

Evaluación gamificada de la gramática y acentuación para reducir la disortografía en la segunda infancia

Gamified assessment of grammar and accentuation to reduce dysorthography in early childhood

Fecha de recepción: 2023-03-07 • Fecha de aceptación: 2023-07-07 • Fecha de publicación: 2023-09-10

Judith Micaela Barrionuevo Mora
Universidad Central del Ecuador, Ecuador
jmbarrionuevo@uce.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-6614-8954>

Resumen

Este artículo presenta a la disortografía como necesidad educativa especial, pero no asociada a la discapacidad, porque con la ayuda de instrumentos se puede reducir la influencia durante las etapas de escolarización formal. El problema científico es la incidencia de la evaluación gamificada para reducir la disortografía y el objetivo general corresponde a proponer la evaluación gamificada de la gramática y acentuación para reducir la disortografía en la segunda infancia. En el estudio se utilizó la metodología descriptiva y el método deductivo para analizar desde los factores cercanos, relacionando con documentación certificada, integrando los puntos de vista de diferentes autores y llegando a premisas generales que aportarán significativamente para la realización de futuras investigaciones. Los resultados fueron elaborados a partir de la búsqueda, identificación y socialización de estadísticas compartidas en artículos científicos. Haciendo uso de figuras y tablas para presentar el contenido disponible y aumentar el entusiasmo por revisar las temáticas redactadas en el proceso investigativo.

Palabras clave: acentuación, disortografía, evaluación, gamificación, gramática

Abstract

This article presents dysorthography as a special educational need, but not associated with disability, because with the help of tools the influence can be reduced during the stages of formal schooling. The scientific problem is the incidence of gamified assessment to reduce dysorthography and the general objective corresponds to propose the gamified assessment of grammar and accentuation to reduce dysorthography in second childhood. The study used the descriptive methodology and the deductive method to analyze from the nearby factors, relating with certified documentation, integrating the points of view of different authors and arriving at general premises that will contribute significantly for the realization of future research. The results were elaborated from the search, identification and socialization of statistics shared in scientific articles. Figures and tables were used to present the available content and to increase the enthusiasm for reviewing the topics written in the research process.

Keywords: accentuation, dysorthography, assessment, gamification, grammar

Introducción

En el proceso de enseñanza-aprendizaje se presentan dificultades que necesitan apoyo para la construcción de saberes duraderos. La disortografía es un trastorno del aprendizaje que afecta directamente al lenguaje escrito, provocando que la escritura sea difícil de entender y no se encuentre en el nivel adecuado, según el grado académico.

Las razones más importantes por las que se evidencia son alteraciones en los sonidos de audición y habla, los recursos pedagógicos pueden ser tradicionalistas, generan temor y por falta de estímulos sensoriales. Con la intención de minimizar la presencia de la disortografía se propone la utilización de la evaluación gamificada, ya que es parte de la nueva transformación digital que considera a los entornos digitales como oportunidades para hacer que la educación progrese, involucrando a los estudiantes en actividades motivadoras que utilizan los beneficios de la tecnología, con la finalidad de fomentar el entusiasmo por educarse y contribuir a nivel social.

1.1 Situación problemática

El presente tema de investigación es novedoso, innovador y actualizado. Para justificar lo afirmado se considera fundamental incorporar metodologías activas, destacando que “la gamificación se concibe como el diseño de escenarios de aprendizaje, constituidos por actividades dinámicas e ingeniosas que incitan a la resolución de tareas de forma innovadora y colaborativa” (Pérez y Gértrudix, 2021, p. 205). De esta manera, *Quizizz* actúa como un recurso tecnológico que estimula mejores condiciones de aprendizaje, valorando las necesidades, intereses y propicia el incremento en la motivación estudiantil.

Considerando lo mencionado por Arias (2021) “las actividades comunes se vuelven arcaicas, ya que no ayudan a la buena ortografía, reincidiendo cada error según la clase de disortografía presente que a su vez muestra la falta de compromiso del docente al instante de enseñar herramientas” (p. 10). Por tal motivo, se propone la utilización de *Quizizz* para disminuir la presencia de la disortografía con el uso de las TIC, específicamente en los estudiantes de Sexto Grado de Educación General Básica.

Por consiguiente, es preciso recordar que la disortografía es una alteración que necesita fortalecimiento para minimizar su existencia. Motivo por el cual, *Quizizz* posee oportunidades en el momento de la utilización, tales como: interfaz amigable, elementos atractivos, contenido presentado de manera lúdica, comodines y cuestionarios inmediatos.

Según datos estadísticos recopilados se obtiene que: “el 39.2% lo encuentra emocionante, motivador y divertido, esto indica que los estudiantes si presentan una actitud positiva hacia la plataforma y un 35.3% aseguran que la aplicación *Quizizz* cumple sus propósitos” (Robles et al., 2021, p. 15). Por lo tanto, la herramienta digital contribuye con la formación académica, precisando ventajas a partir de la utilización, tales como: aprender jugando, reforzar temas y visualizar progresos en los conocimientos. Además, la elaboración de ejercicios sobre la gramática

y acentuación facilitará el dominio en la escritura, evitar errores ortográficos, resolver inquietudes y practicar para fortalecer las destrezas.

1.2 Cuestionarios gamificados

Requieren de la utilización de habilidades, talentos y trabajo en equipo para disfrutar el proceso de adquisición de saberes y visualizar el cumplimiento de una meta con dedicación. La era digital se encuentra presente en las situaciones de la cotidianidad, y, al incorporarla en la enseñanza, es una ventaja que busca complementar la formación preprofesional. Por eso, la búsqueda de estrategias para el siglo XXI comprende un desafío para los actores educativos, particularmente a los profesores que tienen un nuevo rol como tutor del aprendizaje para seleccionar y adaptar el contenido según las características que reconoce en los estudiantes.

Apreciando características relevantes que generen mejoras significativas en el proceso de generación de los contenidos:

Ascender en esa subdivisión es lo que se entiende como conocimiento inductivo: se pasa de lo particular a lo general, de lo concreto a lo abstracto. Llevando esto a los modelos de integración hay que gestionar apropiadamente la incorporación de tecnologías en la enseñanza de conocimientos particulares para poder lograr el aprendizaje de conocimientos generales y abstractos (Campos, 2021, p. 5).

La responsabilidad de lograr momentos de aprendizajes lúdicos es atribuida a los docentes, porque tienen conocimientos que han sido enriquecidos mediante la práctica. Son los que comparten día a día con los estudiantes, observando avances, mejoras y realizando adaptaciones para preparar a los mejores profesionales a futuro.

Para enseñar se utiliza una gran variedad de estrategias y recursos. Específicamente “por medio de las herramientas tecnológicas educativas es posible la autonomía en el aprendizaje” (Padilla et al., 2022, p. 672). El estudiante será capaz de reconocer sus cualidades, los saberes causarán interés, entretenimiento y voluntad propia para seguir superándose. Los elementos visuales captan la atención, facilitan la concentración y favorecen la comunicación asertiva. Por tal motivo, se refiere a un progreso cercano a la vida estudiantil, contextualizado y cercano según las consideraciones de los avances tecnológicos.

Anteriormente, se detallan algunas ventajas de los cuestionarios gamificados, pero es preciso mencionar que actúan como herramientas de evaluación innovadoras, ya que reducen el nivel de miedo, angustia y desesperación que provoca una evaluación no digitalizada. Además, poseen comodines de ayuda con la finalidad de crear una interfaz amigable, transmiten un mensaje de oportunidad para mejorar y revisar contenidos. Los beneficios que fueron enumerados son de *Quizizz* y resulta importante apreciar el trabajo realizado por docentes expertos que crearon los cuestionarios, con la finalidad de guiar a los colegas que necesitan una nueva mirada para enseñar con precisión, actualidad y entusiasmo.

Alonzo (2022) sostiene como una ventaja de *Quizizz* que esta “permite que los estudiantes usen esta plataforma desde cualquier navegador web o dispositivo móvil, donde los docentes usan los cuestionarios gamificados para involucrarlos en clases.” (p. 23). La evaluación debe reemplazar el pensamiento de otorgar una calificación a través del vértigo. Por esto, los cuestionarios asocian elementos gráficos para armonizar el ambiente, y, al combinarse con la ortografía, cautiva al educando. Motiva a la realización por querer aprender, nace un sentimiento que permite disfrutar del aprendizaje, recordar los contenidos y fomenta la utilización en las actividades que desempeña cada día.

1.3 Importancia de la gramática y acentuación

A partir del estudio de las unidades estructurales y análisis de los componentes gramaticales se crea una relación directa con el lenguaje. También es reconocida como el arte de escribir porque posee clasificaciones de palabras, oraciones y párrafos que forman escritos admirables por la utilización de coherencia, cohesión del texto, estilo, argumentación, fundamentación y revisión. Además, incorpora la riqueza del vocabulario para cumplir las funciones de la lengua, avanzando en el proceso para que la comunicación se convierta en el mecanismo principal para intercambiar ideas ingeniosas, que renovarían las temáticas escolares.

Considerando la apreciación de los docentes “todos ellos plantean que realizan trabajo sistemático con el componente ortográfico, específicamente en la acentuación de palabras agudas, llanas y esdrújulas, pues es este el contenido con mayores dificultades” (Matos, 2021, p. 30). El desempeño docente necesita ser más valorizado, porque preparan actividades fuera del horario laboral, reduciendo el tiempo de descanso personal y preocupándose por la formación académica de los estudiantes. Existen técnicas que implican saberes previos, empíricos o procedimientos para guiar en la construcción y socialización del aprendizaje.

A continuación se presenta una dificultad general que tienen los infantes. Se trata de la tilde diacrítica, existe principalmente por desconocimiento, inquietud, confusión o por falta de ejercicios correspondientes a la lectoescritura. Por consiguiente, presenta problemas en el uso adecuado de la gramática, porque dificulta la comprensión de las oraciones. Para superar lo detallado se requiere la utilización de los cuestionarios gamificados de *Quizizz*, porque superaría al dictado comúnmente realizado de forma escrita y revisado manualmente. De esta forma, *Quizizz* presenta tarjetas para agregar preguntas con respuestas, facilitando la incorporación de un amplio vocabulario, la revisión es programada, y los resultados inmediatos, hasta podría descargar un reporte de calificaciones individual o generalizado.

El cuestionario diseñado en *Quizizz* incorpora preguntas de base estructurada que tienen una breve introducción con una interrogante y los niveles de respuesta según la comprensión y atención que estableció para la actividad. Además, luego de contestar se programa una retroalimentación con imágenes o texto para continuar con la evaluación o poder reconocer falencias que se pueden superar mediante el aprendizaje. También *Quizizz* es utilizado como un recurso del aula invertida, deber o trabajo grupal que proporciona una experiencia enriquecedora de construcción de saberes en modalidad personal, o basado en el trabajo cooperativo.

1.4 La disortografía en el aula

Esta corresponde a una necesidad educativa específica que no es asociada al aprendizaje y necesita apoyo para superarla. Considerando el criterio de Daza y Roa (2022) “la identificación de la disortografía es necesaria para establecer las estrategias psicolingüísticas que permitan mitigar los errores ortográficos que se presentan” (p. 32).

En un comienzo se requiere de la observación, convivencia, análisis, detección, selección de estrategias metodológicas y participación por parte de los actores educativos. El profesor observa una característica específica que se presenta en los trabajos escritos de forma reiterada, pero para revisarla necesita de especialistas, y, siendo detectada, comunican a los representantes.

El origen no está debidamente establecido, pero la revisión de factores comunes permite analizar la situación. “Puede ser entre las causas la falta de metodología en el aprendizaje de la ortografía, convirtiéndose en una dificultad de aprendizaje” (Granizo y Carrera, 2020, p. 52). Establecer gran cantidad de influencia al memorismo puede ocasionar complicaciones, y, seguir utilizando métodos tradicionalistas, provocan la reducción de la creatividad, imaginación, motivación y sentimiento de angustia en los niños. Entonces, todo el material didáctico debe construirse siguiendo la idea que está encaminado en el modelo pedagógico del socioconstructivismo y apreciando las necesidades escolares.

Por su parte, los fonemas son la base para procesos de escritura y lectura porque es necesario repasar los sonidos para distinguir las letras y realizar tarjetas sensoriales para abordar las inteligencias múltiples. Por consiguiente, es vital realizar trabajos de vocalización en el aula, ya que cada persona aprende a su propio ritmo, dependiendo del ambiente de aprendizaje, y según las características propias. De esta manera, lo mejor es actuar con empatía, tolerancia y solidaridad. Por eso resulta prudente destinar un espacio para realizar el refuerzo entre pares que enriquece la convivencia escolar, y se potencializa cuando las pruebas son presentadas en entornos digitales que provocan un sentimiento de cercanía entre el aprendizaje diario, con los medios tecnológicos.

Impartir saberes es importante, pero compartir vivencias es significativo. Peña y Romero (2021) perciben que “el docente debe adaptarse a los nuevos métodos educativos y estar abierto a cualquier novedad, de esta forma puede acercarse a los educandos y brindarles el mejor acompañamiento posible, lleno de confianza y experiencias significativas” (p. 29). La confianza que transmite el profesor determina el nivel de acercamiento que tendrán sus estudiantes, reduciendo el temor, desesperación y fomentando el diálogo para superar los retos educativos que preparan para el desenvolvimiento en el diario vivir. De este modo se reduce las posiciones de superioridad, crea relaciones de respeto, amistad y agradecimiento.

1.5 Recursos certificados para la disortografía

El lenguaje que utiliza una determinada población depende de los factores comúnmente transmitidos o adaptados. Hernández (2022) comparte que una estrategia lúdica “consistió en el “detective de faltas de ortografía”, pues para involucrarse a la problemática que empezaban a trabajar, inicialmente, sería importante observar qué es lo que ellos ya conocían o sus áreas de

oportunidad en las cuales mejorar” (p. 61). En el aula es posible aplicar metodología innovadora para influir en la asimilación, incorporación y adaptación de los conocimientos. Busca una nueva reacción de los estudiantes, mejorar las habilidades, fomentar el valor del trabajo y posibilita un adecuado trabajo en equipo.

El protagonismo del estudiante es impulsado con ejercicios interactivos, imágenes, audio y refuerzos constantes con *Quizizz*. La herramienta presenta múltiples beneficios, solo necesita conectividad para poder presentar una ventana de aprendizajes duraderos. Se conoce que la teoría es la base que impulsa el desarrollo de una actividad, pero la práctica enriquece el aprendizaje, promueve la participación, permite que nuevas experiencias se incorporen al pensamiento cognitivo y desarrollo una actividad crítica. Además, la configuración de *Quizizz* es sencilla, depende de la personalidad del creador para escoger los escenarios, música de fondo, estilos de textos, imágenes y videos.

Briceño (2022) identifica la importancia del rol de un actor “el docente juega un papel preponderante, pues es el responsable de seleccionar, planificar, ejecutar y orientar las estrategias metodológicas para la enseñanza de las reglas que rigen la escritura del español” (p. 20). Innovar es vital para facilitar procesos de construcción del conocimiento. Utilizar la pizarra, aprenderse las reglas y practicar con ejercicios de *Quizizz* es el mejor proceso para fortalecer saberes. La afirmación que fue descrita en las anteriores líneas necesita ser explicada, porque *Quizizz* usa la gamificación; es decir, los juegos como soporte del aprendizaje y principio de una mejora encaminada en la calidad educativa.

Por otra parte, la actividad lúdica es vital durante los primeros años de vida para vincular el escenario familiar con el escolar y social. Precizando que el juego es uno de los recursos más importantes para que los niños aprendan conocimientos, habilidades y actitudes. De esta forma, las herramientas virtuales facilitan el aprendizaje mediante la interacción con la tecnología, generan avances en el trabajo autónomo y aumenta las actividades digitales que involucran al estudiante en un ambiente ameno cuando presentan el juego como un nexo para reforzar y enriquecer las temáticas educativas.

Continuando con lo afirmado, los cuestionarios de *Quizizz* pueden ser enviados como tareas escolares para la realización en el hogar. En ocasiones, un familiar dispone de mayor cercanía con los estudiantes porque comparten actividades por más tiempo, en comparación con el docente del aula. Entonces, la evaluación posibilita que los padres de familia o representantes se involucren con el apoyo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. También permitiría que se comparta una experiencia enriquecedora de aprendizaje desde el lugar de residencia, compartiendo momentos amenos y mejorando las relaciones de cuidado, protección y convivencia familiar.

1.6 Saberes de la segunda infancia

Minimizar la figura de una correcta escritura y considerar la presencia de la gramática como una acción relativa al aprendizaje es una concepción que necesita ser modificada. En el siguiente párrafo se detalla lo precisado por Falla y González (2020) quienes indican que:



Estos pequeños errores no solo tienen el poder de hacer perder la calidad a los escritos, sino que además puede crear confusión, poca claridad y falta de coherencia al manifestar sus ideas, pues sabemos que en la actualidad la correcta escritura amplia las oportunidades tanto en lo laboral como en lo personal y académico (p. 24).

Para cautivar a un lector con un texto se requiere el uso adecuado de la ortografía. Entonces, desde edades tempranas se trabaja la memorización de reglas ortográficas, pero la educación es un ciclo que necesita de personas comprometidas con la enseñanza para incorporar estrategias, para conseguir mayor confianza al momento de redactar.

Desde los más pequeños se establece temas principales para abordar, resaltando que la motivación nace del propio individuo, pero existen factores externos que permiten elevarla a un nivel superior. También los escenarios de aprendizaje necesitan alcanzar relaciones armónicas de convivencia, porque desde el entorno más cercano se influye en el comportamiento del infante, después las primeras relaciones entre pares, y, posteriormente, la comunicación con la comunidad que necesita de conexiones fuertes para asegurar la búsqueda del bien común a partir de principios humanos.

Con el transcurso del tiempo los infantes desarrollan, descubren y utilizan algunas de sus habilidades, pero existe una transformación importante. Según Núñez et al. (2020):

Pensar críticamente es reflexionar sobre una idea en correspondencia con otra, siendo la segunda idea base de la que continúa, y esta, una consecuencia de las ideas primigenias. Este proceso cíclico del pensamiento cuando llega a una conclusión, se dice que es reflexivo o crítico, porque genera una nueva idea y motivo para nuevas reflexiones (p. 38).

El significado comienza a partir de la relación de lo conocido con los saberes que se van incorporando. Para llegar al pensamiento crítico es necesario que el propio individuo se pregunte sobre las razones que justifican los eventos y analice la situación existente con la intención de crear alternativas que serán el resultado del estudio del entorno, creatividad y juicio propio.

Metodología

Es importante apreciar la clasificación empezando por los métodos empíricos, basados en la experiencia. En este estudio se destaca la observación, que de acuerdo con González et al. (2021) esta puede “ser vista como método, instrumento o técnica para consignar información, pretende conocer y captar lo que pasa en el mundo real con la finalidad de describir, analizar o explicar” (González et al., 2021, p. 71).

Es un procedimiento propio del ser humano, realizado a través del sentido de la vista y socializando los hallazgos encontrados. El segundo tipo corresponde a los métodos lógicos, ejemplificando con el proceso deductivo que comienza por el análisis específico para llegar a las conclusiones. De esta manera, el contenido fue previamente estudiado, analizado y comparado para abordar la temática con datos estadísticos reales de investigaciones previamente realizadas.

2.1 Tipo de investigación

La investigación utilizada en el presente trabajo es descriptiva, de acuerdo con los autores Guevara et al. (2020) esta “tiene como objetivo describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permiten establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (p. 164). Siendo el estudio correspondiente con el ámbito escolar, esta también es de carácter cualitativo, por lo que se requiere presentar el contenido para fortalecer y apoyar el rol de los educadores. El estudio se basa en la cultura investigativa de fuentes verídicas. Al avanzar, necesita una comparación entre datos estadísticos que fundamente la investigación.

2.2 Instrumento

La investigación documental puede utilizar diversos recursos para agregar información importante. Por esta razón, el instrumento seleccionado es una ficha de observación. Para Vílchez et al. (2020) a través de esta “se va a proceder a evaluar el nivel de cumplimiento del principio de eficiencia y eficacia en cada uno de los expedientes seleccionados” (p. 253). Es decir, se elaborará soportes de información que presentarán datos estadísticos comparables según similitudes.

Resultados

En la siguiente sección se encuentran los resultados del Informe General del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA). Presentando estadísticas comparables entre dos asignaturas: Lengua y Literatura y Matemática.

Tabla 1

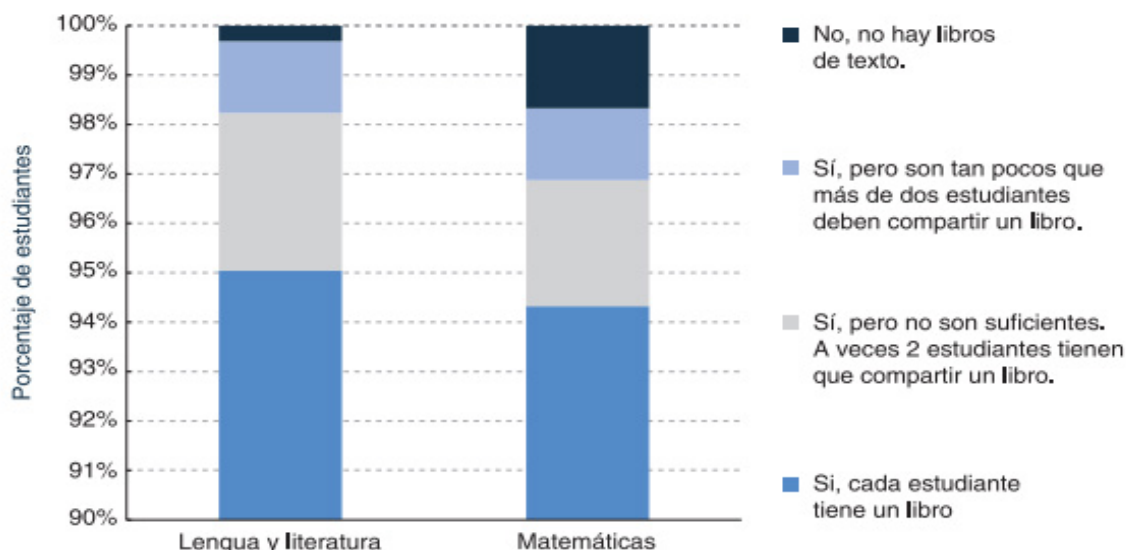
Disponibilidad de Libros para Lengua y Literatura y Matemática

Criterio	Lengua y Literatura	Matemática
Cada estudiante tiene un libro	90% - 95%	90% - 94%
Dos estudiantes comparten el libro	95% - 98%	94% - 97%
Más de dos estudiantes comparten el libro	98% - 99%	97% - 98%
No hay libros escolares	99% - 100%	98% - 100%

Nota. Porcentaje de disponibilidad de textos escolares. Fuente: Ineval y Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (2018).

Figura 1

Disponibilidad de libros para Lengua y Literatura y Matemática



Nota. La figura muestra los resultados registrados del Informe General PISA en el año 2018 de la Educación en Ecuador. Fuente: Ineval y Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (2018).

Realizando un análisis de la *Tabla 1* y *Figura 1* se precisa que en la asignatura de Lengua y Literatura existe mayor disponibilidad de textos escolares. Por consiguiente, los estudiantes disponen de recursos bibliográficos para aprender, reforzar y construir conocimientos. Con relación a la gramática, se precisa temas que presentan ejercicios para completar, elaborar textos y señalar errores ortográficos.

Entonces, los docentes utilizan los libros como guía, revisan los contenidos y facilitan la evaluación con plataformas interactivas. Facilitan a su vez la adaptación del material didáctico, precisando la utilización de los avances tecnológicos en beneficio de la educación para motivar a los estudiantes, incentivar la participación, transformar el ambiente escolar y permitir que los aprendizajes se conviertan en funcionales para el progreso académico.

Consecutivamente se añade información relevante sobre los contenidos que se revisan en el tercer grado de Educación General Básica con relación al bloque curricular denominado: Escritura y Literatura. Evidenciando un análisis comparativo con porcentajes establecidos entre Ecuador y América Latina y Caribe.

Tabla 2

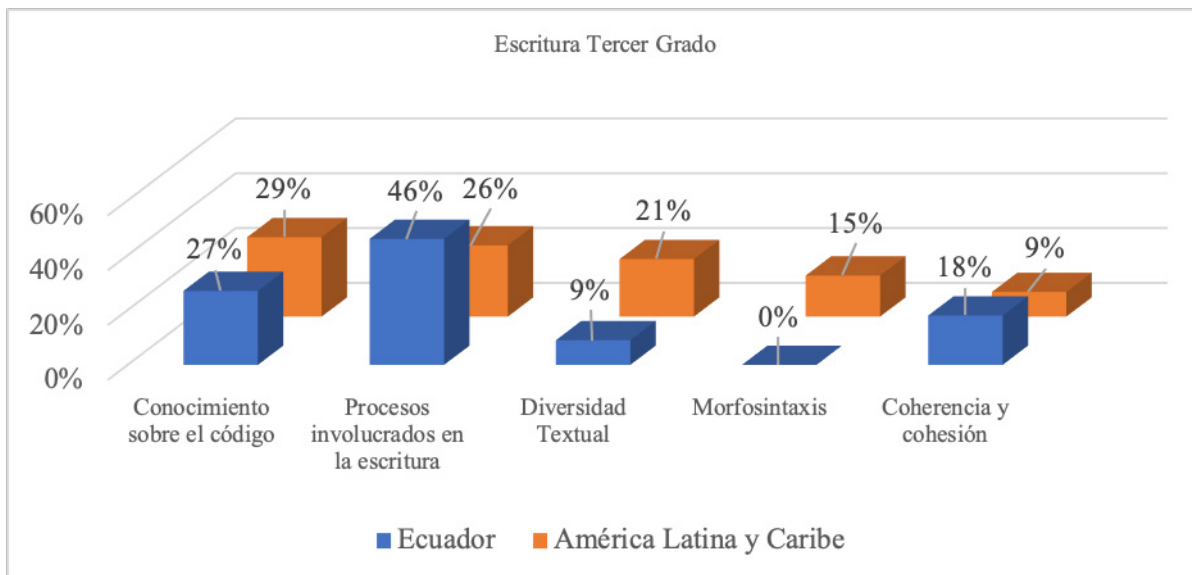
Contenidos de Escritura para Tercer Grado

Temas	Ecuador	América Latina y Caribe
Conocimiento sobre el código	27%	29%
Procesos involucrados en la escritura	46%	26%
Diversidad Textual	9%	21%
Morfosintaxis	0%	15%
Coherencia y cohesión	18%	9%

Nota. Contenidos de la escritura para tercer Grado. Fuente: Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (2022).

Figura 2

Escritura Tercer Grado



Nota. Temáticas de la Escritura pertenecientes a la asignatura de Lengua y Literatura. Fuente: Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (2022).

Analizando la *Tabla 2* y *Figura 2* se menciona que Ecuador presenta niveles aceptables en temáticas como procesos involucrados en la escritura y conocimiento sobre el código. En relación con coherencia y cohesión se encuentra en desarrollo. Está en una fase de inicio en la diversidad textual y necesita mejorar en la morfosintaxis. En cambio, América Latina y Caribe tiene estadísticas que visualizan desarrollo y aceptación.

Apreciando el resultado de la morfosintaxis en el Ecuador, es recomendable describir el abordaje que posee vínculos directos con las reglas de la lengua. Específicamente en la estructuración de las oraciones, al reconocer los elementos estructurales, escribir según el orden funcional, revisar la coherencia, cohesión y adecuación de las palabras. Por este motivo, es importante agregar

metodologías actuales y procesos que permitan observar aspectos a mejorar para conseguir uno de los primeros instrumentos; que es la utilización de la evaluación, pero gamificada, porque reduce el sentimiento de frustración al combinar con elementos estéticos.

En la siguiente *Tabla 3* se encuentra el registro estadístico de la utilización tecnológica, precisando las páginas web con el respectivo tráfico del buscador o cantidad de visitantes que registra en cada acceso realizado.

Tabla 3

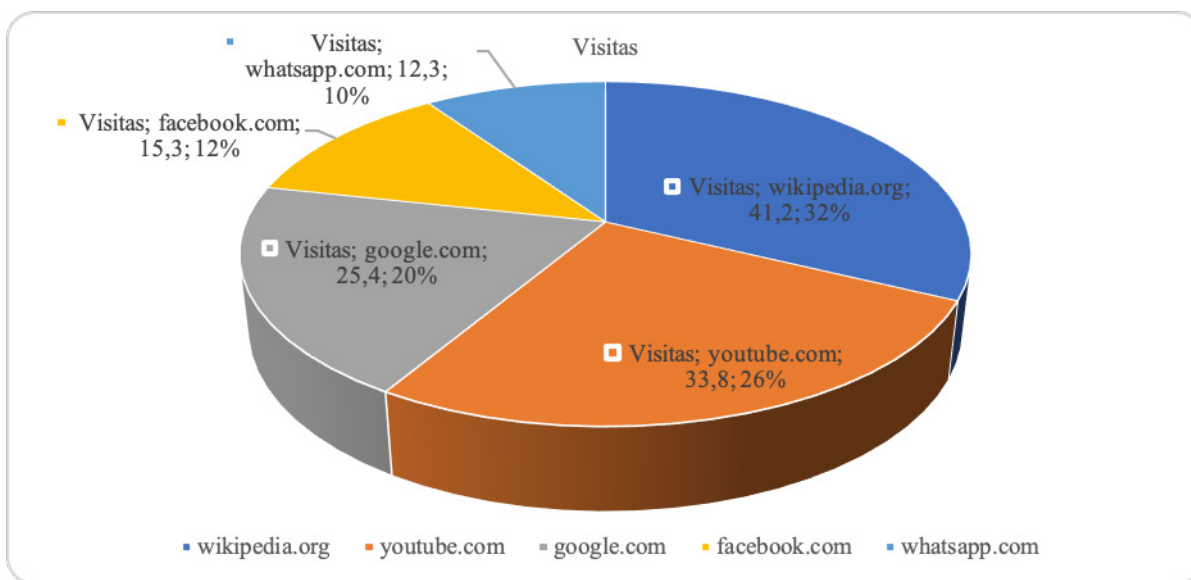
Sitios Web más Visitados

Posición	Sitio Web	Visitas
1	wikipedia.org	41,2M
2	youtube.com	33,8M
3	google.com	25,4M
4	facebook.com	15,3M
5	whatsapp.com	12,3M

Nota. La cantidad registrada de visitas realizadas en los 5 sitios web más frecuentados. Fuente: Del Alcázar (2022).

Figura 3

Sitios Web más Visitados



Nota. El gráfico representa la medida cuantitativa de las visitas realizadas en los sitios web. Fuente: Del Alcázar (2022).

En la *Tabla 3* y *Figura 3* se muestra que los sitios web más visitados corresponden a páginas que son comúnmente conocidas, iniciando por Wikipedia, que presenta contenido para estudiar,

pero no existe la certificación de los editores que suben la información. Resulta novedosa porque el contenido es presentado con un lenguaje sencillo. YouTube es reconocido por su contenido multimedia, puede ser educativo, de entretenimiento o comercial. Google es uno de los mejores buscadores que facilita el acceso universal a la información. Por su parte, Facebook y WhatsApp son redes sociales que reducen las fronteras de comunicación.

Sin embargo, en el listado anterior no aparecen aplicaciones digitales educativas que proporcionan entornos amigables de aprendizaje. Entonces, los actores educativos no utilizan frecuentemente estos por motivos diversos, tales como desconocimiento digital, preferencia a utilizar plataformas descargables, instrumentos tradicionales o por falta de tiempo. No obstante, en el siglo XXI existen herramientas *online* que apoyan la labor del docente al diseñar material inmediato, la interfaz sencilla como tutoriales de ayuda son efectivos. Incluso en las capacitaciones docentes se comparten las aplicaciones escolares con buenos resultados.

Conclusiones

Como parte de las conclusiones se concluye que la evaluación gamificada de la Gramática y Acentuación apoya en el proceso para reducir la disortografía en la segunda infancia. Entre los principales motivos son la estructuración de temáticas novedosas en aplicaciones educativas que priorizan la enseñanza constructivista, incrementa la motivación de los estudiantes cuando el juego actúa como nexos del proceso de enseñanza-aprendizaje y posibilita que el rol del docente permanezca como orientador durante el proceso, visualizando el progreso académico y transmitiendo un mensaje de agradecimiento, ya que determinó algunas horas para crear material didáctico actualizado.

Con el análisis minucioso se determinó que la disortografía es una etapa transitoria en el aprendizaje, que, al ser identificada, requiere atención, comprensión y apoyo permanente. Empezando por las reglas ortográficas, que tiene un proceso de avance correspondiente al 46% en Ecuador y 26% en América Latina y el Caribe. Entonces, es preferible revisarlas con la ayuda de la evaluación gamificada, porque el cuestionario fue diseñado por expertos digitales que añadieron elementos atractivos para disfrutar mientras se refuerza los conocimientos, y, mediante la asimilación, poder incorporar nuevos saberes significativos.

Finalmente, las herramientas digitales son diversas y se requiere de la habilidad profesional para apreciar los ritmos, estilos de aprendizaje y realidad existente para adaptarlas a las necesidades estudiantiles. Todo lo descrito se puede encontrar en *Quizizz*, pero se necesita de la experiencia propia para comprobarlo. Una oportunidad para actuar como soporte se puede presentar cada día, pero lo realmente valioso es acompañar en el camino de la superación mediante consejos, aplicación teórica y animando para que el potencial humano progrese.



Referencias

- Alonzo, K. (2022). *Estrategias gamificadas para el aprendizaje de matemática en la Educación General Básica* [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica Indoamérica]. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2936>
- Arias, R. (2021). *Trastorno de la disortografía en el proceso enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Comandante General Atahualpa”* [Tesis de Grado Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/24320/1/UCE-FIL-PLL-ARIAS%20RICHAR.pdf>
- Briceño, C. (2022). Uso de las reglas ortográficas en el contexto escrito de los estudiantes de educación básica. ¿Son efectivas las actividades didácticas? *Mérito - Revista De Educación*, 4(22), 19-28. <https://doi.org/10.33996/merito.v4i11.862>
- Campos, R. (2021). Modelos de integración de la tecnología en la educación de personas que desempeñan funciones ejecutivas y de dirección: el TPACK y el SAMR. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 21(1), 1-27. <https://doi.org/10.15517/aie.v21i1.42411>
- Daza, R., y Roa, D. (2022). *Abordaje psicolingüístico de la disortografía : reflexiones para la enseñanza de la ortografía* [Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia]. <https://repositorio.uptc.edu.co/handle/001/8973>
- Del Alcázar, J. (2022). Parte 5: Sitios web y aplicaciones en Ecuador [tabla 3 y figura 3]. *Mentinno*. <https://www.mentinno.com/aqui-tu-acceso-al-informe-estado-digital-ecuador-octubre-2022/#Descargas>
- Falla, G., y González, M. (2020). *Actividades lúdicas para promover el uso de las reglas ortográficas en los niños y niñas de grados sextos de las instituciones Jorge Isaacs y Laurel de Cera* [Tesis de especialidad, Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/4671>
- González, A., Vázquez, L., y Ramos, J. (2021). La Observación en el Estudio de las Organizaciones. *New Trends in Qualitative Research*, 5, 71-82. <https://doi.org/10.36367/ntqr.5.2021.71-82>
- Granizo, G., y Carrera, M. (2020). *Relación de la disortografía en la eficiente escritura de los estudiantes de 4to. Grado* [Tesis de grado, Universidad Estatal de Milagro]. <https://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5208>
- Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/860>

- Hernández, E. (2022). *La motivación con ejercicios lúdico-prácticos para favorecer la ortografía en un grupo de tercer grado de secundaria* [Tesis de grado, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí]. <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/1072>
- Ineval., y Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2018). *Resultados de PISA para el Desarrollo* [tabla 1 y figura 1]. Instituto Nacional de Evaluación Educativa. <http://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/informe-general-pisa-2018/>
- Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación. (2022). *Análisis curricular Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019) Ecuador documento nacional de resultados*. UNESCO. <http://evaluaciones.evaluacion.gob.ec/BI/analisis-curricular-estudio-regional-comparativo-y-explicativo-erce-2019-ecuador-documento-nacional-de-resultados/>
- Matos, L. (2021). *Tareas Docentes para la Ejercitación de la Acentuación en Séptimo Grado* [Tesis de grado, Universidad de Holguín]. <http://repositorio.uho.edu.cu/xmlui/handle/uho/8631>
- Núñez, L., Gallardo, D., Aliaga, A., y Díaz, J. (2020). Estrategias didácticas en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Revista Eleuthera*, 22(2), 31-50. <https://doi.org/10.17151/eleu.2020.22.2.3>
- Padilla, J., Rojas, L., Valderrama, C., Ruiz, J., y Flores, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 23(6), 669-678. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>
- Peña, K., y Romero, E. (2021). *Estrategias Pedagógicas para Mitigar la Disortografía en los Niños y Niñas del Grado Segundo del Colegio Juan Pablo II de Acacias Meta* [Tesis de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. <https://hdl.handle.net/10656/13690>
- Pérez, E., y Gértrudix, F. (2021). Ventajas de la Gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el período de 2015-2020. *Contextos Educativos: Revista de Educación*(28), 203-227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>
- Robles, H., Salamanca, R., y De La Cruz, K. (2022). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. *Puriq*, 4, e239. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.1.239>
- Vílchez, M., Collazos, M., Heredia, F., y Sotomayor, G. (2020). Evaluación de la eficiencia y eficacia en la contratación de obras mediante licitación pública en el gobierno regional Lambayeque, 2017-2019. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(3), 253-259. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000300253

Copyright (2023) © Judith Micaela Barrionuevo Mora



Este texto está protegido bajo una licencia internacional [Creative Commons](#) 4.0.

Usted es libre para Compartir—copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato — y Adaptar el documento — remezclar, transformar y crear a partir del material—para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de Atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.

[Resumen de licencia](#) – [Texto completo de la licencia](#)