la metodología de gamificación, en cambio el otro sí.

En relación con lo expuesto, se puede concluir que es importante aprender sobre nuevas metodologías para enseñarle a los estudiantes puesto que en la educación se presentan diferentes cambios como es el caso de la educación virtual. Es relevante mencionar que

después de la respuesta a la pregunta, se explicó en que consistía la metodología de gamificación.

**Tabla 14**

5. *¿Ha aplicado la metodología de la gamificación en el aula en base a una previa planificación?*

| Entrevistado 1  | Entrevistado 2   |
|---|--|
| No, pero siempre hay que planificar por más que sea insignificante el tema. | No lo he puesto en prácticas, pero si he utilizado juegos, videos, gráfico, debido a que tengo poca facilidad con los chicos ya que no todos constan con un buen internet. Se nos hace un poco difícil porque tenemos chicos que son tíñosos en su economía y otro descuidado por eso hay que buscar el medio para llegar con ellos. |

*Fuente: Docentes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa.*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** Es de suma relevancia la planificación al momento de impartir una clase, aunque los entrevistados manifiestan que no han planificado considerando la metodología de gamificación debido a desconocimiento y carencia de medios para comunicarse con los estudiantes.

De acuerdo con la información expuesta, se concluye que ambos docentes no han involucrado la metodología de gamificación en sus planificaciones puesto que desconocen de la misma, debido a que la información proporcionada por el segundo entrevistado no guarda relación con la definición de gamificación.

**Tabla 15**

6. *¿Cuáles son las herramientas que utiliza para gamificar una actividad?*

*Kahoot*  
*Cerebriti*  
*Quizizz*  
*Wordwall*  
*Otra \_\_\_\_\_*

| <b>Entrevistado 1</b>  | <b>Entrevistado 2</b>   |
|--|---|
| Casi con la tecnología no me llevo mucho, es más prefiero que mis estudiantes utilicen papel y lápiz o compartir el material que se va a utilizar en clases. | No he utilizado estas herramientas tecnológicas debido a que no todos los estudiantes cuentan con internet estable. |

*Fuente: Docentes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa.*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** De acuerdo con la información brindada por los entrevistados, uno no utiliza ninguna herramienta gratuita de gamificación por desconocimiento de la misma y el otro no la aplica por la inestabilidad del internet de los estudiantes.

Con los resultados obtenidos se llega a la conclusión que mientras un entrevistado intenta aplicar la gamificación la falta de internet se lo impide, mientras que el otro desconoce sobre la gamificación y se le dificulta manejar recursos digitales. Se destaca que la metodología de gamificación puede ser aplicada en la educación virtual o presencial.



**Tabla 16**

7. *¿Considera que aplicando la gamificación se logra motivar a los estudiantes, despertando su curiosidad y el deseo de aprender? ¿Por qué?*

| <b>Entrevistado 1</b>   | <b>Entrevistado 2</b>  |
|---|--|
| Si, porque por lo general el estudiante está feliz aprendiendo y jugando. | Si, porque es un juego para los estudiantes, solo hay que empezar a ponerlo en práctica. |

*Fuente: Docentes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa.*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** Con la recolección de información se puede observar que ambos entrevistados están de acuerdo que las actividades gamificadas motivan a los estudiantes ya que los niños se divierten y aprenden.

Mediante el análisis expuesto se puede evidenciar que las actividades gamificadas mientras sean planificadas y relacionada a los objetivos educativos, crean un ambiente positivo para el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que despierta el deseo de aprender o la curiosidad por parte de los estudiantes.

**Tabla 17**

8. *¿Para desarrollar el dominio ortográfico en los estudiantes, considera que la metodología de gamificación es la más favorable? ¿Por qué?*

| <b>Entrevistado 1</b>  | <b>Entrevistado 2</b>                     |
|--|---|
| Sí, porque como lo dije en la pregunta anterior, los estudiantes aprenden jugando. | Si ayuda, por eso es de gran importancia. |

*Fuente: Docentes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa.*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** Ambos entrevistados consideraron que la metodología de gamificación es favorable para el dominio ortográfico.

De acuerdo a las respuestas recolectadas se llega a la conclusión que por medio de las actividades gamificadas se potencia el dominio ortográfico, es importante que dichas actividades se realicen con un objetivo educativo.

**Tabla 18**

*9.¿Considera que la participación activa del estudiante durante la actividad gamificada permite profundizar las reglas ortográficas logrando ser aplicadas en su diario vivir? ¿Por qué?*

| <b>Entrevistado 1</b>   | <b>Entrevistado 2</b>   |
|---|---|
| Realizando una actividad gamificada los estudiantes inmediatamente captan jugando y sobre todo aprenden de los errores que cometen. | Si, es de gran ayuda porque dependiendo de la actividad gamificada les puede ir corrigiendo las faltas ortográficas y así los estudiantes se van dando cuenta donde cometen la falta ortográfica. |

*Fuente: Docentes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Archeólogo Julio Viteri Gamboa.*

*Elaborado por: Karla Llerena y Cecilia Mendoza*

**Análisis:** Los entrevistados concuerdan que el estudiante aprende mientras juega, es por esto que consideran importante su participación en la actividad.

En el análisis expuesto se evidencia que los entrevistados están de acuerdo que los estudiantes necesitan participar activamente en las actividades gamificadas para profundizar las reglas ortográficas y que puedan ser aplicadas de forma correcta.

## **Análisis general**

En base a los resultados recolectados con respecto a la prueba de ortografía, se puede percibir que la mayoría de los estudiantes acertaron a las preguntas planteadas, se destaca que dicha prueba fue aplicada de manera virtual. Es importante mencionar que debido a la educación virtual y a que no todos los estudiantes tienen las herramientas para acceder a las clases, la ortografía ha perdido relevancia e incluso durante la recolección de información los docentes mencionaron que los estudiantes presentan con frecuencia errores ortográficos.

Por otro lado, la metodología de gamificación no es aplicada durante las clases de sexto año de EGB, puesto que en la ficha de observación y por la información proporcionada durante la entrevista por parte de los docentes, se pudo evidenciar el desconocimiento total o parcial de dicha metodología; sin embargo, ambos entrevistados consideraron que la gamificación es una herramienta beneficiosa para la enseñanza y aprendizaje de la ortografía, puesto que posee elemento de juegos, lo que capta la atención del estudiante.

## **CONCLUSIONES**

- En base a lo expuesto, se concluye que el modelo tradicional es utilizado para el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de sexto año de EGB, puesto que aún se utiliza la memorización y repetición para aprender las reglas ortográficas.
- Se establece que la gamificación no es utilizada al momento de impartir las clases; sin embargo, se tiene en cuenta que es una metodología que, al ser diseñada con un objetivo educativo, potencia un aprendizaje significativo en los estudiantes, puesto que participan de manera activa despertando su interés y curiosidad.
- Por otro lado, la implementación de la gamificación en relación con la ortografía, se convierten en una metodología efectiva para el aprendizaje de las reglas ortográficas, debido a que busca interiorizar los conocimientos de los estudiantes de forma permanente y significativa.

## **RECOMENDACIONES**

- Como recomendación final hacia los docentes, deberían ahondar más el tema de gamificación para dejar a un lado el tradicionalismo y la monotonía con los estudiantes.
- Motivarlos a que se capaciten y amplíen sus conocimientos para luego aplicarlos de manera efectiva dentro del aula y así potenciar el aprendizaje de los estudiantes.
- Deben aprender a relacionar la gamificación con las materias, en especial con la Lengua y Literatura para ayudar a mejorar la ortografía de los estudiantes sin tener que utilizar el método tradicionalista de memorización en las reglas ortográficas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., Paba-Medina, M. C. & Alvarez-Melgarejo, M.

(2020). Análisis de la gamificación en relación a sus elementos. Universidad Industrial de Santander. Preprint. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02548860/document>

Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., Paba-Medina, M. C. & Alvarez-Melgarejo, M.

(2020). Análisis de la gamificación en relación a sus elementos. Universidad Industrial de Santander. Preprint. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02548860/document>

Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting EIRL.

<http://hdl.handle.net/20.500.12390/2238>

Asamblea Nacional.(2017). Ley Orgánica de Educación Intercultural [LOEI]. Registro Oficial

572. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_coficado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_coficado.pdf)

Bonilla, M. (2010). *Aplicación de técnicas para el uso correcto de las reglas ortográficas en la educación básica* [Tesis de grado, Universidad Tecnológica Equinoccial].

[http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/12037/1/41593\\_1.pdf](http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/12037/1/41593_1.pdf)

Carratalá, Fernando. (2013). Tratado de didáctica de la ortografía de la lengua española la

competencia ortográfica. *Octaedro*, 7-26. <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/31027.pdf>

Constitución de la República del Ecuador. (2013). Ministerio de Educación.

[https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS\\_CONSTITUCIONALES.pdf#:~:text=para%20sus%20habitantes.-.Art.,indispensable%20para%20el%20buen%20vivir](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf#:~:text=para%20sus%20habitantes.-.Art.,indispensable%20para%20el%20buen%20vivir)

Contreras espinasa, R. S., & Eguia, J. L. (2017). *Experiencias de la gamificación en las aulas*.

Instituto de comunicación Universitat Autònoma de Barcelona.

<https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>

Dido, J. (2001). Clínica de ortografía, una búsqueda abierta a nuevos recursos. *Novedades*

*educativas*. 5-109. [https://books.google.com/cu/books?id=ai977P-](https://books.google.com/cu/books?id=ai977P-tpOsC&pg=PA1&hl=es&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false)

[tpOsC&pg=PA1&hl=es&source=gbs\\_selected\\_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com/cu/books?id=ai977P-tpOsC&pg=PA1&hl=es&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false)

Davidson, M y Bórquez, B. (2021). Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta

de aprendizaje. *Revista Documentos Lingüísticos y Literarios*, (40), 115- 126.

<http://www.revistadll.cl/index.php/revistadll/article/view/458/612>

De La Rosa Santillana, N. I. (s.f de s.f de s.f). *La importancia de la Ortografía en la Producción*

*de Textos*. La importancia de la Ortografía en la Producción de Textos:

[https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n5/e2.html#:~:text=La%20palabra%20Orto](https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n5/e2.html#:~:text=La%20palabra%20Ortograf%C3%ADa%20viene%20del,poner%20atenci%C3%B3n%20en%20la%20ortograf%C3%ADa.)

[graf%C3%ADa%20viene%20del,poner%20atenci%C3%B3n%20en%20la%20ortograf%C](https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n5/e2.html#:~:text=La%20palabra%20Ortograf%C3%ADa%20viene%20del,poner%20atenci%C3%B3n%20en%20la%20ortograf%C3%ADa.)

[3%ADa.](https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n5/e2.html#:~:text=La%20palabra%20Ortograf%C3%ADa%20viene%20del,poner%20atenci%C3%B3n%20en%20la%20ortograf%C3%ADa.)

Ertmer, P. y Newby T. (1997). CONDUCTISMO, COGNITIVISMO Y CONSTRUCTIVISMO:

UNA COMPARACIÓN DE LOS ASPECTOS CRÍTICOS DESDE LA PERSPECTIVA

DEL DISEÑO DE INSTRUCCIÓN. *Performance Improvement Quarterly*, 6(4), 50-72.

[https://www.galileo.edu/faced/files/2011/05/1.-ConductismoCognositivismo-y-](https://www.galileo.edu/faced/files/2011/05/1.-ConductismoCognositivismo-y-Constructivismo.pdf)

[Constructivismo.pdf](https://www.galileo.edu/faced/files/2011/05/1.-ConductismoCognositivismo-y-Constructivismo.pdf)

Fernández-Rufete Navarro, A (2015): Enseñanza de la ortografía, tratamiento didáctico y

consideraciones de los docentes de Educación Primaria de la provincia de Almería,

Investigaciones Sobre Lectura, 4, 7-24.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5155197.pdf>

Ferrer S. et. al. (2018). *La gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador: innovación en asesoramiento vocacional desde la neurodidáctica*. Revista Iberoamericana de Educación(2018), vol. 78 núm. 1, pp. 165-182]

<https://rieoei.org/RIE/article/download/3236/4004/>

Folgueiras, P. (2016). *La entrevista*. [Tesis de grado, Universidad de Barcelona]. Dipósit digital.

<http://hdl.handle.net/2445/99003>

García – Bacete, F. y Doménech Betoret, F. (1997). MOTIVACIÓN, APRENDIZAJE Y RENDIMIENTO ESCOLAR. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*. 1(0), 1-18.

[http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/158952/Garcia\\_Bacete\\_Dom%c3%a9nech\\_1997\\_Motivacion\\_aprendizaje\\_y\\_rendimiento\\_escolar\\_reme.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/158952/Garcia_Bacete_Dom%c3%a9nech_1997_Motivacion_aprendizaje_y_rendimiento_escolar_reme.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24. [https://logiaefd.com/wp-](https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2020/09/PDF-8.pdf)

[content/uploads/2020/09/PDF-8.pdf](https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2020/09/PDF-8.pdf)

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J.F., Martínez-Sánchez, J.A., & Cara-Muñoz, M.M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52. [https://logiaefd.com/wp-](https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf)

[content/uploads/2021/02/5.pdf](https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf)

García-Ruiz, R., Pérez-Rodríguez, A., y Torres A. (2018). EDUCAR PARA LOS NUEVOS

MEDIOS Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital. *Abya*

– Yala, (1), 1- 219.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>

García-Ruiz, R., Pérez-Rodríguez, A., y Torres A. (2018). EDUCAR PARA LOS NUEVOS MEDIOS Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital. *Abya*

– Yala, (1), 1- 219.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>

González, D. (2016/1017). *La gamificación como elemento motivador en la enseñanza de una segunda lengua en educación primaria*. [Grado en maestro de educación primaria.

Mención de lengua extranjera: inglés Universidad de Burgos]. Riubu.

[https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/Gonzalez\\_Alonso.pdf?sequence=1](https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4674/Gonzalez_Alonso.pdf?sequence=1)

González Gutierrez , A. (S.f de Julio de 2020). *ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN LOS ALUMNOS DE SEXTO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA* .

Obtenido de ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN LOS ALUMNOS DE SEXTO GRAD DE EDUCACIÓN PRIMARIA:

[https://acervodigitaleducativo.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/52392/AIPMTT8\\_Estrategias%20lúdicas%20para%20mejorar%20la%20ortograf%C3%ADa.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://acervodigitaleducativo.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/52392/AIPMTT8_Estrategias%20lúdicas%20para%20mejorar%20la%20ortograf%C3%ADa.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Granja, D. O. (19 de abril de 2015). *El constructivismo como teoría y método de enseñanza*.

Obtenido de El constructivismo como teoría y método de enseñanza:

<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>



Jacqueline Mara Molina NaranjoI, J. L. (Agosto de 2018). *El modelo educativo como fundamento del accionar universitario. Experiencia de la Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.*

Obtenido de El modelo educativo como fundamento del accionar universitario.

Experiencia de la Universidad Técnica de Manabí, Ecuador:

<http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v37n2/rces12218.pdf>

Kañina, Rev. Artes y Letras, Univ. Costa Rica XXXVI (2):

<https://www.redalyc.org/pdf/442/44249253012.pdf>

Martinez de Sánchez, A. M. (2013). *DISEÑO DE INVESTIGACIÓN. PRINCIPIOS*

*TEÓRICOMETODOLÓGICOS Y PRÁCTICOS PARA SU CONCRECIÓN. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN. PRINCIPIOS TEÓRICOMETODOLÓGICOS Y PRÁCTICOS PARA SU CONCRECIÓN:*

<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/anuario/article/download/12664/13040/33992>

Marín, Verónica (2015). *La gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa.*

Digital Education Journal, 90, 1-4.

<Http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433/pdf>

Martinez Valcárcel, N. (Mayo de 2004). *Los modelos de enseñanza y la práctica de aula.*

Obtenido de Los modelos de enseñanza y la práctica de aula:

<https://www.um.es/docencia/nicolas/menu/publicaciones/propias/docs/enciclopediadidacticarev/modelos.pdf>

Ministerio de Educación. (25 de Agosto de 2015). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN*

*INTERCULTURAL. LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL:*

Ley\_Organica\_de\_Educacion\_Intercultural\_LOEI\_codificado.pdf

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de EGB Y BGU lengua y literatura.*

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>

Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de EGB Y BGU lengua y literatura*.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2021). *La*

*UNESCO alerta que desde 2013 hay falta de avances en los aprendizajes fundamentales*

*en América Latina y el Caribe*. Unesco. [https://es.unesco.org/news/unesco-alerta-que-](https://es.unesco.org/news/unesco-alerta-que-2013-hay-falta-avances-aprendizajes-fundamentales-america-latina-y-caribe)

[2013-hay-falta-avances-aprendizajes-fundamentales-america-latina-y-caribe](https://es.unesco.org/news/unesco-alerta-que-2013-hay-falta-avances-aprendizajes-fundamentales-america-latina-y-caribe)

Portafolio. (18 de Noviembre de 2016). *Histria de la Ortografía*. Obtenido de Histria de la

Ortografía: [https://estilisticaportafolio.wordpress.com/2016/11/18/historia-de-la-](https://estilisticaportafolio.wordpress.com/2016/11/18/historia-de-la-ortografia/#:~:text=La%20primera%20ortograf%C3%ADa%20acad%C3%A9mica%20apareci%C3%B3,%E2%80%9CDiscurso%20proemial%E2%80%9D%20de%20Autoridade.&text=En%201754%20se%20dio%20la,una%20letra%2)

[ortografia/#:~:text=La%20primera%20ortograf%C3%ADa%20acad%C3%A9mica%20apareci%C3%B3,%E2%80%9CDiscurso%20proemial%E2%80%9D%20de%20Autoridade.&](https://estilisticaportafolio.wordpress.com/2016/11/18/historia-de-la-ortografia/#:~:text=La%20primera%20ortograf%C3%ADa%20acad%C3%A9mica%20apareci%C3%B3,%E2%80%9CDiscurso%20proemial%E2%80%9D%20de%20Autoridade.&text=En%201754%20se%20dio%20la,una%20letra%2)

[text=En%201754%20se%20dio%20la,una%20letra%2](https://estilisticaportafolio.wordpress.com/2016/11/18/historia-de-la-ortografia/#:~:text=La%20primera%20ortograf%C3%ADa%20acad%C3%A9mica%20apareci%C3%B3,%E2%80%9CDiscurso%20proemial%E2%80%9D%20de%20Autoridade.&text=En%201754%20se%20dio%20la,una%20letra%2)

Real Academia Española (2021). *Ortografía*. <https://dle.rae.es/ortograf%C3%ADa?m=form>

Real Academia Española (2021). *Motivación*. <https://dle.rae.es/motivaci%C3%B3n>

Real Academia Española (2021). *Cognitivo*. <https://dle.rae.es/cognitivo>

Real Academia Española. (2010). *Ortografía de la lengua española*. Obtenido de Ortografía de la

lengua española: [https://www.rae.es/sites/default/files/1ortografia\\_espanola\\_2010.pdf](https://www.rae.es/sites/default/files/1ortografia_espanola_2010.pdf)

Rodríguez, C. y Foncubierta, J. (2015) Didáctica de la gamificación en clase de ELE. *Edinumen*, 1

– 8.

[https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica\\_gamificacion\\_ele.pdf](https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf)

Ruth S. Contreras Espinosa y Jose Luis Egua (editores) (2017): *Experiencias de gamificación*

*en aulas*. InCom-UAB Publicacions, 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat

Autònoma de Barcelona. ISBN 978-84- 944171-6-0.

<https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>

Sánchez Aparicio, J. (2014). *Videojuegos y Gamificación para Motivar en la Educación* [Ebook].

Retrieved from

[https://www.academia.edu/5467156/Videojuegos\\_y\\_gamificaci%C3%B3n\\_para\\_motivar\\_en\\_educaci%C3%B3n](https://www.academia.edu/5467156/Videojuegos_y_gamificaci%C3%B3n_para_motivar_en_educaci%C3%B3n)

SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de. (2011). *El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés*.

Obtenido de El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el

Aprendizaje del Inglés: <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739445011.pdf>

Sempieri Hernandez, R., Collado Fernández , C., & Lucio Baptista, P. (2003). *Metodología y*

*técnicas de la Investigación*. Metodología y técnicas de la Investigación: [http://metodos-](http://metodos-comunicacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/219/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf)

[comunicacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/219/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf](http://metodos-comunicacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/219/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf)

Sánchez, D. (2009). Una aproximación a la didáctica de la ortografía en la clase de ELE.

*marcoELE*, (9),1-22. <https://www.redalyc.org/pdf/921/92152528012.pdf>

UNIR La Universidad en Internet. (13 de 10 de 2020). *La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla*. Obtenido de La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla:

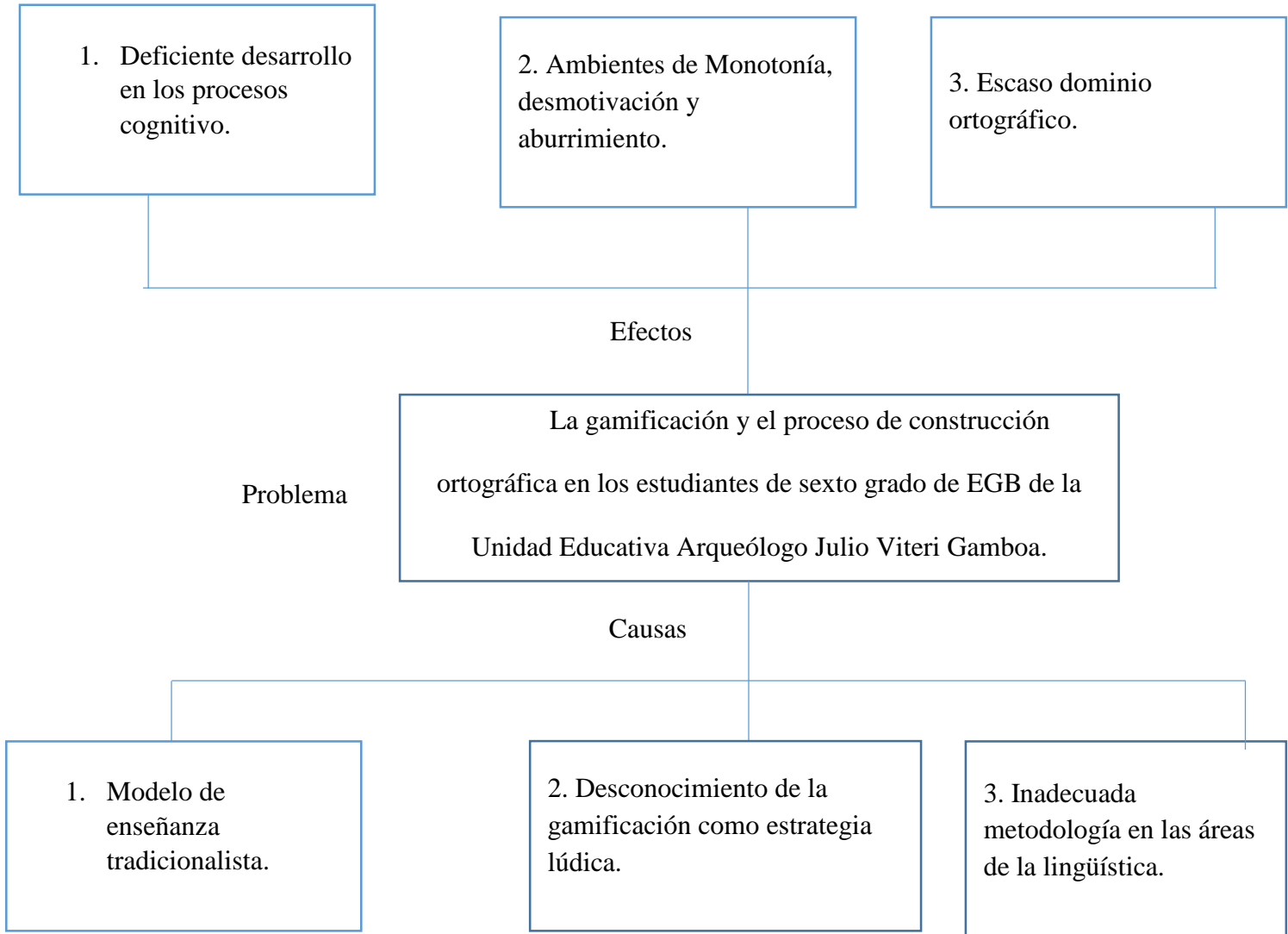
<https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>

Universidad Piloto de Colombia . (04 de Julio de 2018). *Enfoque Pedagógico* . Obtenido de

Enfoque Pedagógico : <https://www.unipiloto.edu.co/descargas/Enfoque-Pedagogico.pdf>

## ANEXOS

### Árbol de problemas





Milagro, 14/12/2021

Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa

Rector: Lic. Eduardo Lema

Nosotras, Llerena Castro Karla Melina con C.I. 0942477530 y Mendoza Galarza Cecilia Mercedes con C.I. 0929858652 estudiantes de la Universidad Estatal de Milagro, de la Facultad de Ciencias de la Educación de la carrera Educación próximas a recibir el título de licenciadas nos complacería escoger a la prestigiosa Unidad Educativa Arqueólogo Julio Viteri Gamboa como centro de investigación durante nuestro Proyecto de Titulación con el tema: **LA GAMIFICACIÓN Y EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN ORTOGRÁFICA EN LOS ESTUDIANTES DE 6TO GRADO DE EGB.**

Esperando su pronta aprobación.

Nos despedimos cordialmente:

  
Srta. Karla Llerena Castro

  
Srta. Cecilia Mendoza Galarza



Recibido  
20/12/2021  


### Matriz de operaciones de variables

|                 | Definición   | Indicadores  | Instrumento   |
|-----------------|--|--|---|
| La gamificación | La Gamificación, favorece la adquisición de conocimientos y mejorar la atención, ésta trata de potenciar los procesos de enseñanza - aprendizaje mediante la utilización de juegos seleccionados por los docentes previos a una planificación con la finalidad de cumplir un objetivo educativo. | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Importancia</li> <li>2. Aplicación de la gamificación en el aula.</li> <li>3. Elementos de gamificación.</li> <li>4. Motivación intrínseca.</li> <li>5. Enfoque lúdico.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Entrevista</li> <li>2. Ficha de observación.</li> </ol> |
| Ortografía      | La ortografía es el conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua y, por lo tanto, es la forma correcta de escribir respetando esas pautas.  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Importancia de la ortografía.</li> <li>2. Técnicas de enseñanza de la ortografía.</li> <li>3. Causas de faltas ortográficas.</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actividades de ortografía interactivas.</li> </ol>      |

#### **PRUEBA DE ORTOGRAFÍA PARA LOS ESTUDIANTES:**

<https://quizizz.com/join/quiz/6212f045a6ea9f001d1886d8/start?studentShare=true>

## ENTREVISTA PARA LOS DOCENTES

1. **¿Considera importante la enseñanza de las reglas ortográficas? ¿Por qué?**
  
2. **¿Cree usted que, utilizando la técnica de enseñanza de memorización y repetición, los estudiantes aprenden el correcto uso de las reglas ortográficas? ¿Por qué?**
  
3. **¿Con qué frecuencia encuentra errores ortográficos en las tareas de los estudiantes?**
  - Muy frecuentemente
  - Frecuentemente
  - Ocasionalmente
  - Raramente
  - Nunca
  
4. **¿Conoce usted la metodología de gamificación?**
  
5. **¿Ha aplicado la metodología de la gamificación en el aula en base a una previa planificación?**
  
6. **¿Cuáles son las herramientas que utiliza para gamificar una actividad?**
  - Kahoot
  - Cerebriti
  - Quizizz
  - Wordwall
  - Otra \_\_\_\_\_
  
7. **¿Considera que aplicando la gamificación se logra motivar a los estudiantes, despertando su curiosidad y el deseo de aprender? ¿Por qué?**
  
7. **¿Para desarrollar el dominio ortográfico en los estudiantes, considera que la metodología de gamificación es la más favorable? ¿Por qué?**
  
9. **¿Considera que la participación activa del estudiante durante la actividad gamificada permite profundizar las reglas ortográficas logrando ser aplicadas en su diario vivir? ¿Por qué?**

## FICHA DE OBSERVACIÓN

|                         |      |      |      |           |
|-------------------------|------|------|------|-----------|
| <b>DOCENTE EVALUADO</b> |      |      |      |           |
| <b>CURSO EVALUADO</b>   |      |      |      |           |
| <b>TEMA DE CLASE</b>    |      |      |      |           |
| <b>FECHA</b>            | Año/ | Mes/ | Día/ | Duración/ |
| <b>OBSERVADOR</b>       |      |      |      |           |

| INDICADORES   | NUNCA<br>1 | A<br>VECES<br>2 | CASI<br>SIEMPRE<br>3 | SIEMPRE<br>4 |
|---|------------|-----------------|----------------------|--------------|
| El docente utiliza actividades gamificadas con un objetivo educativo.   |            |                 |                      |              |
| El docente considera los elementos de la gamificación como dinámicas, mecánicas y componentes para realizar una actividad gamificada. |            |                 |                      |              |
| El estudiante se concentra y presta atención durante la actividad gamificada.   |            |                 |                      |              |
| El estudiante se motiva y participa activamente durante la actividad gamificada.  |            |                 |                      |              |
| La actividad gamificada tiene relación con el tema de la clase.   |            |                 |                      |              |





Milagro 16/Febrero/2022

Lic. Luis Eduardo Lema Rivadeneira

RECTOR DE LA U.E.A.R.Q JULIO VITERI GAMBOA

Nosotras Karla Melina Llerena castro con CI. 0942477530 y Cecilia Mercedes Mendoza Galarza con CI.0929858652, estudiantes del último semestre de la carrera de Ciencias de Educación de la Universidad Estatal de Milagro, solicitamos muy comedidamente como autoridad de esta prestigiosa institución nos conceda realizar las siguientes actividades: **Entrevista** que se llevará a cabo a los docentes de 6to grado misma que será realizada por medio de la plataforma de Zoom y será grabada, **Actividades interactivas** realizadas a los estudiantes mediante plataforma de Zoom y será graba y aplicar **Ficha de observación** realizada a docentes y estudiantes durante una hora de clases de lengua y literatura. Todo esto con la finalidad de adjuntar evidencia para el proyecto de grado que estamos efectuando

Esperando su respuesta inmediata, quedamos de usted muy agradecidas.

Atentamente:

Srta. Karla Llerena Castro

Srta. Cecilia Mendoza Galarza



**AUTORIZACIÓN**  
  
**RECTOR**