**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

# ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GAMIFICADAS PARA LA ENSEÑANZA DE REGLAS ORTOGRÁFICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2024-2025.

**AUTORES**

**BONILLA ALARCÓN JENNIFER DANIELA**

**CARGUA PILATAXI KATTY ALEXANDRA**

**TUTORA**

**DRA. MARÍA LORENA NOBOA, PHD.**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.**

**2024**

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

# ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GAMIFICADAS PARA LA ENSEÑANZA DE REGLAS ORTOGRÁFICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2024-2025.

**AUTORES**

**BONILLA ALARCÓN JENNIFER DANIELA**

**CARGUA PILATAXI KATTY ALEXANDRA**

**TUTORA**

**DRA. MARÍA LORENA NOBOA, PHD.**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.**

**2024**

# I. DEDICATORIA

Primeramente, este trabajo es dedicado a Dios por guiarme, brindarme salud y la sabiduría necesaria en todo este proceso de mi formación profesional. En segundo lugar, dedico con todo mi corazón este gran logro a mis queridos padres Alicia y José por todo su esfuerzo, sacrificio y apoyo incondicional en este viaje académico, por ser mi mayor fuente de inspiración y mi motivo para no detenerme. Hoy este trabajo es el reflejo de su amor y dedicación, todo esto es por ustedes. A mis hermanos, por su cariño, apoyo constante y por estar siempre conmigo. A Elder quien ha sido mi compañero de aventuras y confidente, por ser mi refugio en los momentos más difíciles y hacerme sentir siempre capaz de alcanzar mis sueños.

***Jennifer Daniela***

Agradecida con Dios por acompañarme en mi vida y en esta formación profesional dedico este logro. A mis queridos padres Beatriz y Luis, por darme la vida y su apoyo incondicional, a mi hermana Jessica por ser mi refugio en los momentos difíciles a mis compañeras de vida mis sobrinas Yulexy y Danna, gracias por creer en mí. A mi querida familia y abuelitos, gracias por todo su apoyo por enseñarme que con dedicación, esfuerzo y perseverancia todo se puede lograr a mis tíos Fernando y Jhoanna que siempre han estado a mi lado. A Cristian, por ser mi apoyo sentimental, gracias por acompañarme en esta etapa tan importante, creer y confiar en mí. Por último y no menos importante dedico este triunfo a mi ángel en el cielo, quien me guía y cuida. Mi abuelita Mercedes.

***Katty Alexandra***

## II. AGRADECIMIENTO

Extiendo mi más sincero agradecimiento a la prestigiosa Universidad Estatal de Bolívar y a todos los docentes que contribuyeron a mi formación profesional, compartiendo sus conocimientos y experiencias que fomentaron mi crecimiento personal y académico. A mi tutora por su orientación y apoyo durante la realización de este trabajo. A la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica", por abrirme las puertas y permitirme llevar a cabo mi investigación. Finalmente, quiero agradecer a mi compañera de carrera, amiga y futura colega Katty por su apoyo incondicional, amistad sincera y por todas las experiencias compartidas a lo largo de este proceso académico.

***Jennifer Daniela***

Quiero expresar mi agradecimiento a mi querida Universidad Estatal de Bolívar por ser el lugar en el que no solo adquirí conocimientos sino también valores, vivencias y amistades que permanecerán conmigo toda la vida. A mi tutora, por su orientación constante durante todo este proceso. A mi amiga y compañera de formación profesional Jennifer gracias por compartir tus conocimientos, tu tiempo y tu confianza.

***Katty Alexandra***

# III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

**Dra. María Lorena Noboa, PhD.**

**CERTIFICA:**

Que el informe final de la Investigación titulado: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GAMIFICADAS PARA LA ENSEÑANZA DE REGLAS ORTOGRÁFICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2024-2025 elaborado por las autoras JENNIFER DANIELA BONILLA ALARCÓN con C.I 1600624801 y KATTY ALEXANDRA CARGUA PILATAXI con C.I 0605084805 de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficos y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a las interesadas dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, 20 diciembre 2024

**Dra. María Lorena Noboa, PhD.**

**CC. 0200804862**

**TUTORA**

**DERECHOS DE AUTOR**

Yo/nosotros **Bonilla Alarcón Jennifer Daniela** y **Cargua Pilataxi Katty Alexandra** portador/res de la Cédula de Identidad No **1600624801** y **0605084805** en calidad de autor/res y titular/es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:
**Estrategias didácticas gamificadas para la enseñanza de reglas ortográficas en el área de lengua y literatura en los estudiantes de tercer año de la escuela de Educación Básica "Isabel la Católica" Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, periodo académico 2024-2025**, modalidad **proyecto de investigación**, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Nombres y Apellidos

Jennifer Daniela Bonilla Alarcón



Nombres y Apellidos

Katty Alexandra Cargua Pilataxi



# IV. AUTORIA NOTARIADA

IV. AUTORIA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema: **"ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GAMIFICADAS PARA LA ENSEÑANZA DE REGLAS ORTOGRÁFICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2024-2025."** elaborado por Bonilla Alarcón Jennifer Daniela y Cargua Pilataxi Katty Alexandra, previo a obtener el título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizo su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.

NOTARÍA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

Bonilla Alarcón Jennifer Daniela
**C.I.** 1600624801

Cargua Pilataxi Katty Alexandra
**C.I.** 0605084805

*Notaria Tercera del Cantón Guaranda*
*Msc.Ab. Henry Rojas Narvaez*
*Notario*

NOTARÍA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

rio...

**N° ESCRITURA** 20250201003P01201

**DECLARACION JURAMENTADA**

**OTORGADA POR:** **CARGUA PILATAXI KATTY ALEXANDRA, y,**

**BONILLA ALARCON JENNIFER DANIELA**

**INDETERMINADA DI: 2 COPIAS**

**H.R.** Factura: 001-006- 000007814

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día doce de Mayo del dos mil veinticinco, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparecen **CARGUA PILATAXI KATTY ALEXANDRA**, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el cantón Chambo de la provincia de Chimborazo y de paso por este lugar (0960958520), su correo electrónico es alexandra.cargua2001@hotmail.com,y, **BONILLA ALARCON JENNIFER DANIELA**, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el cantón Puyo de la provincia de Pastaza y de paso por este lugar, con celular número (0958753076), su correo electrónico es jenniferbonilla200@gmail.com, por sus propios y personales derechos, obligarse a quien de conocer doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declara lo siguiente manifiesto que el criterio e ideas emitidas en el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: **"ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GAMIFICADAS PARA LA ENSEÑANZA DE REGLAS ORTOGRÁFICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2024-2025."** Es de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencia de la Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se ratifican y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

**CARGUA PILATAXI KATTY ALEXANDRA**

C.C. 0605084805

**BONILLA ALARCON JENNIFER DANIELA**

C.C 1600624801

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

# V. ÍNDICE


I. DEDICATORIA ..... 2

II. AGRADECIMIENTO ..... 3

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR ..... 4

IV. AUTORIA NOTARIADA ..... 6

V. ÍNDICE ..... 8

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL ..... 12

VII. ABSTRACT ..... 13

VIII. INTRODUCCIÓN ..... 14

1. TEMA: ..... 15

2. ANTECEDENTES ..... 16

3. PROBLEMA ..... 18

3.1. Descripción del problema ..... 18

3.2. Formulación del problema ..... 20

4. JUSTIFICACIÓN ..... 21

5. OBJETIVOS ..... 23

5.1. Objetivo General ..... 23

5.2. Objetivos Específicos ..... 23

6. MARCO TEÓRICO ..... 24
6.1. Teoría científica ..... 24
6.1.1. Concepto de estrategia ..... 24
6.1.2. Significado de didáctica ..... 24
6.1.3. Definición de la gamificación ..... 24
6.1.4. Características de las estrategias gamificadas ..... 25
6.1.5. Estrategias didácticas basadas en gamificación ..... 25
6.1.6. Tipos de gamificación en la enseñanza ..... 26
6.1.7. Gamificación como estrategia inclusiva y adaptativa ..... 27
6.1.8. Beneficios de la gamificación en el aprendizaje ..... 27
6.1.9. Importancia de la enseñanza de la ortografía ..... 27
6.1.10. Dificultades comunes en la adquisición de reglas ortográficas ..... 28
6.1.11. Métodos tradicionales para la enseñanza de la ortografía ..... 29
6.1.12. Impacto de la ortografía en el rendimiento académico ..... 29
6.1.13. La enseñanza de las reglas ortográficas en la era digital ..... 30
6.1.14. El papel del profesor en la enseñanza de la ortografía ..... 30
6.1.15. Materiales didácticos para la enseñanza de la ortografía ..... 30
6.1.16. Beneficios de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía ..... 31
6.2. Teoría legal ..... 31

6.2.1. Constitución de la República del Ecuador ..... 31

6.2.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) ..... 32

6.3. Teoría referencial ..... 34

6.3.1. Estrategias Didácticas Gamificadas ..... 34

6.3.2. Enseñanza De Reglas Ortográficas ..... 39

7. MARCO METODOLÓGICO ..... 45

7.1. Enfoque de la investigación ..... 45

7.2. Diseño o tipo de estudio ..... 45

7.3. Métodos ..... 46

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos. ..... 46

7.4.1. Técnica de Observación: ..... 46

7.4.2. Técnica de Entrevista: ..... 47

7.5. Universo y muestra ..... 47

Tabla 1. ..... 48

7.6. Procesamiento de información ..... 48

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS ..... 50

Tabla 2 ..... 50

Tabla 3 ..... 53

9. CONCLUSIÓNES ..... 57

10. PROPUESTA ..... 59

10.1. Título ..... 59

10.2. Introducción ..... 59

10.3. Objetivos ..... 60

10.4. Desarrollo ..... 61

11. BIBLIOGRAFÍA ..... 68

12. ANEXOS ..... 74

## VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

Este proyecto de investigación realizado en la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica" abordó el impacto del uso de estrategias didácticas gamificadas en la enseñanza de reglas ortográficas en estudiantes de tercer año, donde se detectó una problemática relacionada con el bajo rendimiento en la aplicación de las reglas ortográficas, debido a métodos de enseñanza tradicionales, la falta de recursos tecnológicos y una limitada capacitación docente en el uso de herramientas innovadoras. Por tal motivo, el objetivo principal fue diseñar actividades didácticas que fomentaran la motivación, participación activa y aprendizaje significativo de los estudiantes. A través de un enfoque cualitativo y un diseño descriptivo, se utilizaron técnicas como la observación directa y entrevistas a la docente. Los resultados demostraron que la implementación de actividades gamificadas contribuyó significativamente a mejorar la retención y aplicación de las reglas ortográficas por parte de los estudiantes. En este contexto, como propuesta se diseñó una guía de actividades lúdicas orientadas a fortalecer dichas habilidades de manera dinámica y participativa, fomentando un aprendizaje inclusivo, motivador y sostenible.

Palabras clave: Gamificación, didáctica, estrategias, reglas ortográficas, motivación.

## VII. ABSTRACT

This research project carried out at the Isabel la Católica Elementary School addressed the impact of using gamified teaching strategies in teaching spelling rules to third-year students, where a problem was detected related to poor performance in the application of spelling rules, due to traditional teaching methods, lack of technological resources and limited teacher training in the use of innovative tools. For this reason, the main objective was to design teaching activities that would encourage motivation, active participation and meaningful learning of students. Through a qualitative approach and a descriptive design, techniques such as direct observation and interviews with the teacher were used. The results showed that the implementation of gamified activities contributed significantly to improving the retention and application of spelling rules by students. In this context, a guide of playful activities was designed as a proposal aimed at strengthening these skills in a dynamic and participatory way, promoting inclusive, motivating and sustainable learning.

**Keywords:** Gamification, didactics, strategies, spelling rules, motivation.

## VIII. INTRODUCCIÓN

La enseñanza de las reglas ortográficas representa un desafío constante en la educación básica, ya que implica el desarrollo de habilidades complejas como la comprensión y aplicación correcta de normas gramaticales. Sin embargo, la aplicación de métodos tradicionales, centrados en la memorización y repetición, limita la participación activa de los estudiantes, afectando su motivación e interés por el aprendizaje. Ante esta realidad, surge la necesidad de explorar metodologías innovadoras que transformen el proceso de enseñanza en una experiencia más dinámica y significativa, proponiendo el uso de estrategias didácticas gamificadas que integraran elementos lúdicos para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo.

La gamificación, conocida por su habilidad para convertir el aprendizaje en una experiencia interactiva y motivadora, se presenta como una alternativa efectiva para potenciar el desempeño académico de los estudiantes. En el marco de esta investigación, se diseñaron actividades que integran teoría y práctica, lo que permite a los alumnos aplicar las reglas ortográficas de manera significativa y contextualizada.

Los resultados evidenciaron que la inclusión de actividades gamificadas mejoró significativamente la motivación y la participación de los estudiantes, promoviendo una mayor retención y aplicación de las reglas ortográficas. Este trabajo no solo ofreció una propuesta metodológica innovadora, sino que también resaltó la importancia de la formación docente continua y la incorporación de recursos tecnológicos como factores clave para una enseñanza efectiva y sostenible.

## 1. TEMA:

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GAMIFICADAS PARA LA ENSEÑANZA DE REGLAS ORTOGRÁFICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2024-2025.

## 2. ANTECEDENTES

En un mundo cada vez más digital, la habilidad de escribir correctamente es más importante que nunca. A pesar de las investigaciones existentes los estudiantes continúan enfrentando desafíos en el aprendizaje de la ortografía, por ello es crucial desarrollar nuevas estrategias que aprovechen las herramientas digitales y promuevan un aprendizaje más profundo y duradero. Para entender mejor cómo los niños aprenden a escribir correctamente, este estudio examinó el impacto de las estrategias didácticas gamificadas dentro de la enseñanza de las reglas ortográficas a estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica".

Diversas investigaciones destacan el potencial de la gamificación en el entorno educativo. Según los autores, Gil y Prieto (2020) en su estudio sobre la gamificación en la educación primaria en España, concluyen el que incorporar elementos lúdicos y herramientas digitales aumenta significativamente la participación y motivación de los estudiantes.

Asimismo, teóricos como Vélez & Arteaga (2022), Ulloa Menta et al. (2023) subrayan la necesidad de que los docentes se capaciten en el uso de metodologías tecnológicas, pues los juegos educativos pueden transformar el aprendizaje, haciéndolo más atractivo y efectivo para los estudiantes. Por otro lado, Villafuerte et al. (2023) afirman que la gamificación no solo motiva a los estudiantes, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas esenciales.

De acuerdo con las investigaciones de los autores coinciden en que la gamificación mejora la motivación y participación de los estudiantes, además de facilitar el desarrollo de habilidades cognitivas. Sin embargo, su éxito depende de la capacitación docente en el uso de herramientas tecnológicas para aprovechar su potencial educativo. Esto implica no solo incorporar elementos lúdicos, sino también integrarlos pedagógicamente para generar un aprendizaje efectivo y atractivo.

En cuanto a la enseñanza de la ortografía, Palomino, O. (2020) realizó un estudio exhaustivo sobre la aplicación de las reglas ortográficas en escolares de cuarto grado. Sus hallazgos muestran la importancia de metodologías que favorezcan la correcta escritura, un aspecto clave para el éxito académico. Por su parte, Espinosa y Rodríguez (2022) identifican que las dificultades ortográficas se deben principalmente a la memorización de reglas sin comprensión significativa, lo que refuerza la necesidad de estrategias más dinámicas e interactivas.

Además, investigaciones recientes como las de Banchón et al. (2024) y Pibaque, M., & Game, C. (2023), sugieren que el uso de actividades lúdicas facilita la enseñanza de la ortografía. Esto respalda la premisa de que la gamificación, al integrar elementos divertidos y atractivos, puede ser una herramienta eficaz para superar las dificultades ortográficas en los estudiantes de educación básica.

El aprendizaje de la ortografía requiere ir más allá de la memorización de reglas, adoptando metodologías más dinámicas que promuevan una comprensión significativa. Las actividades lúdicas, como la gamificación, se han mostrado efectivas para facilitar este proceso, haciendo que la enseñanza sea más atractiva y motivadora para los estudiantes. Considerando que integrar estas estrategias puede mejorar notablemente el aprendizaje ortográfico, haciéndolo más efectivo y duradero.

## 3. PROBLEMA

### 3.1. Descripción del problema

La Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica" se encuentra ubicada en la ciudad de Guaranda, provincia de Bolívar en la parroquia Guanujo. Pertenece a la Zona 5, lo que le permite atender a la población estudiantil urbana. Su modalidad es presencial con jornada matutina y ofrece desde inicial hasta EGB. Cuenta con una población aproximada de 163 estudiantes y 13 docentes. Para el presente año lectivo la nómina de tercer año es un estimado de 17 estudiantes. Dentro de la población estudiantil de tercer año en el área de Lengua y Literatura, se observó un bajo desempeño académico en cuanto a la ortografía esto se debe a diversos factores.

Dicho anteriormente, este trabajo profundizó las causas y efectos relacionados con el impacto del uso de estrategias didácticas gamificadas para la enseñanza de reglas ortográficas. En primer lugar, el uso de métodos de enseñanza tradicionales que carecían de innovación pedagógica, a menudo resultaba ser una experiencia monótona para los estudiantes. Esta monotonía podía llevar a un bajo rendimiento académico, evidenciado por errores frecuentes en la escritura y dificultades para aplicar correctamente las reglas ortográficas.

La falta de estrategias dinámicas y atractivas en la enseñanza hacía que los estudiantes se desmotiven y esto afectaba negativamente su capacidad para aprender y aplicar las reglas ortográficas de manera efectiva. Izquierdo, R. (2011) menciona que los métodos educativos tradicionales, al no incorporar enfoques innovadores tienden a generar un ambiente de aprendizaje monótono que puede desmotivar a los estudiantes y reducir su participación activa en el proceso educativo.

Asimismo, la falta de motivación entre los estudiantes se vio notablemente exacerbada por la carencia de materiales didácticos atractivos y relevantes. Los recursos convencionales, frecuentemente pasivos y monótonos, no lograban captar el interés de los alumnos lo que contribuía al desánimo generalizado hacia el aprendizaje ortográfico. Esta desmotivación se acentuaba aún más por la escasez de dinámicas interactivas en el aula, un aspecto esencial la docente no incorporaba en sus estrategias de enseñanza.

Por último, otra causa determinante fue escaso uso de la tecnología educativa. La falta de acceso a herramientas digitales en el aula y el desconocimiento sobre la gamificación constituyeron barreras adicionales que dificultaron la creación de ambientes de aprendizaje más interactivos y motivadores. La problemática se ve exacerbada por la falta de preparación docente en el uso de la tecnología, ya que la docente no estaba capacitada para utilizar tecnologías educativas y tenía una habilidad limitada con herramientas digitales.

Esto limito la implementación de estrategias innovadoras como la gamificación, que ha demostrado ser efectiva en la promoción de la participación y el aprendizaje. Según Gee (2003) los ambientes de aprendizaje didácticos no solo se enfocan en que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea atractivo, sino que además promueven un mayor involucramiento y una mejor retención de la información.

### 3.2. Formulación del problema

¿Qué impacto tiene el uso de estrategias didácticas gamificadas para la enseñanza de reglas ortográficas en el área de Lengua y Literatura en los estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica” Cantón Guaranda, Provincia de Bolívar, Periodo Académico 2024-2025?

## 4. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación tubo como **interés** captar la atención y motivación de los estudiantes de tercer año de educación general básica en cuanto a la enseñanza de reglas ortográficas, ya que hoy en día es un desafío frecuente en el aula de clase. Por ello, al incorporar estrategias didácticas gamificadas, se buscó transformar el aprendizaje tradicional en una experiencia atractiva y dinámica que fomente la participación activa y la retención de conocimientos.

Su **importancia** radica en que la correcta enseñanza de la ortografía es fundamental para el desarrollo de competencias lingüísticas en los estudiantes, las mismas que no solo son clave para el éxito académico en diversas áreas del conocimiento, sino también para la comunicación eficaz en contextos personales, profesionales y sociales. Una buena ortografía mejora la claridad y precisión en la expresión escrita.

Por ello, la implementación de nuevas estrategias como la gamificación, se presentó no solo como una herramienta pedagógica para la docente, sino como una respuesta a la necesidad de una mejora en el rendimiento ortográfico. A través de la participación activa y el aprendizaje significativo, se buscó reavivar el interés de los estudiantes por las reglas ortográficas.

En un mundo donde la tecnología y la interactividad son omnipresentes, la gamificación ofrece un enfoque que puede captar la atención de los estudiantes de tercer año. Por ende, fue **oportuno** introducir actividades gamificadas en el aula, como competencias por equipos, desafíos ortográficos diarios y juegos didácticos donde se brindó a los estudiantes una forma más interactiva y divertida de aprender, facilitando así la retención y aplicación de las reglas ortográficas.

Finalmente, la **factibilidad** de esta investigación se sustentó en la disposición y el interés de la docente por innovar en sus prácticas educativas. Este proyecto no solo benefició a los estudiantes quienes disfrutaron de un aprendizaje más atractivo, sino que también proporcionó a la docente una estrategia didáctica eficaz para mejorar los resultados de aprendizaje en el aula.

## 5. OBJETIVOS

### 5.1. Objetivo General

Establecer estrategias didácticas gamificadas para mejorar el aprendizaje y aplicación de las reglas ortográficas en los estudiantes de tercer año, promoviendo una enseñanza más dinámica, participativa y efectiva en el área de Lengua y Literatura.

### 5.2. Objetivos Específicos

**5.2.1.** Diagnosticar el nivel de participación y motivación de los estudiantes de tercer año en las actividades de enseñanza de reglas ortográficas.

**5.2.2.** Analizar cómo las actividades gamificadas influyen en el rendimiento académico de los estudiantes en la correcta aplicación de las reglas ortográficas.

**5.2.3.** Diseñar actividades didácticas gamificadas que integren elementos lúdicos para mejorar el aprendizaje y la retención de las reglas ortográficas en los estudiantes de tercer año.

# 6. MARCO TEÓRICO

## 6.1. Teoría científica

### 6.1.1. Concepto de estrategia

Las estrategias son métodos planificados para alcanzar objetivos. En el ámbito educativo, de acuerdo con Salto Bello, M. (2015) las estrategias facilitan el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes.

Además, las estrategias en educación no solo buscan el aprendizaje de contenidos, sino también el desarrollo de valores y habilidades en los estudiantes, para formar individuos con competencias integrales en diferentes áreas.

### 6.1.2. Significado de didáctica

La didáctica es la disciplina encargada de estudiar los métodos, técnicas y estrategias para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se centra en cómo los docentes pueden transmitir conocimientos de manera efectiva, teniendo en cuenta las características y necesidades de los estudiantes.

Como firma Sabido, Bellatti & Callarisa (2023) la didáctica busca promover la comprensión, la participación activa y el desarrollo integral del estudiante, a través de diferentes enfoques pedagógicos.

### 6.1.3. Definición de la gamificación

En el entorno educativo, la gamificación busca transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia divertida y motivadora, fomentando la participación activa, la colaboración y el esfuerzo de los estudiantes. Como lo afirman, Mora et al. (2022) se centra en la creación de un

ambiente en el que el aprendizaje se vuelve una experiencia más dinámica y participativa, promoviendo la autonomía y el interés por aprender.

### 6.1.4. Características de las estrategias gamificadas

Unas de las características claves de las estrategias gamificadas son:

- **Motivación intrínseca:** Las actividades son diseñadas para que los estudiantes aprendan de una manera más divertida, aumentando de ese modo su interés y compromiso por aprender.
- **Interactividad:** Cada uno de los estudiantes son participativos en las distintas actividades, lo que promueve el aprendizaje colaborativo y la resolución de problemas.
- **Narrativas y desafíos:** Las historias y los retos logran hacer que el aprendizaje sea más emocionante y facilite su comprensión.
- **Retroalimentación:** El uso constante de la retroalimentación permite al estudiante ajustar sus acciones y mejorar su rendimiento académico.

### 6.1.5. Estrategias didácticas basadas en gamificación

Dentro de las estrategias didácticas basadas en gamificación es común utilizar elementos de los juegos, tales como las recompensas, los desafíos y la competencia, para que mediante ello el aprendizaje tenga un sentido motivador y participativo para los estudiantes, como sostienen Payán, Padilla, & Vergel (2024).

Al incluir a la gamificación en proceso de aprendizaje, se promueve un ambiente más motivador donde cada estudiante avanza a su propio ritmo, enfrentándose de cierto modo a retos adecuados a su nivel de conocimiento.

### 6.1.6. Tipos de gamificación en la enseñanza

Al emplear diversos tipos de gamificación, es posible personalizar la enseñanza de acuerdo con las necesidades e intereses de los estudiantes. Esto a su vez fomenta un entorno educativo que no solo se centra en la adquisición de conocimientos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades, puesto que convierte el proceso de aprendizaje en una experiencia más dinámica y cautivadora. se puede clasificar en varios tipos como:

- **Gamificación de puntos**: Asignación de puntos por completar tareas, que se pueden canjear por recompensas.
- **Niveles de progreso**: Permite a los estudiantes avanzar a través de etapas, generando un sentido de logro.
- **Desafíos y retos**: Presenta problemas a resolver, fomentando la competencia y la colaboración entre alumnos.
- **Juegos de rol**: Los estudiantes asumen diferentes roles en escenarios simulados para explorar conceptos desde diversas perspectivas.
- **Tableros de liderazgo**: Muestra el desempeño de los estudiantes en comparación con sus compañeros, incentivando una competencia saludable.

Cada tipo de gamificación puede enriquecer el proceso de aprendizaje, motivando a los estudiantes y promoviendo su participación activa.

### 6.1.7. Gamificación como estrategia inclusiva y adaptativa

Párraga et al. (2024) señalan que la gamificación como estrategia inclusiva y adaptiva tiene que ver con la aplicación de dinámicas de juego que tiene como objetivo principal crear un ambiente educativo el cual sea accesible y beneficioso para todos los estudiantes, independientemente de sus características individuales, promoviendo de ese modo la inclusión.

Al crear un entorno donde cada estudiante puede participar y cooperar de manera significativa, se fomenta un sentido de pertenencia que es primordial para el desarrollo integral de cada uno. De ese modo, la gamificación no es solo en una herramienta pedagógica, más bien es un medio para cultivar valores de inclusión y empatía dentro del aula.

### 6.1.8. Beneficios de la gamificación en el aprendizaje

La gamificación ofrece diversos beneficios en el aprendizaje, siendo uno de los más destacados la interacción y colaboración entre alumnos, mejorando sus habilidades de trabajo en equipo y comunicación.

Otro aspecto relevante de la gamificación es su capacidad para personalizar el aprendizaje, adaptándose a los estilos y ritmos individuales de cada estudiante. Esto resulta en un proceso educativo más efectivo y significativo, donde los alumnos pueden avanzar a su propio ritmo.

### 6.1.9. Importancia de la enseñanza de la ortografía

La correcta enseñanza de la ortografía es clave en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que no solo abarca en cuanto a la calidad de la comunicación escrita, sino también el desarrollo de habilidades cognitivas y lingüísticas esenciales para un mejor dominio del idioma. (Villacob & Salcedo, 2022)

Además, escribir correctamente fomenta el pensamiento crítico, pues obliga a los estudiantes a examinar, entender y utilizar las normas del lenguaje en diversas situaciones.

### 6.1.10. Dificultades comunes en la adquisición de reglas ortográficas

De acuerdo con Salazar, Hernández, & López, (2021) nos manifiestan que las dificultades comunes en la adquisición de reglas ortográficas pueden ser en base a diversos factores, tanto individuales como contextuales, dentro ellos están:

- **Interferencia de la lengua hablada:** La ortografía y la pronunciación no siempre coinciden, lo que puede llevar a errores.
- **Falta de conocimiento de las reglas ortográficas:** Muchos estudiantes no han adquirido o no dominan las reglas ortográficas básicas, como el uso de tildes, mayúsculas, puntuación o la correcta aplicación de las consonantes y vocales.
- **Confusión entre palabras homófonas:** Las palabras homófonas son aquellas que se pronuncian de la misma forma, pero tienen diferentes significados y ortografía.
- **Falta de práctica y retroalimentación:** La ortografía, como cualquier otra habilidad, requiere práctica constante.
- **Falta de motivación o interés:** Si los estudiantes no ven la relevancia de aprender ortografía, pueden mostrar poco interés y, como resultado, no poner el esfuerzo necesario.

### 6.1.11. Métodos tradicionales para la enseñanza de la ortografía

La enseñanza de la ortografía con métodos tradicionales suele centrarse en la memorización de reglas y la repetición de ejercicios lo que limita la participación activa de los alumnos, ya que se les anima a trabajar de forma individual en lugar de fomentar la colaboración y el intercambio de ideas en el aula.

Aunque estos métodos pueden ofrecer cierta estructura, son insuficientes para abordar las necesidades de aprendizaje actuales. Es esencial complementar la enseñanza tradicional con enfoques más dinámicos y participativos, como la gamificación, que promuevan un aprendizaje significativo al integrar nuevas estrategias se puede motivar a los estudiantes y facilitar una comprensión más profunda de las reglas ortográficas, lo que a su vez contribuiría a su éxito académico.

### 6.1.12. Impacto de la ortografía en el rendimiento académico

La ortografía influye de manera significativa en el rendimiento académico, ya que una correcta escritura refleja el dominio del lenguaje y mejora la claridad en la comunicación. Los errores ortográficos pueden distorsionar la percepción que los docentes tienen sobre la comprensión del contenido por parte de los estudiantes, lo que a menudo resulta en calificaciones más bajas.

Desde mi punto de vista, es esencial enfatizar la enseñanza de la ortografía en el aula. No solo se trata de adquirir conocimientos, sino también de comunicar de manera efectiva lo aprendido. Implementar estrategias que fortalezcan las habilidades ortográficas puede aumentar la

confianza de los alumnos y, en consecuencia, mejorar su rendimiento en diversas áreas del aprendizaje.

### 6.1.13. La enseñanza de las reglas ortográficas en la era digital

En la era digital, la enseñanza de las reglas ortográficas enfrenta desafíos debido a la informalidad de la comunicación en plataformas como redes sociales y mensajería instantánea. Sin embargo, también ofrece distintas herramientas tecnológicas, como los correctores automáticos y recursos interactivos los cuales permiten enseñar ortografía de manera más dinámica y accesible.

Burgos, Hidalgo & Cruzatty (2024) argumentan que integrar estas tecnologías en el proceso educativo puede motivar a los estudiantes, mejorar su comprensión y aplicación de las reglas ortográficas en diferentes contextos.

### 6.1.14. El papel del profesor en la enseñanza de la ortografía

En base a lo expuesto por Rodríguez et al. (2021) el papel del profesor en la enseñanza de la ortografía es importante, ya que dentro de la educación es el guía y facilitador del aprendizaje de los estudiantes.

Por lo tanto, dentro de su papel también incluye la motivación, ya que la ortografía al ser una habilidad que requiere práctica constante, se ve favorecida por la actitud positiva y el interés del profesor en el proceso de aprendizaje de cada estudiante.

### 6.1.15. Materiales didácticos para la enseñanza de la ortografía

Los materiales didácticos son esenciales para facilitar la comprensión y aplicación de las reglas ortográficas los recursos desde libros y fichas de ejercicios, hasta plataformas digitales y

juegos educativos hacen el proceso más dinámico, lo que es crucial para mantener el interés de los estudiantes y mejorar su desempeño académico.

Las aplicaciones móviles, plataformas digitales y recursos gamificados, ha demostrado ser un excelente material didáctico altamente efectivo en la enseñanza de la ortografía. Estos recursos permiten a los estudiantes interactuar de forma personalizada y lúdica, lo que fortalece su aprendizaje de las normas ortográficas y mejora sus habilidades lingüísticas en general.

#### 6.1.16. Beneficios de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía

La gamificación en la enseñanza de la ortografía transforma el aprendizaje y fomenta una participación activa en la aplicación de las normas ortográficas además no solo hace que el aprendizaje sea más divertido, sino que también permite a los estudiantes sentirse más involucrados en su proceso educativo, lo que resulta beneficioso para alcanzar el éxito académico.

Además, al aplicar dinámicas de juego, los estudiantes tienden a retener mejor la información ya que los errores se perciben como oportunidades de mejora en lugar de fracasos por ello es esencial implementar estrategias de gamificación en el aula ya que enriquecen la experiencia educativa y optimizan la adquisición de habilidades lingüísticas necesarias para el desarrollo académico.

## 6.2. Teoría legal

### 6.2.1. Constitución de la República del Ecuador

De acuerdo con la Constitución de la Republica del Ecuador (2008) los siguientes artículos nos manifiestan que:

**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**."**

**Art. 27.- "**La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar**."**

**Art. 343.- "**El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente**."**

### 6.2.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2015) establece principios fundamentales que guían el sistema educativo del país. A continuación, se detallan los principios generales que orientan la actividad educativa:

**Art. 2.- Principios de la educación**

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:

**a. Universalidad.-** La educación es un derecho humano fundamental y es deber ineludible e inexcusable del Estado garantizar el acceso, permanencia y calidad de la educación para toda la población sin ningún tipo de discriminación. Está articulada a los instrumentos internacionales de derechos humanos;

**g. Aprendizaje permanente.-** La concepción de la educación como un aprendizaje permanente, que se desarrolla a lo largo de toda la vida;

**h. Interaprendizaje y multiaprendizaje.-** Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo;

**q. Motivación.-** Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación.

**x. Integralidad.-** La integralidad reconoce y promueve la relación entre cognición, reflexión, emoción, valoración, actuación y el lugar fundamental del diálogo, el trabajo con los otros, la disensión y el acuerdo como espacios para el sano crecimiento, en interacción de estas dimensiones.

### 6.3.Teoría referencial

En este apartado, se presentan las teorías y estudios relevantes que sustentan y guían el desarrollo de esta investigación. La teoría referencial según Torrez, A. (2018) es un conjunto de conceptos y enfoques que sirven como base para comprender los fundamentos pedagógicos, psicológicos y metodológicos mismos que están relacionados con las estrategias didácticas gamificadas y su aplicación en la enseñanza de reglas ortográficas.

A lo largo de esta sección, se abordarán diferentes estudios académicos y marcos teóricos que han investigado el impacto del uso de gamificación en el aula, así como las principales teorías relacionadas con el aprendizaje lúdico y el desarrollo de habilidades ortográficas. Los aportes seleccionados en esta teoría referencial no solo fundamentan la metodología empleada, sino que también proporcionan una visión crítica sobre la manera en que las estrategias innovadoras pueden mejorar la enseñanza en Lengua y Literatura.

#### 6.3.1. Estrategias Didácticas Gamificadas

Las estrategias didácticas gamificadas son métodos y actividades pedagógicas que hace referencia a la incorporación de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de hacer que el aprendizaje sea más atractivo, dinámico y participativo. Además, no solo intervienen dinámicas de juego como puntos, niveles o recompensas, sino más bien la creación de ambientes interactivos que estimulan la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al incluir estas estrategias dentro del aula, se desea que los estudiantes entiendan los contenidos de manera lúdica, desarrollando habilidades integrales a través de la interacción y el refuerzo positivo.

**ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GAMIFICADAS**

| Título de la Investigación | Autor/es | Año | Referencia | Formato | Resumen | Contribución |
|---|---|---|---|---|---|---|
| La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles | Javier Gil Quintana, Elizabeth Prieto Jurado. | 2020 | Gil-Quintana, Javier, & Prieto Jurado, Elizabeth. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, *42*(168), 107-123. Epub 09 de marzo de 2021.https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173 | Artículo de revista en línea | El presente artículo investiga las opiniones de docentes y estudiantes acerca de la incorporación de la gamificación en el aula. Los resultados obtenidos revelan una valoración positiva, la cual se destaca por su capacidad para incrementar la participación activa, la motivación intrínseca y el disfrute del proceso de aprendizaje. | Se revela el potencial de la gamificación para transformar el aula al incorporar elementos lúdicos y desafiantes, esta metodología no solo aumenta la participación y la motivación de los estudiantes, sino que también favorece el desarrollo de habilidades cognitivas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la creatividad. |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Estrategia didáctica gamificada para el desarrollo del aprendizaje colaborativo de estudiantes de educación inicial | Gema Elizabeth Vélez Montesdeoca, Iván Gasendy Arteaga Pita. | 2022 | Vélez Montesdeoca, G., & Arteaga Pita, I. (2022). Estrategia didáctica gamificada para el desarrollo del aprendizaje colaborativo de estudiantes de educación inicial. *Suplemento CICA Multidisciplinario ISSN:2631-2832*, *6*(013), 22-36. Recuperado a partir de https://suplementocica.uleam.edu.ec/index.php/SuplementoCICA/article/view/96 | Artículo de revista en línea | Esta investigación exploró cómo usar juegos en el aula para que los niños pequeños aprendan juntos. Se encuestó a los maestros para saber qué pensaban y se les dio ideas para hacer actividades divertidas. Los resultados indican que los maestros ven el valor de los juegos, pero necesitan más ayuda para usarlos. En conclusión, los juegos pueden ser una excelente manera de ayudar a los niños a aprender y a relacionarse con otros. | Abre nuevas perspectivas para la innovación educativa en la primera infancia. Además, se destaca la necesidad de fortalecer la formación inicial y continua de los docentes en el uso de metodologías activas y recursos tecnológicos. Si bien esta investigación muestra el potencial de la gamificación para mejorar el aprendizaje, se requieren estudios a largo plazo para evaluar su impacto a largo plazo en el desarrollo integral de los estudiantes. |
| Aula invertida gamificada como estrategia pedagógica en la educación superior: Una revisión sistemática | Jesús Carpena Arias, Francesc Esteve Mon | 2022 | Arias, J. C., & Mon, F. E. (2022). Aula invertida gamificada como estrategia pedagógica en la educación superior: Una revisión sistemática. *Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (80). https://doi.org/10.21556/edutec.2022.80.2435 | Artículo de revista en linea | En este artículo describe sobre la estrategia metodológica del aula invertida gamificada es un enfoque pedagógico que combina el aula invertida con la gamificación para fomentar la participación activa de los estudiantes en la educación superior. Los resultados destacan que la mayoría de las | Esta revisión minuciosa aporta al ámbito de la educación superior un análisis sobre la integración del aula invertida con la gamificación como enfoques pedagógicos estas estrategias incrementan la motivación, el rendimiento académico y la autonomía de los estudiantes la importancia de aplicar metodologías innovadoras |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | publicaciones se centran en los beneficios motivacionales y de participación, concluyendo que la combinación de estas estrategias potencia la motivación, mejora el rendimiento académico y promueve la autonomía de los estudiantes. | que promuevan una mayor participación activa en el aprendizaje. |
| Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas | Viviana Malvasi, David Recio Moreno | 2022 | Malvasi, V., & Recio-Moreno, D. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, *17*(1), 50-63. https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.04 | Artículo de revista en linea | Esta investigación analiza el uso de la gamificación como estrategia didáctica en matemáticas. Mediante un estudio multicaso. Los resultados indican que los estudiantes perciben poco uso de juegos en clase, mientras que los docentes afirman utilizar incentivos, pero tienen escaso conocimiento sobre gamificación. Se destaca la necesidad de una formación sólida para integrar la gamificación en el diseño de experiencias de aprendizaje en matemáticas. | Aporta al ámbito educativo un análisis sobre la aplicación de la gamificación en la enseñanza en escuelas secundarias. Además, la necesidad de formar adecuadamente a los docentes en gamificación, destacando su potencial para mejorar la motivación y el aprendizaje en matemáticas, y propone una capacitación sólida para aprovechar al máximo las ventajas de esta metodología. |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media<br>. | Egas Villafuerte, Verónica Patricia, Pazmiño Arcos, Wilson Roberto,Vinueza Morán, Olga Olinda , Alfaro Rodas, Guadalupe Citlalli. | 2023 | Villafuerte, V. P. E., Arcos, W. R. P., Morán, O. O. V., & Rodas, G. C. A. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, *8*(12), 875-894. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9254960 | Artículo de revista en linea | Este artículo revisa la literatura sobre la relación entre gamificación, motivación y rendimiento académico. Se concluye que la gamificación es una estrategia eficaz para mejorar la motivación y el rendimiento en distintos niveles educativos, desde primaria hasta la educación superior. Los estudios destacan su potencial para promover el aprendizaje innovador y mejorar el desempeño académico. | Enriquece el debate académico al presentar una revisión sistemática que resalta el impacto positivo de la gamificación como estrategia innovadora para aumentar la motivación y el rendimiento académico en distintos niveles educativos, ofreciendo evidencia de su efectividad para fomentar el aprendizaje y mejorar el desempeño de los estudiantes. |
| La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica | José Ulloa Menta, María Arteaga Gualán, Fátima Arteaga Gualán, Sandra Martínez Solorzano, María Solórzano Solórzano, Jhonny Moreira Rivera. | 2023 | Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solorzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E. & Moreira Rivera, J. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades 4(5), 1020 – 1029. https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375 | Artículo de revista en línea | Este artículo explora cómo la gamificación puede utilizarse como una herramienta efectiva para aumentar la motivación de los estudiantes en la educación básica. Tambien, analizan los beneficios de esta estrategia, como la creación de ambientes de aprendizaje más participativos y atractivos. | Al integrar elementos lúdicos en el aula, transforma el aprendizaje en una experiencia más atractiva y efectiva. Esta estrategia no solo incrementa la motivación de los estudiantes, sino que también desarrolla habilidades clave para el siglo XXI, como la resolución de problemas y el trabajo en equipo, preparando a los estudiantes para un futuro exitoso. |

### 6.3.2. Enseñanza De Reglas Ortográficas

La aplicación de las reglas ortográficas es un indicador fundamental del dominio de la lengua escrita la misma que se ve reflejada en la capacidad de los estudiantes para expresar ideas con claridad y precisión. La correcta aplicación de las normas ortográficas no solo interviene en la calidad de la escritura, sino más también en el proceso de habilidades cognitivas y metacognitivas. En cuanto al ámbito educativo, el aprendizaje y la aplicación efectiva de las reglas ortográficas son cruciales para el desempeño académico y sobre todo para la formación de una competencia lingüística correcta.

## ENSEÑANZA DE REGLAS ORTOGRÁFICAS

| Título de la Investigación | Autor/es | Año | Referencia | Formato | Resumen | Contribución |
|---|---|---|---|---|---|---|
| La escritura correcta de las palabras sujetas a reglas ortográficas en los escolares de cuarto grado de la Escuela Primaria "Mártires del Corynthia | Odelyn Palomino Montero | 2020 | Palomino Montero, O. (2020). *La escritura correcta de las palabras sujetas a reglas ortográficas en los escolares de cuarto grado de la Escuela Primaria "Mártires del Corynthia* (Doctoral dissertation, Universidad de Matanzas. Facultad de de Educación. Departamento de Educación Infantil.). http://rein.umcc.cu/handle/123456789/960 | Trabajo de investigación en línea y pdf | En esta investigación se realizó un estudio exhaustivo sobre la capacidad de los estudiantes de cuarto grado para aplicar correctamente las reglas ortográficas en su escritura. Sé crearon actividades especiales basadas en cómo aprendemos un idioma y en investigaciones previas. Los resultados muestran que estas actividades son efectivas. El objetivo es encontrar mejores formas de enseñar ortografía. | Esta investigación, tiene una relevancia social significativa, ya que contribuye a mejorar la calidad de la educación y a garantizar que todos los estudiantes tengan las herramientas necesarias para comunicarse de manera efectiva. Además, puede ser utilizada para capacitar a los docentes en estrategias efectivas para la enseñanza de la ortografía. |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| La enseñanza de la ortografía, un desafío en el nivel educativo Primaria | Maybet Rosa Espinosa Espinosa, Pedro Arnaldo Milanés Rodríguez. | 2022 | Espinosa, M. R. E., & Rodríguez, P. A. M. (2022). La enseñanza de la ortografía, un desafío en el nivel educativo Primaria (Original). *Revista Científica Estudiantil de la Universidad de Granma*, *4*(4), 476-488. | Artículo de revista en línea | Este artículo aborda la problemática de la ortografía en la educación primaria, señalando que es una dificultad común que afecta la calidad de la comunicación escrita. Las causas principales identificadas son el uso incorrecto de las letras, la memorización mecánica de las reglas y la falta de motivación por aprender ortografía. | Se busca fomentar una reflexión profunda sobre la relevancia de la ortografía y ofrecer una guía útil para docentes y futuros maestros, promoviendo estrategias didácticas que refuercen el aprendizaje efectivo de las reglas ortográficas. |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Estrategias lúdicas para el uso de las reglas ortográficas en Educación General Básica Superior | Mariuxi Elizabeth Pibaque Cedeño, Cinthya Isabel Game Varas | 2023 | Pibaque-Cedeño, M. E., & Game-Varas, C. I. (2023). Estrategias lúdicas para el uso de las reglas ortográficas en Educación General Básica Superior. *MQRInvestigar*, *7*(2), 459–472. https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.2.2023.459-472 | Trabajo de investigación en línea y pdf | La investigación analiza el uso de estrategias lúdicas para mejorar la ortografía en estudiantes de noveno año en Jipijapa, Ecuador. A través de entrevistas, se encontró que estas estrategias se aplican de manera limitada, afectando el rendimiento ortográfico. Se concluye que los docentes deben implementar métodos didácticos y lúdicos para mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes. | Aporta al ámbito educativo al subrayar la relevancia de incorporar estrategias lúdicas en la enseñanza de la ortografía. Al señalar la escasa implementación de estas técnicas en el aula, se destaca la urgencia de que los docentes utilicen métodos didácticos más eficaces para mejorar las habilidades ortográficas de los estudiantes. |
| Diseño de una estrategia constructivista de enseñanza de la lecto escritura para mejorar el aprendizaje de las reglas ortográficas | Verónica Altamirano Díaz, Tannia Cabrera Barona, Nestor Ortíz del Salto, Gonzalo Mejía Lima, Esther Valenzuela Lima. | 2023 | Altamirano Díaz, V. J., Cabrera Barona, T. L., Ortíz del Salto, N. R., Mejía Lima, G. E., & Valenzuela Lima, E. X. (2023). Diseño de una estrategia constructivista de enseñanza de la lecto escritura para mejorar el aprendizaje de las reglas ortográficas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(4), 29-49. | Artículo de revista en linea | Este articulo tiene como estrategia y como objetivo guiar a los docentes en la enseñanza de las reglas ortográficas, debido a su escasa aplicación que afecta la lectoescritura. Además la falta de interés de los docentes por mejorar la ortografía se debe a la presión por cumplir con el programa educativo. Se diseñó una estrategia constructivista para mejorar el aprendizaje ortográfico | Resalta la necesidad de mejorar la enseñanza de las reglas ortográficas en el aula, evidenciando la falta de interés de los docentes y su impacto negativo en la lectoescritura. Al diseñar una estrategia constructivista, se abre la puerta a un aprendizaje más significativo y efectivo. |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6847 | | | |
| La Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto de Básica Primaria | Diana Tovar Rua, Johana Gómez Muñoz, Carlos Getial Narváez, Yenis Caballero Acosta, Yossiris Banquez Montejo | 2024 | Tovar Rua, D. C., Gómez Muñoz, J. P., Getial Narváez , C. A., Caballero Acosta, Y. K., & Banquez Montejo, Y. (2024). La Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto de Básica Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(6), 6389-6405. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9174 | Trabajo de investigación en línea y pdf | Esta investigación busca mejorar la competencia ortográfica de estudiantes de quinto grado en el colegio Salvador de Entregas a través de estrategias lúdicas. Se utilizó un enfoque de acción participativa con un docente y treinta alumnos. Los resultados mostraron deficiencias en la ortografía, especialmente en acentuación y diptongos, debido al uso de métodos tradicionales. | Destaca la efectividad de las estrategias lúdicas para mejorar la ortografía en estudiantes de quinto grado. Al identificar deficiencias en el dominio ortográfico y el uso de métodos tradicionales, se justifica la implementación de la propuesta "Aprender ortografía jugando", que mostró un impacto positivo en las habilidades de escritura |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Proceso de enseñanza de la ortografía. Estrategia lúdica para estudiantes de séptimo año de EGB | Leidy Mercedes Banchón Muñoz, Mary Elisa Alvarez Yosa, Virginia Jacqueline Sánchez Andrade. | 2024 | Banchón Muñoz, L. M. ., Alvarez Yosa, M. E. ., & Sánchez Andrade, V. J. . (2024). Proceso de enseñanza de la ortografía. Estrategia lúdica para estudiantes de séptimo año de EGB. *Sinergia Académica*, *7*(Especial 5), 178-208. https://doi.org/10.51736/sa.v7iEspecial5.374 | Artículo de revista en linea | Dentro de este artículo se realizó un estudio que demostró que usar juegos y actividades divertidas es una excelente manera de enseñar ortografía a los estudiantes de séptimo grado. Los resultados mostraron una mejora significativa en el aprendizaje y en la actitud de los estudiantes hacia la asignatura. | Los resultados de este estudio ponen de manifiesto la importancia de adaptar las metodologías de enseñanza a las necesidades e intereses de los estudiantes. También, este estudio sugiere que los docentes pueden aprovechar el potencial de los juegos y las actividades divertidas para mejorar los resultados en ortografía de sus estudiantes. |

# 7. MARCO METODOLÓGICO

## 7.1. Enfoque de la investigación

Este trabajo de investigación adoptó un enfoque cualitativo ya que se buscó analizar el impacto de las estrategias didácticas gamificadas en la dinámica del proceso de enseñanza de reglas ortográficas. Mediante la observación directa y entrevistas se recogió información relevante sobre la participación de los estudiantes, su motivación y las percepciones de los docentes sobre la eficacia de estas estrategias.

Según, Vega-Malagón et al. (2014) el enfoque cualitativo es un método de investigación que se centra en comprender la naturaleza de fenómenos sociales y humanos, se enfoca en las experiencias, significados y percepciones de los participantes busca obtener una comprensión profunda y contextualizada de los temas, en lugar de cuantificar datos numéricos.

## 7.2. Diseño o tipo de estudio

El diseño de esta investigación es de tipo descriptivo-no exploratorio, ya que se enfocó en describir y analizar el uso de estrategias didácticas gamificadas en el aula de tercer año para la enseñanza de las reglas ortográficas, como menciona Morales, N. (2015) este diseño es adecuado porque permite observar y documentar de manera detallada cómo las actividades gamificadas afectan el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

### 7.3. Métodos

El método adoptado en esta investigación es el inductivo, argumenta Morales, N. (2015) que este método se caracteriza por partir de la observación de datos específicos para llegar a conclusiones generales. Se observó, la frecuencia e implementación de estrategias didácticas gamificadas por parte de la docente en el aula, específicamente en la enseñanza de las reglas ortográficas a estudiantes de tercer año.

El método observacional se empleó para recoger datos de manera directa en el entorno de clase. Se observó el comportamiento de los estudiantes durante la intervención de estrategias gamificadas, documentando aspectos como la motivación, el nivel de participación, la colaboración entre compañeros y el desempeño en las actividades ortográficas.

Además, se utilizó en método bibliográfico para construir el marco teórico de la investigación. A través de una revisión exhaustiva de la literatura, se analizó estudios previos relacionados con la gamificación en la educación y la enseñanza de reglas ortográficas.

### 7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

#### 7.4.1. Técnica de Observación:

Se llevó a cabo una observación directa en el aula durante las actividades gamificadas. Esta técnica permitió registrar las interacciones de los estudiantes, su nivel de participación. Se prestó especial atención a cómo los estudiantes responden a las dinámicas propuestas y cómo estas influyen en su motivación y rendimiento.

Para facilitar la recolección de datos, se utilizó la **ficha de observación** como instrumento. Esta ficha contendrá indicadores específicos que guiarán el proceso de observación, permitiendo un registro sistemático y detallado de los eventos observados.

### 7.4.2. Técnica de Entrevista:

Se aplicó una entrevista a la docente la cual permitió explorar las percepciones de la educadora en cuanto al conocimiento sobre la gamificación, la implementación, los beneficios, la frecuencia y dificultades en el aula de clase, enfocándose en la enseñanza de reglas ortográficas.

Se elaboró un cuestionario que incluyó preguntas abiertas, lo que permitió obtener información cualitativa. Las preguntas se diseñaron con el fin de indagar aspectos como la motivación de los estudiantes, la adecuación de las actividades gamificadas y la mejora en el aprendizaje de las reglas ortográficas.

## 7.5. Universo y muestra

En esta investigación dado que el universo total es de 17 estudiantes y 1 docente de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica" no se realizó una selección de muestra, ya que se trabajó con la totalidad de la población, lo que permite un análisis exhaustivo y representativo de todos los estudiantes.

**Tabla 1.**

*Población de estudio*

| TERCER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA | | | |
|---|---|---|---|
| **Población de estudio** | **Masculino** | **Femenino** | **Total** |
| Estudiantes | 9 | 8 | 17 |
| Docente | 0 | 1 | 1 |
| **Total** | **9** | **9** | **18** |

**Fuente:** Datos de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica" de tercer año
**Elaborado por:** (Bonilla & Cargua, 2024)

En la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica" se aplicó la ficha de observación a los estudiantes, junto a la entrevista realizada a la docente del tercer año de EGB basándonos específicamente en el área de Lengua y Literatura.

### 7.6. Procesamiento de información

Para la recolección de datos se diseñó y aplicó instrumentos basados en los objetivos de la investigación. Por ende, se implementaron dos técnicas fundamentales: la observación directa en el aula de clase y una entrevista dirigida a la docente del tercer año de EGB.

Se elaboró una ficha de observación para registrar las interacciones de los estudiantes durante las actividades gamificadas. Dentro de esta ficha se incluyó preguntas de observación relacionadas con la participación, motivación y comprensión de las reglas ortográficas mediante el uso de la gamificación. La información recolectada fue organizada en tablas que facilitaron el

análisis descriptivo de los resultados, identificando patrones en la respuesta de los estudiantes frente a las dinámicas implementadas por la docente.

Por consiguiente, las respuestas obtenidas a través del cuestionario de la entrevista fueron categorizadas en temas importantes, tales como el conocimiento de la docente sobre gamificación, el uso de la gamificación en el aula para la enseñanza de reglas ortográficas y las dificultades enfrentadas en su aplicación. Además de ello, se efectuó un análisis de contenido para vincular coincidencias y contrastes con los datos observados en el aula.

El contraste entre los datos obtenidos por medio de ambos instrumentos permitió construir una interpretación sobre el impacto de las estrategias gamificadas para la enseñanza de reglas ortográficas. Por ello, este procesamiento de información no solo facilitó la identificación de áreas de mejora en el diseño de actividades didácticas gamificadas, sino que también evidenció los logros alcanzados en cuanto a la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

## 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Entrevista dirigida a la docente de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica" periodo académico 2024 -2025**

**Objetivo:** Recopilar información sobre las percepciones, prácticas y estrategias del docente respecto al uso de herramientas gamificadas en el proceso de enseñanza de reglas ortográficas, para identificar fortalezas y áreas de mejora en su aplicación.

**Tabla 2**

*Interpretación de los resultados de la entrevista aplicada a la docente 3ro "A"*

| Pregunta | Respuesta | Interpretación |
|---|---|---|
| **¿Qué conoce acerca de las herramientas gamificadoras en el proceso de enseñanza?** | Aunque en nuestra institución, la tecnología es limitada, conozco muy poco sobre la gamificación, pero lo que entiendo por ella es que busca hacer el aprendizaje más divertido. | La docente admite que no hay muchos recursos tecnológicos y tiene conocimientos básicos sobre la gamificación. |
| **¿Qué tipos de herramientas gamificadas utiliza en sus clases?** | Debido a la falta de tecnología no siempre puedo utilizar plataformas digitales | Debido a la falta de acceso a la tecnología la docente no puede usar plataformas digitales |

| | | |
|---|---|---|
| | por ello, mis clases son un poco más tradicionales. | frecuentemente y además las clases carecen de innovación pedagógica. |
| **¿Con qué frecuencia implementa estrategias gamificadas en su enseñanza?** | Intento utilizar estas estrategias al menos una vez a la semana dependiendo de los recursos disponibles y el tema que estemos trabajando. | Trata de aplicar estrategias gamificadas siempre y cuando los recursos disponibles existan. |
| **¿Cómo adapta las estrategias gamificadas a los diferentes estilos de aprendizaje?** | Para adaptarlo a diferentes estilos de aprendizaje suelo tomar en cuenta las necesidades y preferencias de cada estudiante. | Toma en cuenta las necesidades y preferencias individuales para de ese modo el aprendizaje sea igualitario. |
| **¿Ha notado mejoras en la ortografía de los estudiantes desde que utiliza estrategias gamificadas? ¿Cuáles son?** | Si he notado una pequeña mejora, ya que al convertir el aprendizaje en un juego los estudiantes se sienten más interesados y cometen menos errores, pero me gustaría implementar más actividades para el uso de las reglas ortográficas. | Al convertir el aprendizaje en una actividad más lúdica los estudiantes se involucran más activamente, lo que reduce los errores ortográficos, pero sugiere la docente que se aplique de manera consecutiva actividades para un mejor rendimiento. |
| **¿Cree que el uso de estrategias gamificadas ayuda a los estudiantes a retener mejor las reglas ortográficas? ¿Por qué?** | Creo que sí, porque al hacer que las actividades sean más interactivas y competitivas, los estudiantes están más atentos y comprometidos por aprender. | La gamificación fomenta un ambiente más dinámico donde los estudiantes se sienten enfocados lo que ayuda a la retención de conocimientos |

| | | |
|---|---|---|
| **¿Cuáles son los errores ortográficos más comunes que observa en los estudiantes?** | Los errores más comunes son la confusión entre "c" y "s", "b" y "v" el uso incorrecto de las tildes y a veces no ponen mayúsculas donde deberían. | La docente comenta que los estudiantes tienen dificultades en la aplicación de reglas ortográficas, lo que refleja la necesidad de reforzar. |
| **¿Qué estrategias utiliza para corregir los errores ortográficos durante las actividades gamificadas?** | Mediante los juegos hago correcciones inmediatamente de forma que no se distraigan los niños. | La docente busca la corrección inmediata durante las actividades gamificadas mediante el juego. |

**Elaborado por:** Cargua Katty

**Análisis e interpretación**

El limitado uso de estrategias gamificadas por parte de la docente parece estar vinculado principalmente a la falta de formación y recursos tecnológicos adecuados. Es común que, en contextos educativos donde los docentes no reciben capacitación continua sobre el uso de herramientas digitales, las estrategias pedagógicas innovadoras, tal como la gamificación, se implementen de manera superficial o incompleta. Esta barrera tecnológica no solo limita las oportunidades de aprendizaje activo, sino que también condiciona la capacidad de la docente para aprovechar al máximo el potencial motivador de las actividades gamificadas.

Por otro lado, la mejora mínima en la ortografía observada por la docente puede ser resultado de la falta de consistencia en la implementación de actividades gamificadas. Al no ser aplicadas de manera regular y con una estructura bien definida, los estudiantes no tienen suficientes oportunidades para consolidar el aprendizaje. La gamificación, cuando se emplea de forma esporádica, podría ser vista más como un entretenimiento que como una herramienta pedagógica efectiva. Es necesario un enfoque más estructurado y repetitivo para que los estudiantes asocien

las reglas ortográficas con las dinámicas lúdicas, generando así una retención más duradera y significativa.

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Ficha de observación dirigida a los estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica" periodo académico 2024 -2025**

**Objetivo:** Observar y analizar el nivel de interacción, participación y motivación de los estudiantes durante las actividades gamificadas relacionadas con la enseñanza de las reglas ortográficas, con el fin de evaluar su efectividad en el desarrollo de competencias lingüísticas.

**Tabla 3**

*Interpretación de la ficha de observación*

| Pregunta de observación | Escala de medición (Siempre, A veces, Nunca) | Interpretación |
|---|---|---|
| **Los estudiantes comprender al docente sobre la gamificación** | Nunca | Los estudiantes no logran comprender los conceptos o instrucciones con relación a la gamificación, ya que el docente al iniciar la clase no introduce el concepto de gamificación. |

| | | |
|---|---|---|
| **Interactúan los estudiantes con las actividades gamificadas** | A veces | Se observó que los estudiantes interactúan de manera irregular con las actividades gamificadas, porque algunas actividades dadas por la docente no despiertan cierto interés y no se logra captar la atención o participación constante de todos los estudiantes. |
| **Participan activamente en las dinámicas propuestas** | A veces | Los estudiantes participan de manera ocasional en las dinámicas propuestas. Algunos estudiantes se involucran activamente, sin embargo, la participación no es constante. |
| **Los estudiantes están comprometidos con las actividades según sus estilos de aprendizaje** | Nunca | No muestran compromiso con las actividades acorde sus estilos de aprendizaje. Es decir, las actividades gamificadas no están adaptadas para atender las diferentes formas de aprender, lo que afecta su motivación y desempeño. |
| **Aplican las reglas ortográficas en sus tareas y actividades** | A veces | Aplican las reglas ortográficas de forma inconsistente. Aunque algunos estudiantes demuestran comprensión de las reglas, la aplicación no es frecuente. |

| | | |
|---|---|---|
| **Muestran interés y motivación en el aprendizaje durante las actividades** | A veces | El interés y la motivación de los estudiantes varian durante las actividades. Aunque en algunos momentos parecen estar interesados, esta motivación no es sostenida a lo largo del tiempo. |
| **Cometen errores ortográficos durante las actividades gamificadas** | Siempre | Los estudiantes cometen errores ortográficos constantemente durante las actividades gamificadas ya que al desconocer de ellas no se familiarizan mucho porque es algo nuevo. |
| **Los estudiantes corrigen sus errores ortográficos tras recibir retroalimentación** | A veces | Algunos corrigen sus errores ortográficos después de recibir retroalimentación, pero no todos lo hacen de manera constante, ya que unos lo ven útil para mejorar su escritura mientras que otros no. |

**Elaborado por:** Bonilla Jennifer

**Análisis e interpretación**

La falta de comprensión de los conceptos relacionados con la gamificación entre los estudiantes puede atribuirse a una introducción inadecuada o insuficiente de estas dinámicas por parte de la docente. Esto podría deberse a la ausencia de una planificación pedagógica clara que establezca el propósito y las reglas de las actividades gamificadas. Cuando los estudiantes no

entienden el propósito educativo detrás de las dinámicas, es probable que las perciban simplemente como juegos sin relación directa con los contenidos curriculares, lo que puede explicar la baja participación y el escaso compromiso en algunas actividades.

Además, la inconsistencia en la aplicación de las reglas ortográficas puede estar relacionada con la falta de personalización en las actividades gamificadas. No todos los estudiantes aprenden de la misma manera, y si las actividades no están adaptadas a los diferentes estilos de aprendizaje, es natural que algunos estudiantes se desconecten o no encuentren el valor educativo en ellas. Una mayor atención a las necesidades individuales, junto con el uso de recursos adecuados, podría mejorar la motivación y, en consecuencia, la correcta aplicación de las reglas ortográficas en las actividades diarias.

## 9. CONCLUSIÓNES

El uso de estrategias didácticas basadas en gamificación en la enseñanza de las reglas ortográficas ha mostrado ser un método eficaz para aumentar la motivación y el nivel de participación de los estudiantes de tercer año en el área de Lengua y Literatura estas actividades facilitan una interacción dinámica con los contenidos sobre la ortografía fomentando un ambiente de aprendizaje activo que potencia el interés y el compromiso en lo alumnos.

De esta manera se ha constatado la importancia de implementar estrategias didácticas gamificadas para la enseñanza de las reglas ortográficas en el área de Lengua y Literatura. Las mismas que resultan fundamentales para promover una enseñanza dinámica e inclusiva, la cual fomente la participación activa de los estudiantes y facilite su aprendizaje. En base al cumplimiento de los objetivos planteados en esta investigación confirma que las actividades gamificadas fortalecen tanto la comprensión como la aplicación de las reglas ortográficas, contribuyendo significativamente al rendimiento académico de los estudiantes.

En la investigación se identificó que los estudiantes presentan dificultades relacionadas con la retención y aplicación de las reglas ortográficas. Estas limitaciones afectan su desempeño y participación activa en las dinámicas escolares. Por otro lado, la docente manifiesta que las estrategias tradicionales de enseñanza no logran captar completamente el interés de los estudiantes, lo que hace más difícil su aprendizaje. Sin embargo, la implementación de estrategias didácticas gamificadas demostró ser una metodología efectiva para abordar estas problemáticas, ya que integra elementos lúdicos y motivacionales que promueven un aprendizaje significativo, fomentando el interés y la colaboración de los estudiantes.

Finalmente, es importante proponer una estrategia de enseñanza basada en metodologías gamificadas para mejorar el aprendizaje de las reglas ortográficas en los estudiantes. Esta propuesta ofrece varias ventajas porque mediante la incorporación de juegos, se fomenta la motivación y participación activa en el aula. Además, las actividades gamificadas permiten que los estudiantes practiquen y refuercen las reglas ortográficas de manera dinámica, adaptada a diferentes ritmos de aprendizaje también se pueden complementar con el uso de tecnologías, creando un ambiente inclusivo y favorecedor para todos los estudiantes.

# 10. PROPUESTA

## 10.1. Título

Guía de actividades didácticas gamificadas para mejorar el aprendizaje y la retención de reglas ortográficas en estudiantes de tercer año.

## 10.2. Introducción

La enseñanza de las reglas ortográficas en la educación básica constituye un desafío para muchos docentes y estudiantes. A pesar de los esfuerzos pedagógicos por mejorar la competencia ortográfica, es común que los estudiantes de tercer año enfrenten dificultades en la aplicación de las normas ortográficas, lo que puede afectar tanto su rendimiento académico como su desarrollo lingüístico. Sin embargo, en los últimos años, han emergido estrategias educativas innovadoras que buscan transformar el proceso de aprendizaje y hacerlo más dinámico y participativo, como la gamificación.

La gamificación, que integra elementos del juego en actividades pedagógicas, ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes en diversas áreas del conocimiento. Esta metodología, que promueve el aprendizaje activo, la cooperación y el pensamiento crítico, se presenta como una solución viable para enfrentar los retos en la enseñanza de reglas ortográficas. De este modo, la presente propuesta tiene como objetivo diseñar una guía de actividades didácticas gamificadas que busque no solo mejorar el aprendizaje de las reglas ortográficas, sino también fomentar su retención a largo plazo.

La implementación de esta propuesta se enmarca dentro de un contexto educativo en el que se reconoce la necesidad de actualizar las prácticas pedagógicas para adaptarse a las nuevas demandas de los estudiantes, quienes, en su mayoría, se sienten más atraídos por métodos de

enseñanza interactivos y lúdicos. A través de este enfoque, se pretende ofrecer a los docentes herramientas concretas y prácticas para hacer más atractiva la enseñanza de la ortografía, contribuyendo así al desarrollo de competencias lingüísticas más sólidas en los estudiantes de tercer año.

### 10.3. Objetivos

#### 10.3.1. Objetivo General:

Diseñar una guía de actividades didácticas gamificadas que integren elementos lúdicos para mejorar el aprendizaje y la retención de las reglas ortográficas en los estudiantes de tercer año.

#### 10.3.2. Objetivos específicos:

**O.E.1.** Desarrollar material didáctico que sean atractivos y adecuados para la enseñanza de reglas ortográficas de manera divertida y participativa.

**O.E.2.** Implementar las actividades gamificadas en el aula de clase, permitiendo que los estudiantes apliquen las reglas ortográficas en diferentes contextos de manera práctica y dinámica.

**O.E.3.** Fomentar la integración de las actividades gamificadas en las rutinas diarias de aprendizaje para asegurar que los estudiantes sigan utilizando las reglas ortográficas de manera constante y efectiva.

## 10.4. Desarrollo

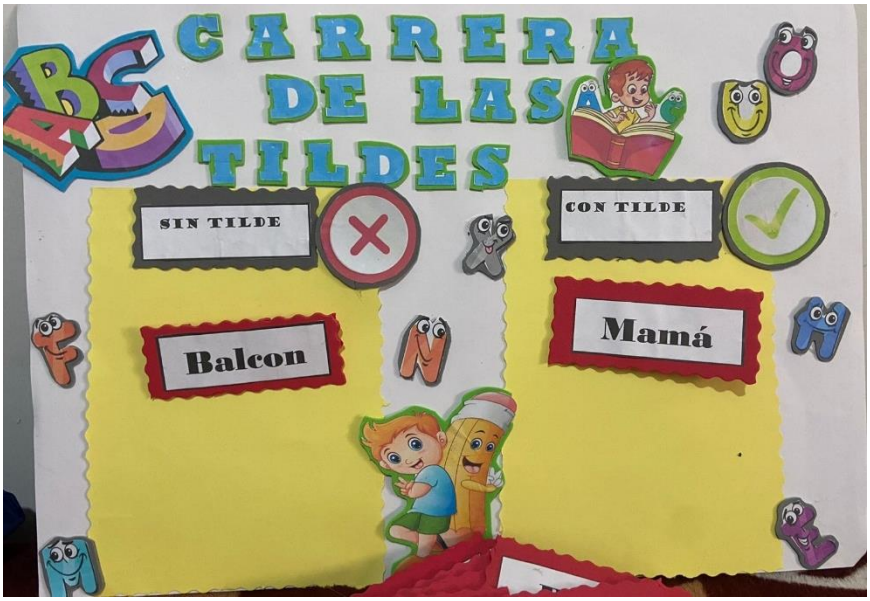
El aprendizaje de las reglas ortográficas es primordial para que los estudiantes logren una escritura precisa y estructurada, habilidades esenciales en su desarrollo académico. Sin embargo, los métodos tradicionales frecuentemente carecen de elementos que motiven a los estudiantes, dificultando su interés y retención. En respuesta a esta necesidad, se ha diseñado una propuesta dirigida a los estudiantes de tercer año de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica", la cual consiste en una guía de actividades didácticas gamificadas para mejorar el aprendizaje y la retención de las reglas ortográficas.

La propuesta está conformada por una serie de actividades didácticas gamificadas, cada una enfocada en un aspecto específico de las reglas ortográficas. Estas actividades, cuidadosamente planificadas, integran elementos lúdicos como recompensas, retos y dinámicas colaborativas, con el objetivo de mantener el interés de los estudiantes y fomentar su participación activa.

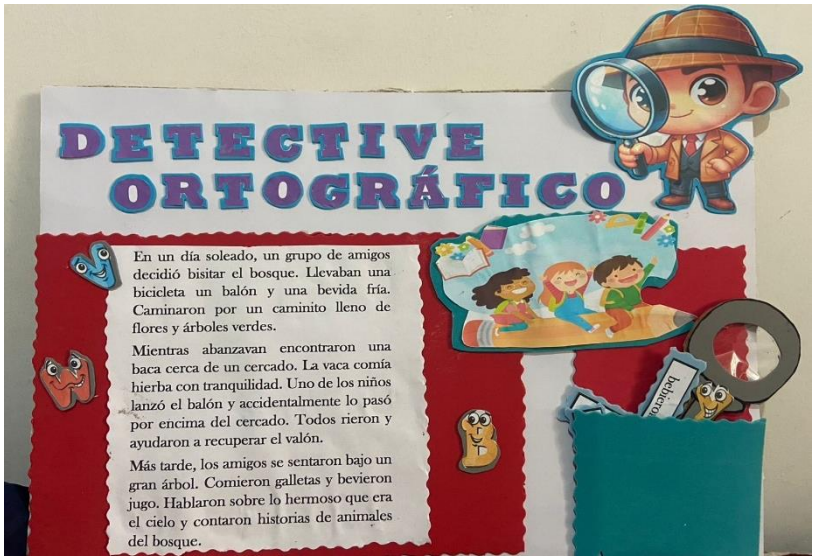
Desde la explicación detallada de cada actividad antes de su implementación hasta la ejecución de dinámicas gamificadas que incluyen retos, niveles y recompensas, esta guía busca captar el interés de los estudiantes mientras fortalecen sus conocimientos ortográficos. La propuesta finaliza con una actividad de evaluación integrada en un juego, permitiendo a los estudiantes aplicar lo aprendido de manera práctica y divertida, consolidando así su aprendizaje y retención de las reglas ortográficas.

## GUIA DE ACTIVIDADES DIDÁCTICAS GAMIFICADAS

## ACTIVIDAD 1

| | |
|---|---|
| **Título** | Carrera de las tildes |
| **Objetivo** | Reforzar el uso correcto de las tildes en palabras aprendidas en clase. |
| **Descripción** | Los estudiantes se agrupan en equipos tres o cuatro integrantes cada equipo recibe varias tarjetas con palabras y debe identificar si la palabra necesita tilde o no. El equipo que identifique los errores en menor tiempo, gana la carrera. |
| **Material didáctico:** |  |
| **Evaluación** | Observa la precisión y rapidez en la identificación de errores. Se puede realizar una reflexión grupal para que expliquen las reglas ortográficas aplicadas, favoreciendo la autoevaluación y retroalimentación del grupo. |

## ACTIVIDAD 2

| | |
|---|---|
| **Título** | Juego de rol "Detectives Ortográficos” |
| **Objetivo** | Afinar el reconocimiento visual y la aplicación de reglas ortográficas esenciales como la diferenciación de las letras “b” y “v”, y el empleo de “c” y “s”. |
| **Descripción** | En esta actividad, los estudiantes se convierten en "detectives ortográficos". Cada uno recibe un "caso" en forma de texto corto o oración que contiene varios errores ortográficos. La tarea es analizar cada frase, identificar los errores y realizar las correcciones necesarias. Los casos tienen pistas ocultas que pueden usar si están atascados, pero con un costo de puntos. |
| **Material didáctico:** |  |
| **Evaluación** | Evalúa la precisión de las correcciones y el uso estratégico de las pistas. Además, se pueden realizar ejercicios de reflexión para que expliquen sus decisiones, reforzando el aprendizaje reflexivo. |

## ACTIVIDAD 3

| | |
|---|---|
| **Título** | Camino de la ortografía |
| **Objetivo** | Promover la colaboración entre estudiantes, brindándoles una oportunidad de aplicar las reglas ortográficas en una variedad de ejercicios y en diferentes niveles de dificultad. |
| **Descripción** | Inspirado en un juego de mesa, se organiza un "tablero" en el suelo del aula o en una pizarra, dividido en casillas con distintas actividades relacionadas con el uso de la "m" antes de la "p" y b", uso de la "b" antes de la "r" y "l". Al lanzar un dado, cada equipo avanza y realiza la actividad indicada en la casilla, que podría variar desde completar palabras hasta resolver un dictado. |
| **Material didáctico:** |  |
| **Evaluación** | Evalúa la participación grupal, la precisión en la aplicación de reglas y el trabajo colaborativo en equipo. Se puede hacer un registro de los aciertos y errores para comparar el progreso de los estudiantes a lo largo de varias sesiones del juego. |

## ACTIVIDAD 4

| | |
|---|---|
| **Titulo** | Ruleta del uso de la mayúscula |
| **Objetivo** | Desarrollar en los estudiantes la habilidad de aplicar correctamente las mayúsculas en diversos contextos, mejorando su comprensión y uso de las reglas ortográficas relacionadas. |
| **Descripción** | La actividad se realiza con una ruleta dividida en 4 segmentos, cada uno relacionado con una regla de uso de las mayúsculas (nombres propios de personas, animales, lugares, instituciones) el tiempo para realizar cada tarea es limitado, y se pueden dar puntos por respuestas correctas y explicaciones claras. |
| **Material didáctico** |  |
| **Evaluación** | Se evalúa la aplicación correcta de las reglas ortográficas de mayúsculas, la participación activa en la dinámica y la capacidad de explicar por qué se usan las mayúsculas en cada caso. |

## ACTIVIDAD 5

| | |
|---|---|
| **Titulo** | Hospital ortográfico |
| **Objetivo** | Fomentar la correcta aplicación de las reglas ortográficas mediante una actividad lúdica que combine análisis y corrección de errores. |
| **Descripción** | Los estudiantes se convierten en "médicos ortográficos" para diagnosticar palabras con errores ("enfermas") y corregirlas basándose en las reglas ortográficas, colocándolas como "curadas" en un área designada. |
| **Material didáctico:** |  |
| **Evaluación** | Se evaluará la identificación de errores, la corrección basada en las reglas ortográficas, y la participación activa en la dinámica. |

## RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

| Antes | Después |
|---|---|
| Los estudiantes suelen mostrar un bajo nivel de motivación hacia la asignatura de Lengua y Literatura especialmente en lo que respecta a las actividades relacionadas con la ortografía. | Al establecer un vínculo de confianza con ellos y aplicar actividades gamificadas, el aula se transforma en un espacio dinámico colaborativo y motivador donde los estudiantes asumen un rol activo y se convierten en los principales protagonistas de su aprendizaje. |
| Entre los errores más frecuentes en textos cortos se encuentran las equivocaciones en el uso de la "b" y la "v" así como en la correcta colocación de las tildes en las palabras. | Se observa una mejora significativa en la clase y en la retención de las reglas aprendidas gracias a la práctica dinámica e interactiva. |
| Se utilizan únicamente recursos tradicionales como libros de texto y ejercicios repetitivos en papel. | Al incluir material didáctico en las actividades los estudiantes participan activamente, sintiéndose motivados y comprometidos con su aprendizaje. |
| La retención de las reglas ortográficas es limitada ya que los estudiantes olvidan rápidamente los conceptos debido a la falta de práctica efectiva. | Los estudiantes retienen las reglas ortográficas a largo plazo gracias a la repetición contextualizada y significativa que ofrecen las actividades lúdicas. |

## 11. BIBLIOGRAFÍA


Altamirano Díaz, V. J., Cabrera Barona, T. L., Ortíz del Salto, N. R., Mejía Lima, G. E., & Valenzuela Lima, E. X. (2023). Diseño de una estrategia constructivista de enseñanza de la lecto escritura para mejorar el aprendizaje de las reglas ortográficas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(4), 29-49. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6847

Arias, J. C., & Mon, F. E. (2022). Aula invertida gamificada como estrategia pedagógica en la educación superior: Una revisión sistemática. *Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (80). https://doi.org/10.21556/edutec.2022.80.2435

Banchón Muñoz, L. M., Alvarez Yosa, M. E., & Sánchez Andrade, V. J. (2024). Proceso de enseñanza de la ortografía. Estrategia lúdica para estudiantes de séptimo año de EGB. *Sinergia Académica*, *7*(Especial 5), 178-208. https://doi.org/10.51736/sa.v7iEspecial_5.374

Burgos Briones, S. M., Hidalgo Zambrano, N. I., & Cruzatty Mendoza, G. M. (2024). La evolución de la ortografía en la era digital. *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, *9*(40). https://doi.org/10.46652/rgn.v9i40.1197

C. Collazos, O. Revelo, J. Jiménez, "La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura", Lámpsakos, no. 19, pp 31-46, 2018 DOI: http://dx.doi.org/10.21501/21454086.2347

Cantos Orellana, G. P., Siavichay, R. C., Piñera Concepción, Y., & Ortiz Aguilar, W. (2024). La gamificación como herramienta pedagógica para el desarrollo de habilidades ortográficas. *Dominio De Las Ciencias*, *10*(1), 1172–188. https://doi.org/10.23857/dc.v10i1.3769

del Salto Bello, M. W. A. (2015). Educación en valores: propuesta de una estrategia. *Medisan*, *19*(11), 1421-1429.

Espinosa, M. R. E., & Rodríguez, P. A. M. (2022). La enseñanza de la ortografía, un desafío en el nivel educativo Primaria (Original). *Revista Científica Estudiantil de la Universidad de Granma*, *4*(4), 476-488.

Gee, J. P. (2003). *Lo que los videojuegos nos enseñan sobre el aprendizaje y la alfabetización*. Computers in the Schools, 20(3-4), 143-155.

Gil-Quintana, Javier, & Prieto Jurado, Elizabeth. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, *42*(168), 107-123. Epub 09 de marzo de 2021.https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173

Heidemann, LA, Araujo, IS y Veit, EA (2012). Un marco teórico-metodológico para el desarrollo de investigaciones sobre actitud: La teoría de la conducta planificada de Icek Ajzen. *Revista electrónica de investigación en educación científica*, *7* (1), 22-31. https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.2.2023.459-472

Izquierdo, R. M. R. (2011). Repensar la relación entre las TIC y la enseñanza universitaria: problemas y soluciones. *Profesorado, revista de currículum y formación del profesorado*, *15*(1), 9-22.

Jiménez, A., & Guzmán, M. (2014). La importancia de la ortografía en la competencia lingüística. *Revista de Lingüística Aplicada*, 30(2), 45-58.

Lema Chiluisa, J. P., Proaño Alvarez, H. S., Vázquez Zubizarreta, G., & Tapia Bastidas, T. (2024). La capacitación docente como apoyo para la gamificación en la asignatura de Lengua y

literatura. *Revista Científica Y Tecnológica VICTEC*, *5*(8), 1–20. https://doi.org/10.61395/victec.v5i8.131

Malvasi, V., & Recio-Moreno, D. (2022). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, *17*(1), 50-63. https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.04

Maquilon-León, M. Y., Cacoango-Yucta, W. I., & Guzmán-Hernández, R. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de primer año de bachillerato. *MQRInvestigar*, *8*(2), 3126–3152. https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.3126-3152

Mayorga, S. A. (2007). Marco metodológico para el desarrollo de proyectos de mejoramiento y rediseño de procesos. *AD-minister*, (10), 21-32.

Mora, M. J. C., Murillo, M. G. E., Murillo, R. D. L. Á. B., & Moyano, M. Y. C. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, *7*(1), 43.

Morales, N. (2015). Investigación exploratoria: tipos, metodología y ejemplos. *Recuperado de https://www. lifeder. com/investigacion-exploratoria*.

Palomino Montero, O. (2020). *La escritura correcta de las palabras sujetas a reglas ortográficas en los escolares de cuarto grado de la Escuela Primaria "Mártires del Corynthia* (Doctoral dissertation, Universidad de Matanzas. Facultad de de Educación. Departamento de Educación Infantil.).

Payán-Mina, P. F., Padilla-León, O. B., & Vergel-Parejo, E. E. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento científico y la motivación por las Ciencias Naturales. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, *3*(3), 117-137.

Pibaque-Cedeño, M. E., & Game-Varas, C. I. (2023). Estrategias lúdicas para el uso de las reglas ortográficas en Educación General Básica Superior. *MQRInvestigar*, *7*(2), 459–472.

Rodríguez Díaz, T. D. L. Á., Valdés González, A. A., Mantilla Suárez, O., & Sánchez Curbelo, S. (2021). Estrategia metodológica que prepara al docente para la enseñanza de la ortografía con enfoque interdisciplinario. *Conrado*, *17*(80), 138-151.

Rodríguez, M. C. M., & Cabrera, I. P. (2007). Tipos de estudio en el enfoque de investigación cuantitativa. *Enfermería universitaria*, *4*(1), 35-38.

Rodríguez, R. D. (2009). Aportes de Piaget a la educación: hacia una didáctica socio-constructivista. *Dimensión empresarial*, *7*(2), 8-11.

Sabido-Codina, J., Bellatti, I., & Callarisa, J. (2023). Didáctica del tiempo en educación infantil. El tiempo percibido de los infantes 3-6 años a partir del dibujo libre. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, *26*(1), 141-156.

Salazar, Z. M. M., Hernández, A. E. A., & López, R. A. C. (2021). Dislexia: Revisión de manifestaciones sintomatológicas y signos en etapas escolares. *Tempus Psicológico*, *4*(2).

Serrano, A., & Fernández, P. (2017). Estrategias innovadoras en la enseñanza de la ortografía: El uso de la gamificación y las tecnologías digitales. *Educación y Tecnología*, 12(3), 101-112.

Tascón, C., & Correa, R. (2012). Métodos tradicionales para la enseñanza de la ortografía y su efectividad. *Revista de Educación y Pedagogía*, 24(1), 78-89.

Torrez, J. A. C. (2018). El marco teórico referencial y los enfoques de investigación: José Antonio Cortez Torrez. *Apthapi*, *4*(1), 1036-1062.

Tovar Rua, D. C., Gómez Muñoz, J. P., Getial Narváez , C. A., Caballero Acosta, Y. K., & Banquez Montejo, Y. (2024). La Lúdica como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje de las Reglas Ortográficas en Quinto de Básica Primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(6), 6389-6405. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9174

Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solorzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E., & Moreira Rivera, J. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica : Gamification as a didactic strategy to strengthen motivation in elementary school students. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, *4*(5), 1020–1029. https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375

Ulloa Menta, J. L., Arteaga Gualán, M. R., Arteaga Gualán, F. F., Martínez Solorzano, S. E., Solórzano Solórzano, M. E. & Moreira Rivera, J. M. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación en estudiantes de Educación Básica. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades 4(5), 1020 – 1029. https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1375

Urzola, M. (2020). Métodos inductivo, deductivo y teoría de la pedagogía crítica. *Revista Crítica Transdisciplinar*, *3*(1), 36-42.

Vega-Malagón, G., Ávila-Morales, J., Vega-Malagón, A. J., Camacho-Calderón, N., Becerril-Santos, A., & Leo-Amador, G. E. (2014). Paradigmas en la investigación. Enfoque cuantitativo y cualitativo. *European Scientific Journal*, *10*(15).

Vélez Montesdeoca, G., & Arteaga Pita, I. (2022). Estrategia didáctica gamificada para el desarrollo del aprendizaje colaborativo de estudiantes de educación inicial. *Suplemento CICA Multidisciplinario ISSN:2631-2832*, *6*(013), 22-36. Recuperado a partir de https://suplementocica.uleam.edu.ec/index.php/SuplementoCICA/article/view/96

Villacob, M., & Salcedo, L. (2022). Las Tic En El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje: Ortografía En El Aula Mediante Juegos. *Actividad Física Y Ciencias/Physical Activity And Science*, *13*(1).

Villafuerte, V. P. E., Arcos, W. R. P., Morán, O. O. V., & Rodas, G. C. A. (2023). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes en Educación Básica Media. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, *8*(12), 875-894. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9254960

## 12. ANEXOS

### ANEXO A - DOCUMENTOS

**A1:** Certificado de la Institución Educativa. (Evidencias de la realización del proyecto de investigación)








**A2:** Resolución de tema por Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación

UEB
UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

# DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

## CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 1 de octubre de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0553.19 – 2024

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (13), realizada el 30 de septiembre de 2024

**EN RELACIÓN AL VIGÉSIMO PUNTO. – Análisis y resolución del Informe de asignación de Tutores y aprobación de los temas con las líneas de investigación de los trabajos de la Unidad de Integración Curricular Propuesta – Tecnológica de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática periodo académico septiembre – diciembre 2024.**

**EL CONSEJO DIRECTIVO**
**CONSIDERANDO:**

**QUE,** la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

**QUE,** la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

**QUE,** el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

**QUE,** en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

a.- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

**QUE,** en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.
El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

| | | Horas para desarrollo de Unidad de Integración curricular | | | Créditos para desarrollo de Unidad de Integración curricular | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Tercer Nivel de Grado | Licenciatura y títulos profesionales | 240 | | 384 | 5 | | 8 |

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

## CONSEJO DIRECTIVO

**QUE,** en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

**Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

**Art.19.-** Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

**QUE,** en Oficio 116-CEPI-FCE-2024 de fecha 30 de septiembre de 2024, firmado por el Ing. Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, Msc, Coordinador Carrera, en el que hace llegar el Informe de asignación de Tutores y aprobación de los temas con las líneas de investigación de los trabajos de la Unidad de Integración Curricular Propuesta – Tecnológica de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática periodo académico septiembre – diciembre 2024.

**RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GAMIFICADAS PARA LA ENSEÑANZA DE REGLAS ORTOGRÁFICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR,PERIODO ACADÉMICO 2024-2025", presentado por: BONILLA ALARCÓN JENNIFER DANIELA Y CARGUA PILATAXI KATTY ALEXANDRA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso septiembre – diciembre 2024, revisado y aprobado por el tutor/a: DRA. LORENA NOBOA TORRES, MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".**

Notifíquese.

Atentamente,

GUIDO FRANCISCO MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
**DECANO**

FMDP/Marcela N.

**A3:** Oficio dirigido a la directora de la Institución Educativa para el desarrollo de la investigación

UEB | UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Guaranda, 25 de septiembre del 2024

Oficio N° 007 -C-CEB-FCESFH-2023

**DIRECTORA**

**LIC. NINFA AMELIA YANZA TUGLEMA**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATOLICA"**

De mi consideración

Con un cordial saludo y deseándole éxitos en sus funciones, me permite solicitar de la manera más comedida se digne autorizar el ingreso a los estudiantes: **BONILLA ALARCÓN JENNIFER DANIELA** junto a **CARGUA PILATAXI KATTY ALEXANDRA**, del octavo ciclo de la carrera de educación básica paralelo "B", en la unidad que usted dirige, para que puedan desarrollar las actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación), previo a la obtención del título de la licenciados en Educación Básica.

Cabe recalcar que las actividades a realizar serán especificadas directamente por los estudiantes a la autoridad de la escuela de la Educación Básica.

Por la atención presente, le agradezco.

Atentamente:

Lic. María Lorena Noboa, Mgs.

**COORDINADORA DE LA CARRERA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.**

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 322 060 59
**www.ueb.edu.ec**

Recibido 25-09-2024

**A4:** Informe de Turnitin

# BONILLA-CARGUA BONILLA-CARGUA

## PROYECTO DE INVESTIGACIÓN - BONILLA - CARGUA PAO II 24-24.docx

Universidad Estatal de Bolivar

### Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::3117:416761191

Fecha de entrega
16 dic 2024, 7:48 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
16 dic 2024, 7:54 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN - BONILLA - CARGUA PAO II 24-24.docx

Tamaño de archivo
1.3 MB

56 Páginas

10,437 Palabras

60,880 Caracteres

# 3% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

## Fuentes principales

2% Fuentes de Internet
0% Publicaciones
2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

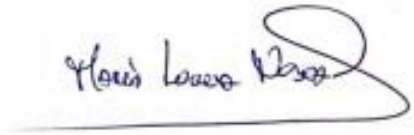
## Marcas de integridad

**N.° de alertas de integridad para revisión**

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



## ANEXO B - FOTOGRAFÍAS

**B1:** Escuela de Educación Básica “Isabel la Católica”



**B2**: Aplicación de la entrevista a la docente





**B3:** Aplicación de la ficha de observación





**B4:** Aplicación de la propuesta







CARRERA
DE LAS
TILDES
Balcon
Mamá
Palabras
Mágicas
Gracias


Palabras
Mágicas
Gracias
Justicia


HOSPITAL
ORTOGRÁFICO
PALABRAS
HERIDAS
Rezibir
Elejir
ombre
PALABRAS
CURADAS
MEDICOS


CARRERA
DE LAS
TILDES
Mamá

## ANEXO C – INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

**C1:** Formato de la entrevista aplicada a la docente

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**TEMA:** ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GAMIFICADAS PARA LA ENSEÑANZA DE REGLAS ORTOGRÁFICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2024-2025.

**ENTREVISTA A DOCENTE**

1. ¿Qué conoce acerca de las herramientas gamificadoras en el proceso de enseñanza?
2. ¿Qué tipos de herramientas gamificadas utiliza en sus clases?
3. ¿Con qué frecuencia implementa estrategias gamificadas en su enseñanza?
4. ¿Cómo adapta las estrategias gamificadas a los diferentes estilos de aprendizaje?
5. ¿Ha notado mejoras en la ortografía de los estudiantes desde que utiliza estrategias gamificadas? ¿Cuáles son?
6. ¿Cree que el uso de estrategias gamificadas ayuda a los estudiantes a retener mejor las reglas ortográficas? ¿Por qué?
7. ¿Cuáles son los errores ortográficos más comunes que observa en los estudiantes?
8. ¿Qué estrategias utiliza para corregir los errores ortográficos durante las actividades gamificadas?

**C2:** Ficha de observación

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

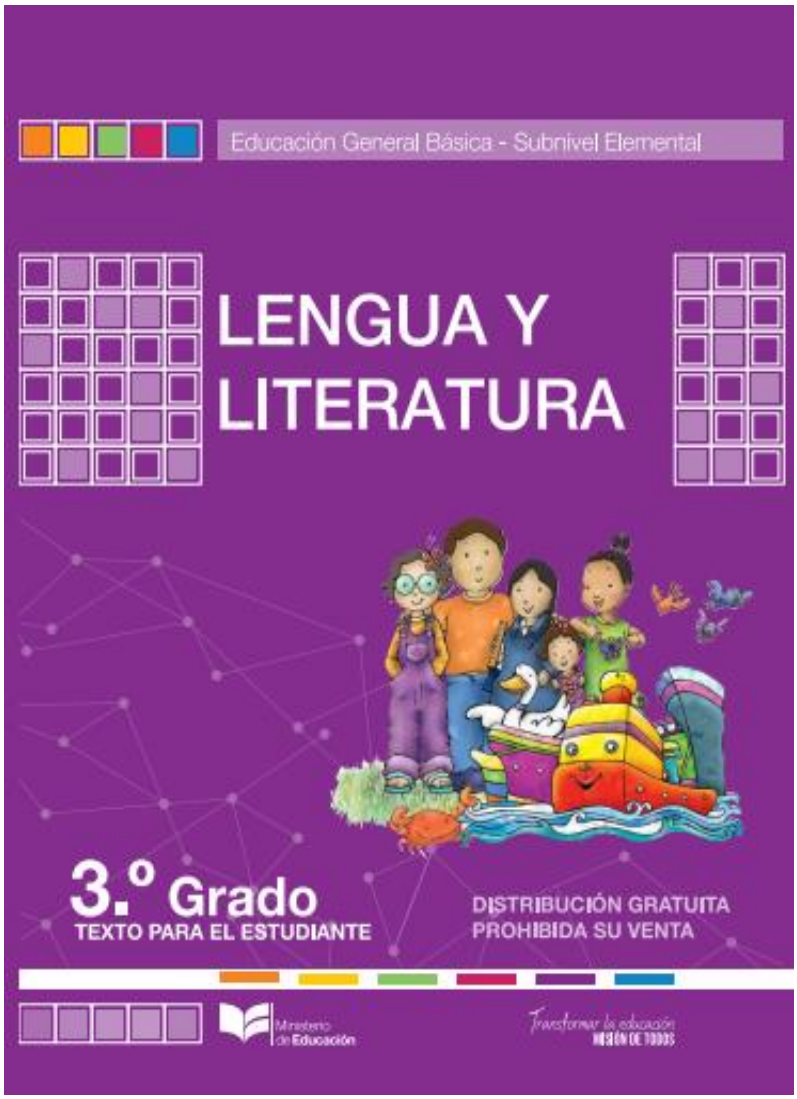
**TEMA:** ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GAMIFICADAS PARA LA ENSEÑANZA DE REGLAS ORTOGRÁFICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2024-2025.

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

| N° | Preguntas de observación | Siempre | A veces | Nunca |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Los estudiantes comprender al docente sobre la gamificación | | | |
| 2. | Interactúan los estudiantes con las actividades gamificadas | | | |
| 3. | Participan activamente en las dinámicas propuestas | | | |
| 4. | Los estudiantes están comprometidos con las actividades según sus estilos de aprendizaje | | | |
| 5. | Aplican las reglas ortográficas en sus tareas y actividades | | | |
| 6. | Muestran interés y motivación en el aprendizaje durante las actividades | | | |
| 7. | Cometen errores ortográficos durante las actividades gamificadas | | | |
| 8. | Los estudiantes corrigen sus errores ortográficos tras recibir retroalimentación | | | |

**ANEXO D – IMÁGENES**

**D1.** Portada del libro de tercer año de Lengua y Literatura



**D2:** Registro de tutorías

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

**UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Facultad:** Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas | | | |
| **Carrera:** Educación Básica | | | |
| **Modalidad de Titulación:** Trabajo de Integración Curricular | **Opción:** Proyecto de Investigación | | |
| **Título del proyecto:** ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GAMIFICADAS PARA LA ENSEÑANZA DE REGLAS ORTOGRÁFICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2024-2025. | | | |
| **Estudiante:** Jennifer Daniela Bonilla Alarcón | **Cédula:** 1600624801 | **Teléfono:** 0958753076 | **E-mail:** jennbonilla@mailes.ueb.edu.ec |
| **Docente tutor:** Dra. María Lorena Noboa PhD. | **Cédula:** 0200804862 | **Teléfono:** 0984254715 | **E-mail:** mnoboa@ueb.edu.ec |

**2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.**

| N° | Fecha | Tema tratado/ Actividad Académica Realizada | Horas de Tutoría | Firma del dirigido/a | Observaciones |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 27/09/2024 | Indicaciones e instrucciones para elaborar el proyecto de investigación. | 1 | | |
| 2 | 04/10/2024 | Revisión de la matriz de operacionalización de las variables: Preguntas. | 1 | | |
| 3 | 18/10/2024 | Revisión del avance fase dos: antecedentes, problema, justificación y objetivos. | 1 | | |
| 4 | 25/10/2024 | Revisión del marco teórico, realización de correcciones y sugerencias de la tutora. | 1 | | |
| 5 | 08/11/2024 | Revisión del marco metodológico, validación y ajustes de instrumentos de recolección de datos. | 1 | | |



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 15/11/2024 | Revisión del análisis e interpretación del informe. Verificación de la coherencia entre los resultados obtenidos y los objetivos planteados | 1 | | |
| 7 | 22/11/2024 | Conclusiones: Comprobación de que las conclusiones estén fundamentadas en los datos y el análisis realizado. | 1 | | |
| 8 | 29/11/2024 | Revisión de la propuesta: Identificación de posibles ajustes para mejorar su aplicación y resultados esperados. | 1 | | |
| 9 | 06/12/2024 | Revisión de la correcta colocación de los anexos. | 1 | | |
| 10 | 13/12/2024 | Revisión de la portada, portadilla, dedicatoria y agradecimientos e indicaciones de la correcta aplicación de norma APA 7. | 1 | | |
| 11 | 20/12/2024 | Revisión y aprobación del informe final. | 1 | | |

**Docente Tutor/a**
**Firma**

**Coordinador de la Unidad**
**Integración curricular**
**Firma**

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

## ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Facultad:** Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas | | | |
| **Carrera:** Educación Básica | | | |
| **Modalidad de Titulación:** Trabajo de Integración Curricular | **Opción:** Proyecto de Investigación | | |
| **Título del proyecto:** ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GAMIFICADAS PARA LA ENSEÑANZA DE REGLAS ORTOGRÁFICAS EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ISABEL LA CATÓLICA" CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA DE BOLÍVAR, PERIODO ACADÉMICO 2024-2025. | | | |
| **Estudiante:** Katty Alexandra Cargua Pilataxi | **Cédula:** 0605084805 | **Teléfono:** 0960958520 | **E-mail:** kcargua@mailes.ueb.edu.ec |
| **Docente tutor:** Dra. María Lorena Noboa PhD. | **Cédula:** 0200804862 | **Teléfono:** 0984254715 | **E-mail:** mnoboa@ueb.edu.ec |

### 2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

| N° | Fecha | Tema tratado/ Actividad Académica Realizada | Horas de Tutoría | Firma del dirigido/a | Observaciones |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 27/09/2024 | Indicaciones e instrucciones para elaborar el proyecto de investigación. | 1 | | |
| 2 | 04/10/2024 | Revisión de la matriz de operacionalización de las variables: Preguntas. | 1 | | |
| 3 | 18/10/2024 | Revisión del avance fase dos: antecedentes, problema, justificación y objetivos. | 1 | | |
| 4 | 25/10/2024 | Revisión del marco teórico, realización de correcciones y sugerencias de la tutora. | 1 | | |
| 5 | 08/11/2024 | Revisión del marco metodológico, validación y ajustes de instrumentos de recolección de datos. | 1 | | |



UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 15/11/2024 | Revisión del análisis e interpretación del informe. Verificación de la coherencia entre los resultados obtenidos y los objetivos planteados | 1 | | |
| 7 | 22/11/2024 | Conclusiones: Comprobación de que las conclusiones estén fundamentadas en los datos y el análisis realizado. | 1 | | |
| 8 | 29/11/2024 | Revisión de la propuesta: Identificación de posibles ajustes para mejorar su aplicación y resultados esperados. | 1 | | |
| 9 | 06/12/2024 | Revisión de la correcta colocación de los anexos. | 1 | | |
| 10 | 13/12/2024 | Revisión de la portada, portadilla, dedicatoria y agradecimientos e indicaciones de la correcta aplicación de norma APA 7. | 1 | | |
| 11 | 20/12/2024 | Revisión y aprobación del informe final. | 1 | | |

**Docente Tutor/a**
**Firma**

**Coordinador de la Unidad**
**Integración curricular**
**Firma**

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Telefono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

**ANEXO E**

**E1: Croquis de la Escuela de Educación Básica "Isabel la Católica**

