

Gamificación y ortografía: dinámicas lúdicas que mejoran la escritura

Gamification and spelling: playful dynamics that improve writing

Ereunice Malena San Martín Riera
Universidad de Guayaquil
ereunice.sanmartin@ug.edu.ec
 <https://orcid.org/0009-0006-7907-656X>

Verónica Elizabeth Delgado Suárez
Universidad de Guayaquil
veronica.delgados@ug.edu.ec
 <https://orcid.org/0009-0004-5681-3657>

Leslie San Martín Riera
Universidad de Guayaquil
leslie.sanmartin@educación.gob.ec
 <https://orcid.org/0009-0007-3852-2313>

Jonathan Carlos Samaniego Villarroel MSc.
Universidad de Guayaquil
jonathan.samaniegov@ug.edu.ec
 <https://orcid.org/0000-0002-5381-867X>

Sapientia Technological
e - ISSN 2737- 6400
Periodicidad: Vol 7 No. 1 Enero - Junio 2026
sapientiatechnological@aitec.edu.ec

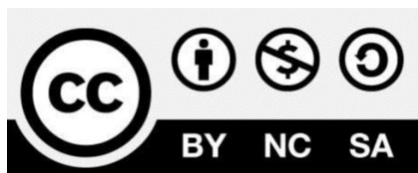


Recepción: 2025 - 12 - 13

Aprobación: 2026 - 01 - 12

Publicación: 2026 - 01 - 31

DOI <https://doi.org/10.58515/055RSPT>



**Atribución/Reconocimiento-NoComercial-
CompartirIgual 4.0 Licencia Pública
Internacional CC BY-NC-SA 4.0**
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.es>

Gamificación y ortografía: dinámicas lúdicas que mejoran la escritura

Gamification and spelling: playful dynamics that improve writing

Resumen:

La presente investigación analiza el impacto de la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar la ortografía en estudiantes de educación básica. El estudio se desarrolló con todos los paralelos del quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San José La Salle, donde se identificaron dificultades ortográficas que afectan la calidad de la escritura y la expresión escrita. A través de un enfoque mixto, se aplicaron cuestionarios, entrevistas y observación directa para diagnosticar el problema y evaluar la percepción estudiantil sobre el uso de juegos como recurso didáctico. Los resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes reconoce la utilidad de aplicar normas ortográficas y muestra una actitud favorable hacia las metodologías lúdicas. La propuesta se centra en incorporar tecnologías educativas y dinámicas interactivas que motiven la práctica ortográfica, fortaleciendo así la competencia lingüística y el rendimiento académico. Se concluye que la gamificación representa una estrategia efectiva para mejorar la ortografía, al fomentar el interés, la participación activa y el aprendizaje significativo.

Palabras clave: Ortografía, Gamificación, Competencia Lingüística, Educación Básica, Estrategias Lúdicas.

Abstract: The present research analyzes the impact of gamification as a pedagogical strategy to improve spelling in basic education students. The study was conducted with all fifth-year General Basic Education classes at San José La Salle Educational Unit, where spelling difficulties were identified that affect the quality of writing and written expression. Through a mixed-methods approach, questionnaires, interviews, and direct observation were applied to diagnose the problem and evaluate students' perceptions regarding the use of games as a didactic resource. The results show that most students recognize the usefulness of applying spelling rules and display a favorable attitude toward playful methodologies. The proposal focuses on incorporating educational technologies and interactive dynamics that encourage spelling practice, thereby strengthening linguistic competence and academic performance. It is concluded that gamification represents an effective strategy to improve spelling, as it fosters interest, active participation, and meaningful learning.

Keywords: university learning, teaching modalities, psychology, higher education.



Introducción

A través de varios estudios se ha demostrado que los errores de ortografía afectan directamente la comprensión lectora, la calidad de la generación literaria y la capacidad del estudiante para expresar sus ideas con fluidez y profundidad de pensamientos (Aguilar et al., 2025). Por lo tanto, la enseñanza de la ortografía se debe abordar como un proceso que integre el conocimiento normativo con estrategias de tipo “didácticas” que motiven la práctica constante y significativa. Se debe enfatizar que la ortografía como herramienta para la escritura y lectura es una competencia fundamental, en el contexto de la educación básica, el dominio ortográfico no solo representa una habilidad técnica, sino también una herramienta clave para el desarrollo del pensamiento, la comunicación efectiva y el rendimiento académico general (Ehri, 2000; Perfetti & Stafura, 2014).

Ante este panorama, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica innovadora que permite transformar el aprendizaje ortográfico en una experiencia lúdica, participativa y contextualizada. La gamificación se define como el uso de elementos propios del juego como retos, recompensas, niveles, narrativas y dinámicas competitivas, en entornos no lúdicos, con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y la eficacia del aprendizaje (Verástegui-Gutiérrez et al., 2025). En el ámbito educativo, esta estrategia ha demostrado ser efectiva para mejorar la retención de contenidos, fomentar el aprendizaje autónomo y fortalecer habilidades cognitivas y sociales (Nishihara et al., 2019).

En el caso específico de la ortografía, la gamificación permite abordar las reglas normativas desde una perspectiva creativa y dinámica, facilitando la práctica repetitiva sin generar tedio, y promoviendo la autoevaluación

y la retroalimentación inmediata. Herramientas como Kahoot, Genially, Educaplay y Wordwall han sido utilizadas con éxito en diversos contextos escolares para diseñar actividades interactivas que refuerzan el aprendizaje ortográfico mediante juegos de palabras, crucigramas, trivias, retos de velocidad y simulaciones narrativas (Chacon Pallasco, 2023; García-Marco & García-Marco, 2016).

La presente investigación se desarrolló en el quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San José La Salle, donde se ha identificado una problemática recurrente: los estudiantes presentan dificultades ortográficas que afectan su comprensión lectora y su producción escrita. A través de observación directa, entrevistas y cuestionarios, se ha evidenciado que los errores más frecuentes incluyen el uso incorrecto de grafías semejantes (b/v, c/s/z), problemas de acentuación y separación inadecuada de palabras. Estos errores no solo limitan la calidad de los textos escolares, sino que también generan inseguridad en los estudiantes al momento de expresarse por escrito.

Frente a esta situación, se plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo puede la gamificación mejorar el dominio de la ortografía en el proceso de lectoescritura en estudiantes de educación básica? Esta pregunta guía el desarrollo de la investigación, cuyo objetivo general es analizar el impacto de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la ortografía en el contexto de la lectoescritura. Para ello, se propone integrar herramientas digitales y actividades lúdicas que estimulen el interés por la escritura correcta, favoreciendo la adquisición de competencias lingüísticas desde una perspectiva motivadora y contextualizada.

La relevancia de este estudio radica en su contribución a la innovación pedagógica



en el área de Lengua y Literatura, al proponer una metodología activa que responde a las necesidades y características de los estudiantes actuales. La gamificación, al incorporar mecánicas de juego en el aula, permite generar ambientes de aprendizaje más dinámicos, inclusivos y efectivos (Ofosu-Ampong, 2020). Además, este enfoque se alinea con los principios del aprendizaje constructivista de Vygotsky (1978), que reconoce la importancia de la experiencia, la interacción y la motivación en la construcción del conocimiento reafirmados por Çibukçiu (2025).

Por otro lado, al convertir la práctica ortográfica en un juego, se estimula la “participación activa”, la resolución de problemas, la colaboración entre pares y la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje, tal como lo destaca Çibukçiu (2025) al afirmar que la interacción y la motivación de la construcción del conocimiento potencian el entorno del aprendizaje.

Diversas investigaciones han respaldado la efectividad de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía. Por ejemplo, (Sani Canchigña, 2024) demostró que el uso de estrategias gamificadas en estudiantes de educación básica media mejora significativamente la comprensión lectora y la producción escrita. Asimismo, Guamán-Paida & Álvarez-Lozano (2022) desarrollaron una propuesta basada en la plataforma Genially para enseñar ortografía mediante juegos interactivos, logrando mejoras significativas en la escritura de los estudiantes de sexto año de educación básica. Otro estudio relevante es el de Gómez Catota (2019), quien abordó la gamificación como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía en estudiantes de educación básica.

En el contexto ecuatoriano, también se destaca el trabajo de Alejandra et al. (2025),

quienes realizaron una revisión sistemática sobre gamificación en secundaria, analizando 27 estudios entre 2015 y 2025. Encontraron que el 81 % mejoró la motivación intrínseca y el 70 % el rendimiento académico, especialmente en áreas STEM.

En conjunto, estas investigaciones respaldan la hipótesis de que la gamificación representa una estrategia efectiva para mejorar la ortografía en el contexto de la lectoescritura, al transformar el aprendizaje en una experiencia motivadora, significativa y adaptada a las necesidades de los estudiantes. Por ello, este estudio propone integrar dinámicas lúdicas y herramientas digitales en el aula, con el fin de fortalecer la competencia ortográfica y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes de educación básica.

La gamificación se ha llegado a definir como el uso de elementos propios de actividades lúdicas en el marco educativo, con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y la eficacia del aprendizaje (Parra-González et al., 2020). Esta estrategia incorpora dinámicas como retos, recompensas, niveles, narrativas y mecánicas competitivas, transformando actividades tradicionales en experiencias interactivas y significativas.

Diversos estudios han demostrado que la gamificación busca mejorar considerablemente el aprendizaje de la ortografía en estudiantes de educación básica. Canchigña-Sani & Morales-Medranda (2024) aplicaron estrategias gamificadas en estudiantes de quinto grado, utilizando retos ortográficos, crucigramas digitales y juegos de corrección, obteniendo mejoras en la escritura y la comprensión lectora. Villavicencio-Loor & Mendoza-Moreira (2024) utilizaron la plataforma Genially para crear diseños de juegos interactivos centrados en reglas de ortografía. Gordillo-Gordillo &



Calderón-Vélez (2024) lograron encontrar mejoras en el aprovechamiento académico y la satisfacción estudiantil gracias a la aplicación de actividades lúdicas. Por último, Gómez-Catota (2019) concluyó que el uso de juegos en la educación logra fortalecer la evaluación formativa y genera que el aprendizaje sea mucho más significativo.

Por otra parte, se debe tomar en consideración a la gamificación como contribuyente directo de la mejora de comprensión lectora, debido a la integración de elementos motivadores para la estimulación de la atención, la retención y la reflexión, esto se corrobora gracias a que García et al. (2025) demostraron que la participación de estudiantes en actividades lúdicas pueden lograr niveles superiores de comprensión literal, inferencial y de criterio, por otro lado, mediante sus estudios en campo, Verástegui et al. (2025) pudieron concluir que la aplicación de actividades gamificadas logra mejorar los procesos de percepción, léxicos, sintácticos y semánticos de la lectura.

Estudios como el de Guamán Paidá & Álvarez-Lozano (2022) evidencian que la gamificación no solo mejora el aprendizaje, sino que lo hace más placentero y duradero, al incorporar elementos como la retroalimentación inmediata, la narrativa contextualizada y la interacción digital.

La gamificación al ser aplicada directamente a la ortografía llega a transformar la relación de los estudiantes con el lenguaje escrito, debido a que convierte la práctica ortográfica en una “experiencia de juego”, permite la reducción de ansiedad frente al “dilema de cometer errores”, fomenta el pensamiento autocrítico y promueve la autonomía en el proceso del aprendizaje. Además, esta estrategia facilita el abordaje

de la diversidad en el salón de clases, al ofrecer múltiples formas de representación, participación y expresión (Aguayo et al., 2025; Calderón et al., 2025).

La ortografía busca dentro de su principal función, preservar las características del lenguaje expresado y asegurar de manera efectiva la claridad cognitiva y evitar ambigüedad y errores que modifiquen o alteren el mensaje del interlocutor (Endlich et al., 2025). En recientes investigaciones se ha demostrado que el correcto uso de las reglas ortográficas se vincula de manera directa con el rendimiento de la comprensión lectora y la escritura, y que su enseñanza debe integrarse en prácticas significativas que promuevan reflexión metalingüística y uso contextualizado (Méndez-Vivar et al., 2025). Asimismo, la ortografía llega a cumplir una función de orden social, dado a que proyecta el nivel de alfabetización y cultura de la sociedad y los individuos que la conforman, transformándose en un indicador de prestigio y profesionalismo en contextos educativos y laborales (Muñoz-Rincón, 2024).

La lectoescritura implica la codificación y decodificación de símbolos gráficos, y su desarrollo está estrechamente vinculado con la adquisición de normas ortográficas. (Veraksa et al., 2020) afirman que los estudiantes construyen el sistema de escritura a partir de la exposición a textos y la práctica constante, y que la ortografía actúa como un puente entre la lectura comprensiva y la escritura coherente. Por otro lado, Cassany (2022) sostiene que la corrección ortográfica no solo garantiza la claridad comunicativa, sino que también refuerza la comprensión de textos.

Materiales y métodos

La presente investigación adopta un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para analizar el



impacto de la gamificación en el aprendizaje ortográfico dentro del proceso de lectoescritura. Esta elección responde a la necesidad de comprender tanto los resultados medibles como las percepciones y experiencias de los estudiantes frente a las estrategias lúdicas implementadas.

El estudio se enmarca en una investigación aplicada, de carácter cuasiexperimental, donde buscó identificar patrones de error ortográfico, evaluar el nivel de comprensión lectora y analizar cómo la incorporación de dinámicas gamificadas influye en la motivación, el rendimiento y la competencia lingüística de los estudiantes.

El objetivo general fue evaluar el impacto de la gamificación como estrategia pedagógica en el desarrollo del dominio ortográfico de los estudiantes de quinto año de educación básica de la Unidad Educativa “San José La Salle”, y se desglosa en objetivos específicos que analizan el efecto de las estrategias gamificadas en la mejora del dominio ortográfico, determinan el grado de influencia de la gamificación en la motivación y el compromiso de los alumnos durante las actividades de lectoescritura vinculadas a la ortografía, y comparan el rendimiento ortográfico entre los estudiantes que participan en actividades gamificadas y aquellos que utilizan métodos tradicionales de enseñanza.

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa “San José La Salle”, ubicada en Guayaquil, Ecuador. La población objeto de estudio estuvo conformada por 112 estudiantes de quinto año de Educación General Básica, con edades comprendidas entre 8 y 9 años. El grupo incluye tanto niños como niñas, todos cursando la asignatura de Lengua y Literatura, lo que permitió abarcar la totalidad del nivel y obtener una visión más representativa de la

realidad educativa.

Se realizó una observación directa en las sesiones regulares de clase, una encuesta estructurada en escala de Likert enfocada en el uso de las dinámicas de gamificación y los problemas asociados a la ortografía, y una entrevista con docentes y autoridades del plantel. Finalmente se aplicó una rúbrica para evaluar la efectividad de las dinámicas lúdicas implementadas, considerando criterios como participación, comprensión, corrección ortográfica y motivación.

El punto de partida de esta investigación fue la identificación de dificultades ortográficas frecuentes en estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa San José La Salle. A través de observación directa en el aula y revisión de producciones escritas, se evidenciaron errores frecuentes como el uso incorrecto de grafías semejantes (b/v, c/s/z), problemas de acentuación, omisión de tildes y separación inadecuada de palabras.

Resultados y discusión

Para analizar la percepción de los estudiantes sobre la ortografía en el proceso de lectoescritura, se aplicó un cuestionario estructurado a los 5 paralelos del quinto año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa San José La Salle (112 estudiantes en total). El instrumento constó de 10 preguntas en escala de Likert (Totalmente de acuerdo, De acuerdo, Indiferente, En desacuerdo, Totalmente en desacuerdo), centradas en tres dimensiones clave:

- Valoración de la ortografía (O)
- Interés de la ortografía en la lectura (L)
- Gamificación o uso de metodologías lúdicas (GM)



A continuación, en la tabla 1 se presenta el diseño de las preguntas, así como el porcentaje de respuesta obtenido.

Tabla 1. Gamificación y su importancia en la Ortografía

Co d	Ítem	N	1	1 (%)	2	2 (%)	3	3 (%)	4	4 (%)	5	5 (%)	Media	Desviación estándar	Varianza
O-1	¿Utilizar las reglas ortográficas te permite entender lo que lees?	11 2	0	0,00 %	6	5,36%	3	27,68 %	5	49,11 %	2	17,86 %	3,79	0,796	0,633
	¿Consideras que los errores ortográficos en un texto hacen difícil entenderlo?	11 2	7	6,25 %	2	1,79%	8	7,14%	4	38,39 %	5	46,43 %	4,17	1,073	1,151
O-2	¿Crees que tener una buena ortografía podría ayudar en el resto de las materias que recibes?	11 2	1	0,89 %	1	0,89%	8	18,07 %	6	59,82 %	2	22,32 %	4,02	0,710	0,504
	¿Consideras que saber las reglas ortográficas te ayudará en el futuro?	11 2	0	0,00 %	0	0,00%	5	4,46%	7	68,75 %	3	26,79 %	4,22	0,515	0,265
O-3	¿Crees que escribir correctamente mejora tu forma de leer?	11 2	0	0,00 %	2	1,79%	2	22,32 %	6	55,36 %	2	20,54 %	3,95	0,708	0,502
	¿Crees que escribir textos te motiva a leer?	11 2	0	0,00 %	1	0,89%	2	25,89 %	6	53,57 %	2	19,64 %	3,92	0,699	0,489
O-4	¿Consideras que la lectura mejora al tener mejores bases ortográficas?	11 2	2	1,79 %	1	9,82%	2	20,54 %	5	47,32 %	2	20,54 %	3,75	0,954	0,910
	¿Crees que utilizar la tecnología mejoraría tu habilidad para escribir correctamente?	11 2	7	6,25 %	1	9,82%	2	25,89 %	3	29,46 %	3	28,57 %	3,64	1,177	1,385
GM-1	¿Crees que utilizar juegos podría hacer que escribas mejor?	11 2	9	8,04 %	1	12,50 %	1	15,18 %	4	35,71 %	3	28,57 %	3,64	1,244	1,547
	¿Te gustaría utilizar juegos para aprender sobre ortografía?	11 2	0	0,00 %	1	9,82%	2	18,75 %	4	37,50 %	3	33,93 %	3,96	0,962	0,926
GM-3															

Codificación: 1 (Totalmente desacuerdo), 2 (En desacuerdo), 3 (Indiferente), 4 (De acuerdo), 5 (Totalmente de acuerdo)

Nota: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa “San José La Salle”

Los resultados obtenidos en la Tabla parte de los estudiantes hacia la ortografía 1 evidencian una valoración positiva por como competencia transversal, así como una

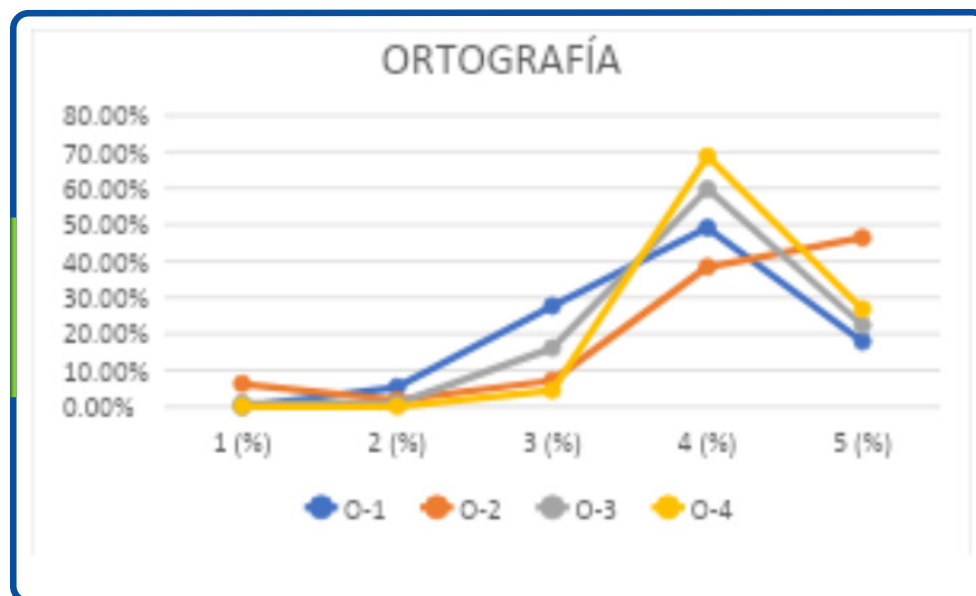


disposición favorable hacia el uso de estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta discusión se organiza en tres dimensiones: ortografía, lectura y gamificación.

Los ítems O-1 a O-4 reflejan que los estudiantes reconocen la importancia de aplicar reglas ortográficas para mejorar la comprensión lectora y la calidad de la escritura. El ítem O-3 indica que un gran porcentaje de los estudiantes percibe que una buena ortografía

contribuye al rendimiento en otras materias, lo que valida su carácter transversal en el currículo escolar (Méndez-Vivar et al., 2025). Por último, el ítem O-4, sostuvo una mayoría profunda que considera que las reglas ortográficas serán útiles en el futuro, lo que refleja una internalización del valor proyectivo de esta competencia (Muñoz-Rincón, 2024).

Gráfico 1. Dimensión Ortografía



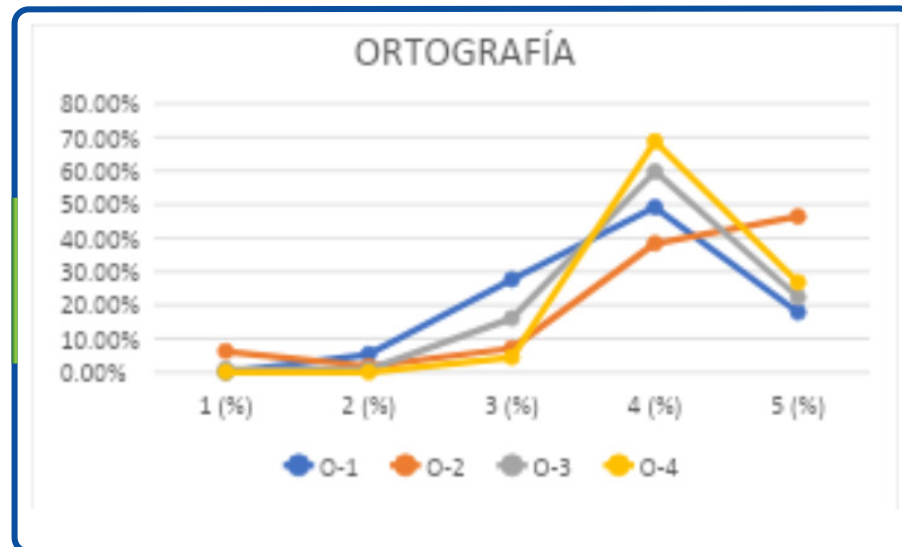
Nota: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa "San José La Salle"

Los ítems L-1 a L-3 evidencian una relación positiva entre la escritura correcta y la motivación lectora. Estas percepciones se alinean con lo señalado por Cassany (2022) y Veraksa et al. (2020), quienes sostienen que la práctica ortográfica fortalece la comprensión textual y la construcción de significado. Aunque el ítem L-3 presenta menor consenso los resultados sugieren que los estudiantes reconocen la interdependencia entre lectura y escritura, lo

que justifica la integración de la ortografía en actividades de lectoescritura contextualizadas (Gordillo-Gordillo & Calderón-Vélez, 2024).



Gráfico 2. Dimensión Lectura

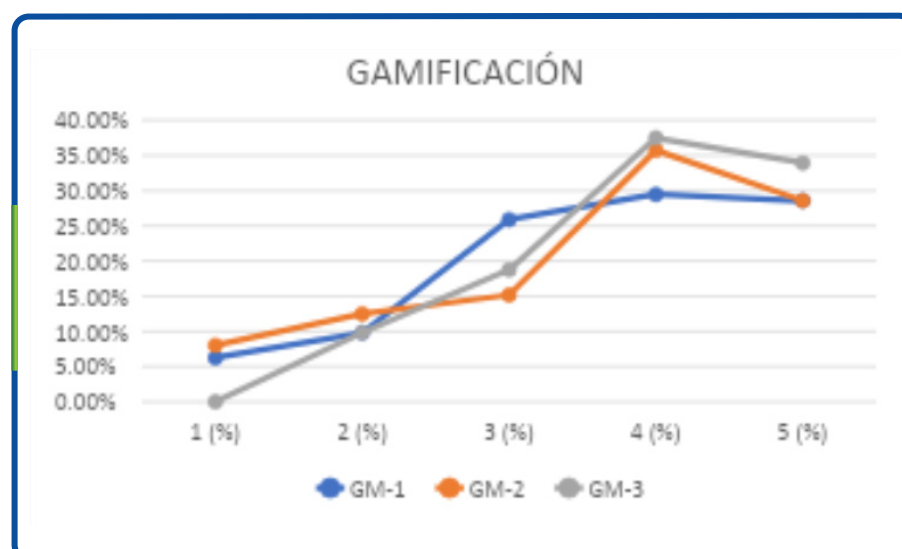


Nota: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes de la Unidad Educativa "San José La Salle"

Los ítems GM-1 a GM-3 revelan una actitud favorable pero heterogénea hacia la gamificación. No obstante, los datos indican que existen posturas divididas, posiblemente relacionadas con el acceso desigual a recursos digitales o con experiencias previas en entornos gamificados (Çibukçiu, 2025). El ítem GM-3,

muestra que los estudiantes están dispuestos a aprender ortografía mediante juegos, lo que representa una oportunidad metodológica para transformar la enseñanza tradicional en una experiencia lúdica y significativa (Sani-Canchigña, 2024).

Gráfico 3. Dimensión Gamificación



Nota: Datos obtenidos de la encuesta aplicada a estudiantes de la unidad Educativa "San José La Salle"



Discusión

Las medias más altas se concentran en los ítems relacionados con la utilidad futura de la ortografía y su impacto en la comprensión lectora, mientras que las mayores dispersiones se observan en los ítems de gamificación. Este contraste sugiere que, aunque la ortografía es ampliamente valorada, la gamificación aún requiere validación pedagógica y adaptación contextual para ser plenamente aceptada por los estudiantes.

Las entrevistas aplicadas a dos docentes de 5to año de educación básica de la Unidad Educativa “San José La Salle” ofrecieron una perspectiva experta sobre el tratamiento de la ortografía en el aula y la viabilidad de incorporar estrategias gamificadas en el proceso de enseñanza. Por su parte, las docentes del aula señalaron que las preguntas resultaban comprensibles para el nivel educativo de los estudiantes, se ajustaban al contexto real y permitían recoger información sin inducir respuestas sesgadas.

Los docentes coinciden en que la comprensión lectora se fortalece mediante actividades que integran lectura guiada, análisis de textos y producción escrita. Estas estrategias permiten que los estudiantes internalicen estructuras sintácticas y semánticas, lo cual está en línea con lo planteado por (Cassany, 2022), quien sostiene que la corrección ortográfica refuerza la comprensión textual al facilitar la identificación de relaciones lingüísticas.

Las docentes utilizan rúbricas, correcciones escritas y observación directa para evaluar el progreso ortográfico. Aunque estas herramientas son efectivas, ambas coinciden en que podrían complementarse con estrategias más dinámicas que permitan retroalimentación inmediata y autoevaluación. La gamificación, al incorporar mecánicas como

puntuaciones, niveles y recompensas, ofrece una alternativa formativa que puede aumentar la motivación y el compromiso del estudiante, como lo evidencian los estudios de (Parra-González et al., 2020).

Basado en esta investigación, las investigadoras realizaron un set de juegos didácticos con la finalidad de poder apreciar la viabilidad de la enseñanza a través de estas estrategias lúdicas, lo que finalmente derivó en la conformación de las siguientes herramientas:

Juego Magic Spelling

Este juego fue diseñado en Genially, y fue creado como una respuesta a la interacción de los estudiantes con las diferentes reglas ortográficas, tiene como finalidad medir la participación del estudiante y analizar el interés y la relevancia que se le puede dar al aprendizaje de la ortografía.

Imagen 1. Juego Magic Spelling



Fuente: Genially <https://url-shortener.me/CFKE>

Elaboración: Elaborado por los autores

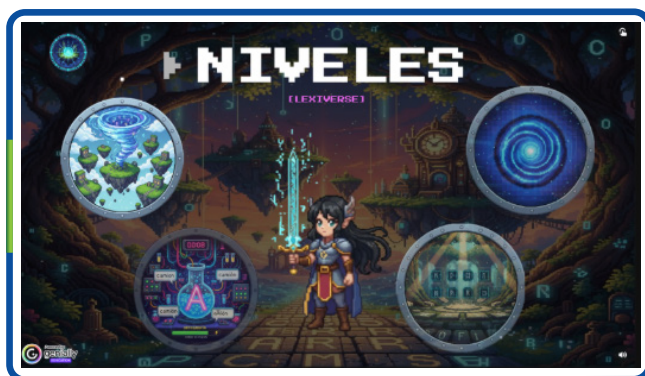


En la imagen 1, se aprecia uno de los mini escenarios interactivos en donde el estudiante debe de tomar decisiones vinculadas con el aprendizaje de las normas ortográficas, es importante destacar en este ámbito que el juego no evalúa el conocimiento per se, pero si permite generar un aprendizaje en función de la dinámica del estudiante. Como se aprecia, el juego no tiene una sola dinámica, más bien combina diferentes formatos de introducción de datos lo que permite que el estudiante obtenga un satisfactorio desarrollo de sus habilidades y maneje esquemas diferenciados.

Juego Lexiverse

También diseñado en Genially, fue creado de forma diferente al anterior juego, ya que en esta aplicación el estudiante avanzará por niveles a los cuales puede retroceder y retroalimentar su información.

Imagen 2. Juego Lexiverse



Fuente: Genially <https://url-shortener.me/CFL1>

Elaboración: Elaborado por los autores

Como se aprecia en la imagen 2, se gestiona al escoger un personaje y se manejan cuatro escenarios interactivos con minijuegos dentro de cada uno, este formato beneficia la competencia y genera una mejor comprensión del material visualizado. Al examinar este tipo de juegos, se aprecia que tiene diferentes formatos, lo que ayuda mucho en la comprensión y

desarrollo de habilidades, pero que además se maneja un concepto de dificultad asociado al tiempo, ya que el juego funciona con un cronómetro que lleva al estudiante a contestar antes de que el tiempo se termine.

La aplicación de estas estrategias gamificadas demostró ser efectiva para mejorar el dominio ortográfico de los estudiantes de educación básica. Los juegos digitales implementados, como Magic Spelling y Lexiverse, permitieron abordar reglas ortográficas desde una perspectiva dinámica y participativa, facilitando la práctica repetitiva sin generar tedio. Los estudiantes mostraron avances significativos en la corrección de errores frecuentes, como la confusión entre grafías semejantes (b/v, c/s/z), la omisión de tildes y la segmentación de palabras. La retroalimentación inmediata y la autoevaluación promovidas por las actividades gamificadas contribuyeron a fortalecer la competencia ortográfica y la seguridad al escribir.

La gamificación tuvo un impacto positivo en la motivación y el compromiso de los estudiantes durante las actividades de lectoescritura relacionadas con la ortografía. Más del 70% de los participantes expresó interés en aprender ortografía mediante juegos, y el 58% consideró que la tecnología puede mejorar su habilidad para escribir correctamente. Las dinámicas lúdicas generaron ambientes de aprendizaje más inclusivos y colaborativos, reduciendo la ansiedad frente al error y fomentando la participación activa. Los estudiantes mostraron mayor autonomía y disposición frente a las actividades gamificadas, lo que se tradujo en una actitud más positiva hacia el aprendizaje de la ortografía.

Al comparar el rendimiento ortográfico entre los estudiantes que participaron en actividades gamificadas y aquellos que



siguieron métodos tradicionales, se observó que la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que transforma la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje. Los participantes en actividades gamificadas presentaron mejores resultados en la producción escrita y la comprensión lectora, además de una mayor motivación y disposición para aplicar las

reglas ortográficas. En contraste, los métodos tradicionales, centrados en la memorización y corrección mecánica, generaron menor interés y participación. Estos hallazgos respaldan la integración de la gamificación como una estrategia pedagógica central para fortalecer la ortografía en educación básica.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguayo Litardo, J. P., Lozano Rivera, M. W., Alejandro Franco, A. I., Sierra Alvarado, R. E., & Villao Jácome, K. K. (2025).** Gamification in education: didactic strategies to strengthen formative assessment. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 29(Special), 50–59. <https://doi.org/10.47460/UCT.V29ISPECIAL.821>
- Aguilar, W. G., Mathews, W. G., Lachira, G. F. R., & Criollo, N. O. C. (2025).** Efecto de la gamificación en el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de primaria de una institución educativa pública. *Revista Tribunal*, 5(10), 86–103. <https://doi.org/10.59659/REVISTATRIBUNAL.V5I10.104>
- Alejandra, S., Hidalgo, A., Manuel, P., Hidalgo, M., De Milagro, U. E., Lucia, M., Diaz, A., Ivette, J., & Guevara, Q. (2025).** Gamificación como Estrategia para Mejorar la Motivación y el Rendimiento Académico en Estudiantes de Secundaria: Una Revisión Sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(4), 3305–3323. https://doi.org/10.37811/CL_RCM.V9I4.18985
- Canchigña Sani, M. C., & Morales Medranda, J. N. (2024).** Gamificación como herramienta efectiva para mejorar la lectoescritura en estudiantes de educación básica media. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27150>
- Cassany, D. (2022).** El arte de dar clase (según un lingüista). *Praxis Educativa (Arg)*, 26(1), 1–6. <https://doi.org/10.19137/PRAXISEDUCATIVA-2022-260121>
- Chacon Pallasco, E. A. (2023).** Salas de escape virtual para mejorar la comprensión lectora en alumnos de educación general básica. *REVISTA ODIGOS*, 4(3), 31–47. <https://doi.org/10.35290/RO.V4N3.2023.905>
- Çibukçiu, B. (2025).** The relationship between constructivist approach and inclusive education in primary school. *Frontiers in Education*, 10, 1600711. <https://doi.org/10.3389/FEDUC.2025.1600711/BIBTEX>
- Ehri, L. C. (2000).** Learning to read and learning to spell: Two sides of a coin. *Topics in Language Disorders*, 20(3), 19–36. <https://doi.org/10.1097/00011363-200020030-00005>
- Endlich, D., Lenhard, W., Marx, P., & Richter, T. (2025).** Measuring spelling skills: A meta-analysis of the convergence of dictation and error detection tasks. *Educational Research Review*, 48, 100706. <https://doi.org/10.1016/J.EDUREV.2025.100706>
- García-Marco, L.-F., & García-Marco, F.-J. (2016).** Nuevas aplicaciones para la lectura en pantalla: lectura activa. *Anuario ThinkEPI*, 10, 273. <https://doi.org/10.3145/THINKEPI.2016.60>
- Gómez Catota, M. A. (2019).** La gamificación como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19933>
- Gordillo Gordillo, Á. R., & Calderón Vélez, M. L. (2024).** Gamificación en el desarrollo de las competencias del currículo priorizado para la enseñanza de la Lengua y Literatura. *Uniandes Episteme. Revista Digital de Ciencia y Tecnología*, 11, 510–525. <https://www.redalyc.org/journal/5646/564679169017/564679169017.pdf>



Guamán Paida, Á. V., & Álvarez Lozano, M. I. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. *ConcienciaDigital*, 5(4), 73–91. <https://doi.org/10.33262/CONCIENCIADIGITAL.V5I4.2353>

Méndez Vivar, J. A., Betancourt Sevilla, G. J., Montañó Salazar, I. K., & Zapata, S. N. (2025). La enseñanza de la gramática y la ortografía en la educación secundaria: un análisis de las prácticas docentes. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 6(1). <https://doi.org/10.60100/RCMG.V6I1.541>

Nishihara, T., Parwak, Y., Edogun, E., Park, G., & Lee, S. (2019). The Promise of Gamification in Addressing Health Challenges of the Modern World. 100–108. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-0047-7.CH006>

Ofosu-Ampong, K. (2020). The Shift to Gamification in Education: A Review on Dominant Issues. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 113–137. <https://doi.org/10.1177/0047239520917629>

Parra-González, M. E., Segura-Robles, A., Cano, E. V., & López-Meneses, E. (2020). Gamification to improve student activation in learning. *Texto Livre*, 13(3), 278–293. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.25846>

Sani Canchigña, M. C. (2024). Gamificación como herramienta efectiva para mejorar la lectoescritura en estudiantes de educación básica media. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27150>

Veraksa, N. E., Veresov, N. N., Veraksa, A. N., & Sukhikh, V. L. (2020). Modern Problems of Children's Play: Cultural-Historical Context. *Cultural-Historical Psychology*, 16(3), 60–70. <https://doi.org/10.17759/CHP.2020160307>

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>