

UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA: LENGUA Y
LITERATURA



**Propuesta educativa de gamificación para desarrollar habilidades
ortográficas en estudiantes de primer grado de una institución educativa,
Lambayeque-2021**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA: LENGUA Y LITERATURA**

AUTOR

Lizbeth Marinella Chuquimarca Flores

ASESOR

Kelita Ytamar Rodriguez Rojas

<https://orcid.org/0000-0002-7466-0779>

Chiclayo, 2023

Propuesta educativa de gamificación para desarrollar habilidades ortográficas en estudiantes de primer grado de una institución educativa, Lambayeque-2021

PRESENTADA POR

Lizbeth Marinella Chuquimarca Flores

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA: LENGUA Y
LITERATURA**

APROBADA POR

Janeth Benedicta Falla Ortiz

PRESIDENTE

Silvia Georgina Aguinaga Doig

SECRETARIO

Kelita Ytamar Rodriguez Rojas

VOCAL

Dedicatoria

Dedicado a mis padres, por ser los pilares esenciales en mi vida y permitirme llegar hasta este momento significativo de mi formación profesional.

Agradecimientos

Agradezco a Dios, por brindarme la oportunidad y permitirme vivenciar cada enseñanza impartida; y a mis padres, por su esfuerzo y dedicación.

Propuesta educativa de gamificación para desarrollar habilidades ortográficas en estudiantes de primer grado de una institución educativa, Lambayeque-2021

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unan.edu.ni Fuente de Internet	<1%
5	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	issuu.com Fuente de Internet	<1%
8	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
Revisión de literatura	9
Materiales y métodos	17
Resultados y discusión	26
Conclusiones	29
Recomendaciones.....	29
Referencias	30
Anexos.....	33

Resumen

La ortografía permite a los integrantes de una comunidad lingüística poder comunicarse eficazmente. Si bien esta surge por las convenciones sociales, es gracias a su existencia que se homogeneiza el idioma y se evitan los malos entendidos en la comunicación escrita. Al exponerse lo anterior, se entiende que es de suma importancia trabajar este tema en las escuelas, pero se debe admitir que su aplicación no se toma con el rigor debido. En esta realidad, nació esta investigación que tuvo como objetivo general desarrollar una propuesta didáctica basada en la gamificación para mejorar las habilidades ortográficas de alumnos del primer grado de secundaria de una institución educativa privada de Lambayeque. Este trabajo fue de diseño básico propositivo. Se trabajó con un total de 20 alumnos, los cuales fueron seleccionados mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia, y se les aplicó un test. Los resultados demostraron que el 70 % de la muestra se encontró en el nivel regular y el 30 % en deficiente. Esto conllevó a la necesidad de actuar frente a la problemática descrita y el menester de realizar un programa que contribuya con la mejora de la ortografía.

Palabras clave: *ortografía, escritura, juego, tecnología, juego educativo, juego de simulación*

Abstract

Orthography allows members of a linguistic community to communicate effectively. Although it arises from social conventions, it is thanks to its existence that the language is homogenized and misunderstandings in written communication are avoided. In view of the above, it is understood that it is of utmost importance to work on this topic in schools, but it must be admitted that its application is not taken with due rigor. In this reality, this research was born with the general objective of developing a didactic proposal based on gamification to improve the spelling skills of students in the first grade of secondary school in a private educational institution in Lambayeque. This work is of basic propositional design; we worked with a total of twenty students, who were selected by non-probabilistic sampling by convenience, and a test was applied to them. The results showed that 70 % of the sample is in the regular level and 30 % in deficient, this led to the need to act against the problem described and the need to carry out a program that contributes to the improvement of spelling.

Keywords: *spelling, writing, game, technology, educational game, simulation game*

Introducción

El ser humano, a través de la historia, ha ido consolidando diversas fuentes de expresión y comunicación. Una de ellas es la escritura que, de acuerdo a García (2001), es la representación gráfica del idioma y utiliza convenciones de la comunidad lingüística. Lo que indica que es el uso de simbolismos que ayudan a plasmar un mensaje. Siendo la redacción otro canal de interacción social, es debido inferir que debe existir un conjunto de reglas, las cuales permitirían evitar malos entendidos y es aquí donde aparece la correcta escritura. La ortografía, según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (1970, citado por Camps, Milian, Bigas, Camps y Cabré, 1990), está ligada a la gramática. Por su parte, Ferreiro (1986) afirma que esta va a poseer diversos componentes como el fonético, morfológico, sintáctico, léxico y semántico.

Si bien resulta que esta cumple un rol importante dentro de la educación y dominio del sujeto, con respecto a su idioma, es necesario admitir que en la realidad las personas no suelen conocer a cabalidad la existencia de estas reglas. Las investigaciones, en relación a esta problemática, exponen que la causa principal es responsabilidad de los docentes. Cabanillas (2021) afirma que se siguen utilizando metodologías de corrección de errores y no aquellas que causen un verdadero impacto en los estudiantes y, por ende, no haya un aprendizaje significativo. Esto indica que los profesores aún no actualizan su modo de enseñar gramática lo que genera graves consecuencias en sus alumnos.

Una vía que puede ayudar a solventar lo descrito, puede ser la integración de la gamificación dentro de la enseñanza de la ortografía. Garone y Nesteriuk (2019) señalan que esta surge dentro del mundo empresarial, hace referencia al uso de los recursos del videojuego y que pueden ser aplicados en el contexto educativo. González (2014) agrega que este proceso puede conllevar a que la actividad realizada en clase pueda resultar motivadora. Por su parte, Teixes-Arguilés (2014) afirma que a través de esta se puede lograr que los estudiantes estén más entusiasmados por lo que les enseñan y lograr tener un aprendizaje significativo. Por lo que, sin duda, aplicarlo en la educación resulta provechoso y, de esta manera, se podría lograr que los alumnos comprendan y logren entender las reglas de ortografía de la lengua española.

Para poder comprender el tema de las habilidades ortográficas, se expone el problema a nivel internacional. Se debe comenzar precisando que no existe un examen que pueda reflejar la realidad de la escritura y, por ende, evidenciar el dominio de la ortografía española. Sin embargo, el Programa Internacional de Evaluación de los Alumnos (PISA) puede ayudar a comprender el panorama de la problemática descrita, si se toma en cuenta lo que la señalan Maco y Contreras (2013), puesto que para estos autores tanto escritura como lectura se relacionan para la alfabetización del sujeto. Por lo que los resultados de esta prueba demuestran que el 20 % de los países que participaron no llegaron al nivel esperado (Schleicher, 2019).

A nivel de Latinoamérica, en el año del 2013 se llevó a cabo el Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo (TERCE). (Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE), 2016). De acuerdo a lo obtenido, los estudiantes del tercer y sexto grado de primaria necesitan reforzar aspectos discursivos (conocimiento del propósito y estructura del texto). En el ámbito nacional, se encuentra la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) y Evaluación Muestral (EM) del 2018, donde se conoce que el 56 % de los alumnos del segundo grado de secundaria pertenecen al nivel de progreso y el 23, 8 % al de inicio (Sicrece, 2018).

Lamentablemente, la región de Lambayeque no es ajena a esta realidad y lo expuesto también se ha podido experimentar en un colegio privado perteneciente a la ciudad de Chiclayo. Una de las causas es la no aplicación de la gamificación para la enseñanza de las reglas ortográficas del idioma español. La segunda es que los padres de familia no utilizan el juego como método para animar el estudio de la gramática. Las consecuencias son que los estudiantes no escriben de manera adecuada y acorde a su nivel de estudio.

Si bien en el Currículo nacional de educación básica, en la competencia escrita, la ortografía se contempla en la capacidad *utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente*; se debe admitir que es necesario adoptar nuevas medidas y aplicar metodologías que ayuden a acercar a los estudiantes hacia la correcta escritura. Es por ello, que en la presente investigación se plantea el siguiente problema: ¿cómo mejorar la ortografía de los estudiantes del primer grado de secundaria de una institución educativa privada de Chiclayo, 2021?

El objeto fue la ortografía. El objetivo principal fue diseñar una propuesta didáctica basada en la gamificación para mejorar la ortografía de los estudiantes de primer grado de educación secundaria de una Institución educativa privada de Chiclayo, 2021. El primer objetivo específico fue identificar el nivel actual de conocimientos ortográficos de los estudiantes de primer grado y el segundo fue determinar las características de la propuesta didáctica orientada a mejorar la ortografía de los estudiantes.

Para verificar la viabilidad de este trabajo, fue necesario recurrir a investigaciones que demostraron la efectividad al tomar la gamificación. En el trabajo de Hurtado y Niño (2019) se evidencia que, luego de la aplicación las herramientas gamificadoras, el 60, 9 % del grupo experimental se encuentra en los niveles de alto y muy alto en sus habilidades ortográficas. Por su parte, Corchuelo (2018) tiene por objetivo motivar a los alumnos hacia una participación activa durante el desarrollo de la clase y luego de aplicar su estrategia, el 88 % de ellos manifiestan que estas actividades les resultan atractivas y contribuyen en sus aprendizajes. Lo que indica que utilizar este proceso en las esferas de la educación puede contribuir y potenciar en las habilidades ortográficas de los educandos. En cuanto a las limitaciones para el desarrollo de esta investigación, está el hecho de que no existan muchos estudios que tomen a las dos variables (habilidades ortográficas y gamificación).

Además, esta investigación se justificó a nivel teórico al reunir bases teóricas que sustenten en la fundamentación del trabajo y contribuyeron en el desarrollo de otros estudios que se centraron en estudiar las variables aquí descritas. En cuanto a lo práctico, esta posibilitó la mejora de la ortografía de los alumnos. De esta manera, ellos se familiarizaron con estas reglas y pudieron ser capaces de usarlas en su escritura. A nivel metodológico, se buscó que la propuesta desarrollada pueda ser aplicada en las diversas realidades en las que se desee mejorar la problemática expuesta y también se debe destacar la construcción del instrumento-test-, el cual posee un alto porcentaje en la validación de expertos y confiabilidad, lo que demuestra que puede ser utilizado en estudios similares. En relación al punto de vista social, se procuró que los sujetos que participaron en la investigación sean los beneficiarios principales con el desarrollo de este estudio; pero a su vez sea la sociedad misma, ya que al tener personas que manejen de manera correcta la ortografía habría una mejor comunicación escrita.

Revisión de literatura

Antecedentes

El primer antecedente internacional fue el realizado por Irías (2019) en Nicaragua. El cual tuvo por objetivo determinar la efectividad de estrategias didácticas para el aprendizaje de palabras que contengan b/v. Este estudio fue descriptivo y se contó con dieciocho estudiantes y el docente del aula. Las técnicas utilizadas fueron la entrevista y observación. Durante esta última, se pudo evidenciar que, si bien los educandos conocían sobre estas consonantes, aun así, se veían sus dificultades al momento de utilizarlas y se concluyó que las metodologías obsoletas y poco atractivas influyen de manera negativa en el aprendizaje ortográfico. Por lo que este trabajo dio cuenta de la necesidad de aplicar la gamificación, para que exista una mejoría en el aprendizaje de los estudiantes.

La segunda investigación fue de Corchuelo (2018), el cual tuvo por objetivo motivar a los alumnos hacia una participación activa durante el desarrollo de la clase. Tuvo como enfoque al cuantitativo, siendo su diseño el descriptivo. Para su realización se contó con la participación

de ochenta y nueve participantes, los cuales pertenecieron a diversas carreras universitarias y el instrumento usado fue un cuestionario. Luego de la aplicación de la estrategia, se obtuvo que el 88 % de los alumnos manifiestan que estas actividades le resultaron atractivas y contribuyeron en su aprendizaje. El autor concluyó que la aplicación de la gamificación en la educación es necesaria para dinamizar el proceso de enseñanza. Además, señaló que la propuesta es altamente efectiva. Sin duda, esta investigación demostró que a través de la utilización de este tipo de estrategias se genera un mayor involucramiento y mejor captación de los saberes.

Una tercera investigación internacional fue la realizada por Rodríguez y Sánchez (2018) en España. Su trabajo tuvo por objetivo evaluar la ortografía de alumnos del primer y cuarto grado de secundaria. Este se encuentra enmarcado dentro del enfoque cuantitativo. La muestra fue un total de sesenta estudiantes y el instrumento fue una prueba. En este trabajo se buscó identificar los errores ortográficos y se encontró que si bien pueden escribir correctamente los adverbios terminados en -mente o identificar en qué ocasión usar el seseo/ceceo, es debido mencionar que existen confusiones en el uso de b/v, uso de mayúsculas o minúsculas, tildación de monosílabos, uso de los signos de puntuación. En consecuencia, los autores señalaron que no hay mucho crecimiento en cuanto a su conocimiento ortográfico e incitó a los docentes a desarrollar nuevas metodologías. Este estudio contribuyó a esta tesis en que se verificó que existe un problema en cuanto a correcta escritura y que es menester de los profesores actuar frente a esto.

Un cuarto estudio internacional fue el realizado por Borrego et al. (2017) en España, el cual tuvo por objetivo motivar a los estudiantes de ingeniería hacia la adquisición de su aprendizaje. Durante el desarrollo de esta propuesta, se les presentó una serie de acertijos. El resultado obtenido, luego de aplicar la estrategia, es que se vio que los educandos al estar frente a una actividad, tanto retadora como motivante, generó que puedan realizar con mayor ánimo las tareas y, además, haya un mejor apropiamiento de su aprendizaje. En este sentido, se evidenció que la gamificación logra optimizar el involucramiento de los alumnos frente a lo que aprenden y que los resultados pueden ser positivos si este es aplicado durante el desarrollo de las sesiones.

Otro antecedente internacional fue el realizado en Nicaragua por Rodríguez et al. (2016), el cual tuvo por objetivo ratificar la aplicación de juegos didácticos para el aprendizaje del uso de b/v. Este estudio se encontró enmarcado en el enfoque cualitativo y es de tipo acción participativa. Se contó con la participación de veinte estudiantes y el profesor encargado del aula, los cuales fueron seleccionados mediante el muestro no probabilístico por conveniencia. Los instrumentos fueron un cuestionario para el docente y test para los educandos. En el pretest se obtuvo que el 55 % de la muestra se encontraba en los niveles de inicial y elemental y en el postest el 75 % estaba en los niveles de satisfactorio y avanzado. Los autores concluyeron que su propuesta optimiza el rendimiento de los alumnos en cuanto a la ortografía. Este estudio aporta a la investigación al comprobar que el trabajo mediado por juegos -gamificación- generó una mayor aprehensión de los saberes y también hay una mejor disposición hacia aprender.

A nivel nacional, se encontró el estudio realizado por Ramírez (2020). El objetivo fue determinar la efectividad de la gamificación dentro de la enseñanza de la ortografía acentual. El trabajo fue de enfoque cuantitativo y diseño cuasiexperimental. Se contó con la participación de cincuenta alumnos, donde 25 pertenecían al grupo control y los otros al experimental. Se trabajó con un test; de acuerdo a los resultados, la nota promedio en el pretest por el salón control fue de 12, 64 y del experimental fue de 13, 16. En el postest, el primer equipo obtuvo 13, 32 y el segundo 18, 52. Por consecuencia, se concluyó que la gamificación contribuye en la mejora de la aprehensión de los saberes ortográficos. Siendo su contribución demostrar que el uso de estrategias atractivas ayuda en la motivación de los alumnos y que estos se sientan interesados por aprender.

El segundo trabajo nacional fue el realizado por Hurtado y Niño (2019). El cual tiene como objetivo verificar la viabilidad del programa «Ortodidactic». Este es de enfoque cuantitativo y

de diseño cuasiexperimental. La muestra con la que se trabajó es de 43 alumnos del sexto grado de primaria, donde 20 fueron del grupo control y 23 formaban parte del grupo experimental. El instrumento usado fue la prueba PRO PROESC Según sus resultados, ESC y según sus resultados, se obtuvo que el 75 % del sector control se ubicaba en los niveles de bajo y medio y el 72 % del experimental también están en los rubros mencionados. Al aplicar el programa, se observó que con quienes se trabajó, ascendieron de niveles de alto y muy alto, con un porcentaje de 60,9 %. Se verificó, de esta forma, que la propuesta planteada contribuyó en la mejora de las habilidades ortográficas de los educandos. Siendo la contribución principal que fue necesario trabajar en esta problemática a través del uso de metodologías que capten la atención de los estudiantes y dejar atrás las usuales.

El tercer trabajo fue de Santiesteban (2018), que tuvo por objetivo precisar cómo el programa «Escribir Bien» influye en los alumnos de cuarto grado de primaria. Este fue de enfoque cuantitativo, de diseño preexperimental y la muestra es de 31 educandos. Los resultados demuestran que en el pretest el 61,3 % se encontró en el nivel medio baja y en el postest el 90,3 % estuvo en el nivel medio alta. Se concluyó, primero, que la propuesta muestra una gran efectividad y, además, que es necesario que los docentes actualicen sus métodos de enseñanza, para que de esta manera se vean resultados óptimos. Su aporte fue evidenciar la necesidad de trabajar frente a la problemática abordada; además, este tipo de propuestas ayudan a que los docentes se animen a aplicar nuevas metodologías y así optimizar la enseñanza.

En la región se encontró el estudio realizado por Montenegro (2018), el cual tuvo por objetivo emplear la propuesta «Acentipalabras» para lograr la mejora de la acentuación en alumnos del cuarto grado de primaria. Fue de enfoque cuantitativo y de diseño aplicado. Los resultados del pretest muestran que el 92,11 % de los estudiantes se encuentran en el nivel bajo y en el postest el 100 % se ubicó en los niveles medio y alto. Por lo tanto, se concluyó que el programa realizado fue efectivo y contribuyó en el aprendizaje ortográfico. Sin duda, su contribución fue que este demuestra que es posible trabajar con actividades motivadoras y que estas ayudaron a acercar al estudiante hacia el conocimiento ortográfico.

Bases teóricas

Durante este apartado, primero, fue hacer un recorrido en función a lo que comprende la variable dependiente del estudio. Segundo, se expone la gamificación y cómo esta se ha convertido en una teoría de aprendizaje.

La ortografía

Se debe partir por mencionar las diversas definiciones que plantean algunos autores. De acuerdo a la Real Academia Española y la Asociación de Academias de la Lengua Española (2010), la ortografía se refiere a las reglas que contribuyen a la correcta escritura y recalca que es una disciplina. Además, esta se asocia al prestigio o la buena imagen de quien domina esta normativa. Por su lado, Camps et al. (2004) señala que esta se relaciona con el ámbito social, puesto que la buena escritura no es más que un conjunto de convenciones establecidas por la comunidad lingüística, lo que les permite comunicarse de manera efectiva. Y Martínez (2004) determina que es un instrumento que ayuda a homogeneizar el idioma. Sin duda, la ortografía se encuentra ligada con la gramática y ayuda a escribir de una manera adecuada para que el mensaje pueda ser decodificado por los hablantes de la lengua, que en este caso es la española.

En este sentido, Barberá et al. (2001) señalan que la importancia de la ortografía es debido a que gracias a esta se puede unificar el idioma, es decir, destaca por hacer de la lengua algo homogéneo. Por lo que, sin duda, es primordial que los profesores del área de comunicación enseñen a sus estudiantes sobre este tema. Sin embargo, en la realidad educativa se puede evidenciar que las faltas ortográficas están presentes en los diversos niveles de la educación. Ante lo mencionado, Cabanillas (2021) expone que uno de los motivos es que se sigue

aplicando la enseñanza por error y no se introducen metodologías que causen impacto en los estudiantes. En relación a los mencionados, García y Paredes (como se cita en Fernández Rufete, 2015) recalcan que esta problemática no solo le debe competir a los educadores del área de Comunicación, puesto que es menester de toda la plana docente poder mejorar este aspecto.

Procesamientos de la ortografía

Retomando al tema de la ortografía, se va a explicar los procesamientos que la componen y es que se debe recordar que esta disciplina está ligada a la gramática, por lo que parte de esta. Perilla et al. (2014) mencionan el primer procesamiento denominado *aspecto léxico*, el cual alude al conjunto de palabras que posee un idioma y se relaciona con el uso de estas en un contexto determinado. Para fines del trabajo se ha considerado aspectos relacionados a la acentuación. Se especifica que se toma lo que mencionan la Real Academia Española y la Asociación de Academias de la Lengua Española (2010). Primero, se debe conocer sobre la acentuación, la cual refiere a la mayor fuerza de voz que hay en una sílaba y hay dos tipos, el prosódico (o también llamada átona) y ortográfico (o tónica).

Con respecto a las reglas de tildación, se comienza abordando las palabras *agudas*, *graves* y *esdrújulas*. Las primeras tienen la mayor fuerza de voz al final de la sílaba y solo presentan tilde si terminan en n, s o vocal. En el caso de las segundas, el énfasis va en la penúltima sílaba y hay acentuación prosódica si no terminan en n, s o vocal. Y en las terceras, la prominencia va en la antepenúltima sílaba y todas se tildan. Sobre la tildación diacrítica; primero está el caso de los monosílabos *tú* (pronombre), *él* (pronombre), *dé* (verbo dar en modo subjuntivo, tiempo presente) *té* (sustantivo), *sí* (puede aparecer como pronombre o adverbio), *mí* (pronombre), *más* (adverbio), *sé* (verbo saber en el modo indicativo, del tiempo presente). Estos llevan acento gráfico, ya que ayudan a diferenciarlos de los átonos en cuanto a la función gramatical que cumplen. En relación a los interrogativos y exclamativos *adónde*, *cómo*, *cuál*, *cuán*, *cuándo*, *cuánto*, *dónde*, *qué* y *quién* son tónicas y estos llevan acento gráfico, ya que hay un énfasis al ser pronunciado. Y con respecto a *aún* esta lleva tilde al ser considerada un hiato y *aun* se constituye en un diptongo; dependiendo de cómo aparece en la oración influye en su significación.

El segundo es el *procesamiento sintáctico* o sintaxis, Gómez (2011), lo define como el estudio de las combinaciones de palabras, es decir, de las funciones que cumplen cada una de estas en diversas oraciones. Para este trabajo, se decidió tomar los aspectos relacionados a los signos de ortografía que están en la *Ortografía de la lengua española* (Real Academia Española y la Asociación de Academias de la Lengua Española, 2010). Se empieza por la coma, que representa una pausa breve y sirve para desglosar un componente de otro. Se puede utilizar para enumerar, para separar incisos y vocativos, al dividir la oración principal de la subordinada, cuando aparecen las locuciones adverbiales, hay veces en las que sustituye al verbo, en las oraciones causales o condicionales, luego de los paréntesis.

En el caso del punto, este puede ser final (aparece al término de un texto), punto y seguido (para separar dos ideas de un mismo tema) y el punto y aparte (fin de una idea y el inicio de otra). Sobre el punto y coma, se debe comprender que es una pausa mayor, a diferencia de la coma, y separa dos ideas que se convergen o divergen. Uno de sus casos es que se usa luego de las locuciones (sin embargo, por consiguiente). En relación a los dos puntos, este signo puede utilizarse luego del encabezamiento de una carta, cuando aparecen verbos usados, en su mayoría, en temas jurídicos o administrativos, al introducir un elemento catafórico o anafórico, al explicar o ejemplificar algo ya anunciado, para separar la hora de los minutos y cuando aparece una relación de causa-consecuencia.

El tercer y último procesamiento es el *semántico*, para poder definirlo se recurre a los aportes de Giraud (1965), quien expone que la semántica como disciplina analiza el sentido de las palabras. A su vez, Escandell (2007) menciona que esta busca estudiar la significación del signo

lingüístico y de unidades compuestas (palabra, sintagma, texto). Dentro de esta categoría, se van a encontrar los homófonos, que, según la *Ortografía de la lengua española* (2010), en este se ve la intervención del aspecto fonético y gráfico, por lo que en este caso se pronuncian de igual manera, pero se diferencian en la escritura.

La gamificación

La gamificación nace dentro del ámbito empresarial. De acuerdo a Garone y Nesteriuk (2019), este término hace referencia a la toma de los aportes del juego en diversos contextos para el logro satisfactorio de un objetivo. Por su parte, Ramírez-Cogollor (2014) afirma que esta es la toma del entretenimiento en contextos ajenos a este (ámbitos no jugables). Evidentemente, lo que esta busca es que los sujetos se involucren en la actividad y que de esta manera puedan aprender, gracias a metodologías atractivas. Es necesario precisar, que no es correcto tomar por iguales a lo lúdico y gamificación; puesto que la primera se asocia a lo placentero y en la segunda se logra que haya un reforzamiento de los conocimientos mediante la motivación y atención (Oliva, 2016).

Dentro del contexto educativo, la gamificación toma un rol importante. Rodríguez y Santiago (2015) afirman que esta estrategia causa motivación en sus participantes. Kapp (2012) y Bodnar et al. (2016) agregan que uno de sus beneficios es la retroalimentación inmediata. Teixes-Arguilés (2014) asevera que esta puede lograr cambiar ciertos comportamientos de los educandos. Llorens-Largo et al. (2016) afirman que al estar asociada a la diversión puede contribuir a tener personas más atentas y dispuestas hacia la tarea asignada. Esto origina que haya un mejor rendimiento escolar y el estar más involucrados en el aprendizaje. Sin duda, esta metodología genera que los alumnos vean al proceso de aprender como algo ameno.

Tipos de gamificación

De acuerdo a lo que proponen Garone y Nesteriuk (2019) existen dos tipos. Uno es el *superficial o de contenido*, con el que se trabajan actividades relacionadas a lo instructivo. Este se ve influenciado por la curiosidad, libertad y exploración. En cambio, el otro es el *estructural*, en el que se ve la actuación con objetivos establecidos, los que se toman como un desafío y se involucra la motivación y retroalimentación. Por su parte, Hidalgo y García (2015, citado por Prieto, 2020) mencionan que el primero se puede asociar al desarrollo de una sesión de clase y el segundo es el planteamiento de todo un curso o programa.

Elementos de la gamificación

Werbach y Hunter (2012) exponen que dentro de la gamificación existen tres elementos. El primero son las *dinámicas*, que son definidas como las que determinan el comportamiento del jugador; ya que a través de estas se puede observar el grado de satisfacción del sujeto y sus logros que lo impulsan a seguir o a frustrarse. Se deduce que este elemento se asocia a la parte emocional de la persona y la aceptación del juego en su inconsciente. Además, Cortizo et al. (2011), las dividen y reconocen que contienen a *la recompensa*, que es la motivación que recibe el individuo. También está el *estatus* que es el reconocimiento por el avance obtenido (asociado a los logros en el juego). Por último, la *competición* que es el eje central de este tipo de entretenimiento.

El segundo son las *mecánicas*, que según Werbach y Hunter (2012) son las reglas del juego. Cortizo et al. (2011) mencionan que en este elemento es necesario considerar los *puntos*, donde se brindan recompensas al jugador para generar satisfacción en ellos. Los *niveles*, se relaciona al estatus y avance del jugador. Y *los retos y misiones* que desafían las capacidades de las personas y utilizan premios para que los impulsen a seguir. El tercer y último elemento son los *componentes* que es el uso de lo expuesto para crear actividades. Estos contienen los logros obtenidos, los obstáculos que pueden ser representados en luchas con jefes y coleccionar

artilugios (Werbach y Hunter, 2012). Teixes-Arguilés (2014) agrega a los avatares, que son la caracterización del personaje escogido por el sujeto y que puede estar en función a su progreso (como obtener o poder acceder a ciertos accesorios). Sin duda, la gamificación no es solo un sistema lúdico, sino que crea una especie de engranaje en la que cada pieza que la conforma busca que haya un aprendizaje y que, a su vez, exista una motivación por la que seguir con la actividad.

Herramientas tecnológicas ligadas a la gamificación

Existen diversas herramientas tecnológicas en las que puede aparecer la gamificación, una de ellas es *Quizizz*. Zavala (2021) expone que esta plataforma permite a los usuarios acceder a cuestionarios de diversos temas y cursos, que van a servir para medir el conocimiento adquirido. Además, destaca por su interacción, puesto que puede ser de forma sincrónica y asincrónica. Asimismo, Moncada (2017) menciona que es de fácil acceso, se puede ingresar a través de dispositivos móviles (celulares, tabletas, laptops) que posean internet. Por su parte, Peña (2018, citado por Zavala, 2021) expone que es una forma entretenida de evaluar el avance de los alumnos.

Kahoot es otra plataforma con la que se puede trabajar. De acuerdo a Peña (2020) es un banco de preguntas que le permite a los internautas medir su conocimiento a través de los diversos cuestionarios. A diferencia de *Quizizz*, esta tiene en cuenta el tiempo en el que se resuelve el examen y el puntaje obtenido. Este también permite realizar una retroalimentación activa y permite el involucramiento de los alumnos, ya que se trabaja con la motivación.

Por último, *ClassDojo* que, según DiGiacomo (2021), es una plataforma que le permite al docente interactuar con estudiantes y padres de familia; además, de poder controlar el comportamiento y rendimiento de los educandos. También, este brinda una gama de avatares que pueden ser personificados por los usuarios. Sus beneficios son que genera conciencia en los alumnos y se sientan partícipes en su aprendizaje; asimismo, pueden regular su participación en su educación. Evidentemente, esta herramienta puede ser de gran ayuda durante el proceso enseñanza-aprendizaje.

Para los fines de esta investigación, se decidió trabajar con las tres herramientas mencionadas. En relación a *Kahoot* y *Quizizz* se destaca que ambos programas permiten crear cuestionarios o exámenes que ayudan a medir tanto el nivel de conocimiento previo y el canalizado durante el desarrollo de la clase; además, mediante estos se puede realizar la retroalimentación y de esta forma habría un aprendizaje más significativo sobre los temas ortográficos. Y en cuanto a *ClassDojo*, esta ayuda a construir una comunidad en la que participan profesores, alumnos y padres de familia. Además, genera en los estudiantes una mayor motivación e involucramiento en su aprendizaje a través de las recompensas que este recibe al tener alguna actitud positiva.

La gamificación y su relación con la teoría constructivista

La gamificación ve su nacimiento gracias al aporte de la teoría constructivista. De acuerdo a lo que plantea esta mirada, el sujeto es responsable y centro de su aprendizaje es su conocimiento previo, el cual es producto de sus experiencias. Además, se reconoce que la motivación (intrínseca y extrínseca) es necesaria. Dentro del ámbito educativo, esto significa que los estudiantes son los protagonistas del proceso de enseñanza (Davidson & Bórquez, 2021). Esto quiere decir, que ellos se hacen responsables de la adquisición de sus conocimientos. Aunque, Ortiz (2015) alega que no se debe malinterpretar lo que defiende el constructivismo y es que no es dejar solos a los educandos; sino que también es necesario el acompañamiento del docente. Por lo que el autor, denomina al proceso de aprender como un *intercambio dialéctico* entre profesores y alumnos, donde ambos comparten lo que conocen y acrecientan su saber.

De acuerdo a Pulgar (2005), el constructivismo comprende que el aprendizaje conlleva a que el sujeto logre obtener habilidades y esto genere que haya nuevos saberes. A su vez, reconoce la importancia del entorno o situación en la que ocurre la enseñanza, ya que de acuerdo a lo que la persona percibe se determina si lo adquirido se asocia a algo positivo o negativo (Ortiz, 2015). Ante lo mencionado, se admite que esta teoría trabaja en conjunto con el cognitivismo, ya que reconoce que al proceso de percepción como esencial durante la adquisición de saberes.

Dentro de la teoría constructivista, existen varios autores que defienden esta posición y para los fines de la investigación se ha tomado los aportes de dos postulados. Se parte por mencionar la *teoría sociocultural* que plantea Vygotsky (1978). De acuerdo a este psicólogo, para entender la psique del ser humano es necesario observar y analizar su entorno. La cultura determina el comportamiento, conocimiento y cómo aprende la persona. A su vez, Ramírez (2020) alega que la participación del sujeto dentro de las esferas sociales le va a permitir acrecentar o expandir su sapiencia.

Chávez (2001) afirma que aplicar la propuesta de Vygotsky en la educación, implica que se tome en cuenta la cultura en la que se desarrolla el estudiante para que esta sirva de puente hacia el nuevo conocimiento; ya que los trabajos contextualizados sirven para trabajar con los esquemas mentales establecidos en los sujetos, producto de la interacción con su entorno, puede ayudar en la captación de la nueva información. Además, la autora cree necesaria la implementación de actividades que impliquen la plática, el debate y el juicio. Por lo anterior, se infiere que es necesario exponer a los estudiantes en situaciones que impliquen tener contacto o establecer interacciones intrapersonales, ya que estas pueden generar beneficios en su proceso de aprendizaje.

El segundo postulado que se va a tomar es el de Ausubel y su *aprendizaje significativo*. Según lo que plantea el psicólogo, el individuo posee conocimientos previos que ayudan en el afianzamiento de la nueva información de manera permanente (Ausubel et al., 1983). A comparación del planteamiento de Vygotsky, para este pedagogo el aprendizaje depende de las disposiciones de la persona y no de los factores intrapersonales. Por su parte, Garcés et al. (2018) agrega que en la propuesta ausubeliana también aparecen procesos cognitivos como la percepción y la motivación para una mejor aprehensión de conocimientos. Lo expuesto ratifica el rol activo del estudiante frente a su proceso de aprendizaje, siendo este el eje y responsable de lo que adquiere.

La gamificación nace, entonces, bajo la mirada constructivista y el auge de la tecnología en los diferentes ámbitos. Las nuevas generaciones se relacionan constantemente con esta y es un deber de actualizarse, brindar una enseñanza de calidad y estar acorde a las necesidades y esto se puede lograr utilizando las herramientas gamificadoras, con el fin de que exista una modernización. Sánchez et al. (2020) mencionan que tal como una teoría de la gamificación, en sí misma, aún no es reconocida; sin embargo, esta puede abrirse un camino y es gracias a las posibilidades que esta representa. Uno de sus grandes beneficios que presentan los autores, es que esta ve el desenvolvimiento individual y grupal de los jugadores. Además, que esta es flexible y permite adaptarse a las realidades de los estudiantes.

Gaspar (2021) expone que no debe ser confundida con el aprendizaje basado en juego, ya que este último utiliza juegos establecidos para reforzar o aprender cierto tema. Y la gamificación reúne sus elementos para introducirlos en contextos educativos. Además, que en esta la persona es un ser consciente, motivada tanto intrínsecamente como extrínsecamente. Sin duda, esta busca que los individuos se involucren en la actividad y así aprendan permanentemente; por lo que el estudiante es visto como un agente activo en su aprendizaje y los profesores son una guía durante su proceso. Además, no individualiza la enseñanza, sino que logra unir y realizar un trabajo cooperativo.

En relación a la gamificación y su rol en la enseñanza de la educación, Davidson y Bórquez (2021) afirman que, al unir los fundamentos de la visión constructivista y el juego y aplicarlos

en la enseñanza de la correcta escritura, contribuiría a dejar atrás la memorización de las reglas ortográficas, para dar paso al verdadero aprendizaje significativo y, por ende, sería inherente al individuo. Esto se puede lograr a través de establecer objetivos muy claros, tareas concretas, dar una recompensa que genere el trabajo con la motivación, tener reglas y, conforme avanzan las sesiones, aumentar el nivel de dificultad. De esta forma, habría una mejor disposición por parte de los escolares para adquirir los conocimientos ortográficos.

Definición de términos

Ortografía

La Real Academia Española y la Asociación de Academias de la Lengua Española (2010) la denominan la disciplina encargada de las reglas que regentan el idioma español. Por su lado, Camps et al. (2004), la asocian al ámbito social, ya que son convenciones establecidas por la comunidad lingüística. Martínez (2004) agrega que gracias a esta se homogeneiza el idioma. Por lo que, a través de la buena escritura, quien la domine puede gozar de prestigio.

Procesamiento léxico

Perilla et al. (2014), mencionan que el aspecto léxico es el conjunto de palabras que posee un idioma. Además, tiene en cuenta la aparición de estas según el contexto en las que pueden aparecer. Se debe destacar, que el léxico se relaciona con la composición de los diccionarios, debido a su función ya mencionada.

Procesamiento sintáctico

O también llamado sintaxis, va a ser definido por Gómez (2011) como el estudio de las combinaciones de palabras. Es decir, examina las funciones que cumplen cada una de estas en diversas oraciones. Se debe mencionar que esta forma parte de una de las ramas que abarca la gramática.

Procesamiento semántico

Escandell (2007) menciona que esta disciplina se encuentra ligada al estudio de la significación del signo lingüístico. Este autor especifica que no solo es entender la unidad mínima, sino que puede abarcar el conocer unidades compuestas (como el sintagma o un texto). Asimismo, Giraud (1965) explica que esta se encarga de analizar el sentido de las palabras.

Gamificación

La gamificación, de acuerdo a Garone y Nesteriuk (2019), nace dentro del ámbito empresarial, donde se toma a los aportes del juego para el logro satisfactorio de metas. Por su parte, Ramírez-Cogollor (2014) afirma que esta hace referencia a la toma del entretenimiento en ámbitos no jugables. Esto origina que haya un mejor rendimiento escolar y el estar más involucrados en el aprendizaje. Sin duda, esta metodología genera que los alumnos vean al proceso de aprender como algo ameno.

Aprendizaje

Según la gamificación, el aprendizaje ocurre cuando hay retroalimentación y motivación. Esto sucede al utilizar los elementos mecánicos y dinámicos, los que se ven inmersos en el ámbito educativo. Además, esta permite que el estudiante sea consciente de su avance y falencias. (Gaspar, 2021). Evidentemente, se busca que los sujetos se involucren en la actividad y que de esta manera puedan aprender, gracias a metodologías atractivas.

Gamificación superficial o de contenido

Hidalgo y García (2015, citado por Prieto, 2020) mencionan que la gamificación superficial o de contenido se relaciona con las actividades que se desarrollan en una sesión de clase. Por su parte, Garone y Nesteriuk (2019) agregan que en esta se evidencia la curiosidad, libertad y exploración.

Gamificación estructural

Garone y Nesteriuk (2019) explican que en este tipo de gamificación se trabaja con la motivación y retroalimentación. Por su parte, Hidalgo y García (2015, citado por Prieto, 2020) mencionan que la estructural es la programación de un curso o programa. Sin duda, esta abarca un conjunto de acciones pensadas en el logro y afianzamiento del aprendizaje.

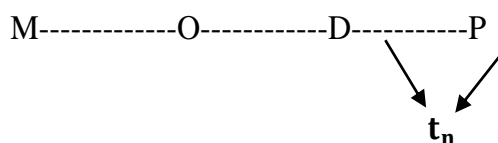
Materiales y métodos

Tipo y nivel de investigación

El enfoque de esta investigación es el cuantitativo. De acuerdo a Sánchez (2019), este permite comprobar la hipótesis y objetivos utilizando la estadística, a partir del procesamiento de los resultados obtenidos por el instrumento. El tipo de estudio que se consideró es el no experimental. Hernández-Sampieri et al. (2014) explican que el investigador adopta un papel neutral y se encarga de retratar la realidad fielmente, es decir, anota la situación en su estado existente.

Diseño de investigación

El diseño de investigación es el descriptivo-propositivo. Tanto Veiga del Cabo y Zimmermann (2008) como Hernández-Siamperi y Mendoza (2018) explican que, en la descripción, el investigador solo se encarga de observar el problema identificado para luego describirlo, es decir, sin que este participe en el cambio de la situación. Y en relación al segundo vocablo, Tantalean (2015) explica que el examinador al conocer el objeto de su estudio siente que debe realizar una acción con la finalidad de resolver lo conocido. En esta ocasión, al saber que hay falencias en la ortografía de los estudiantes del primer grado de secundaria, de un colegio privado de Chiclayo, se ha realizado una propuesta basada en la gamificación a fin de subsanar lo mencionado. Para lograrlo, se ha tenido en cuenta el modelo que presenta Estela (2020):



M: Estudiantes del primer grado de la institución privada de Chiclayo.

O: Ortografía

D: Diagnóstico del nivel actual del conocimiento ortográfico

t_n: La ortografía y gamificación.

P: Propuesta didáctica basado en la gamificación.

Población, muestra y muestreo

La población, según Fracica (1988, citado en Bernal, 2010), la conforman los sujetos pertenecientes al conjunto universal. En este caso, son los 53 estudiantes del primer grado de secundaria de la institución educativa privada de Chiclayo. Acerca de la muestra, Hernández-Sampieri et al. (2014) explican que esta surge y es una pequeña porción de la anterior, por lo

que en esta investigación se tiene a 20 participantes. Sobre el muestreo, se ha trabajado con el no probabilístico por conveniencia, que, según Aravena et al. (2006), es un proceso que no necesita de la arbitrariedad, sino del provecho, adecuación e idoneidad para los fines del estudio. Y se escogió este por el contexto de la pandemia, para que así se logren los objetivos planteados.

Tabla 1

Población y muestra

Estudiantes de 1° grade secundaria				
1° «A»		1° «B»		Muestra
Varones	13	Varones	11	20
Mujeres	15	Mujeres	14	
Población: 53				

Nota. Fuente: Ficha de matrícula.

Instrumento de recolección de datos

La *técnica* escogida es la *psicometría*, Meneses et al. (2013) indican que parte de la psicología y su fin es cuantificar la cognición del sujeto. El *instrumento* es el *test*, de acuerdo a Medida et al. (2019) busca medir, de manera objetiva, algún aspecto del individuo. En este caso, se ha realizado un examen para evaluar el conocimiento ortográfico de los estudiantes del primer grado de secundaria de una institución educativa privada de Chiclayo y se cuenta con la siguiente escala: destacado (17-20), aceptable (14-16), regular (11-13) y deficiente (0-10).

Tabla 2

Operacionalización de la variable dependiente.

Variable y conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnica-Instrumento	Rango de valoración
<p>Ortografía</p> <p>De acuerdo a la Real Academia Española y la <u>Asociación de Academias de la Lengua Española</u> (2010) es una disciplina que se encarga de las reglas que contribuyen a la correcta escritura.</p>	<p>Procesamiento léxico</p> <p>Según Perilla et al. (2014), el aspecto léxico es el conjunto de palabras que posee un idioma y se relaciona con el uso de estas en un contexto determinado.</p>	<p>Emplea correctamente la acentuación gráfica de formas y expresiones complejas: palabras compuestas, adverbios terminados en mente y formas verbales con pronombres enclíticos.</p> <hr/> <p>Aplica las reglas de acentuación acorde a la tildación diacrítica.</p>	<p>Escuche con atención el texto que se le dictará a continuación y escríbalo tomando en cuenta las reglas de tildación del español.</p> <hr/> <p>Identifique y coloque las tildes diacríticas en monosílabos según corresponda.</p> <p>Teniendo en cuenta la tilde diacrítica en interrogativos o exclamativos, identifique</p>	<p>Técnica: Psicometría Instrumento: Test</p>	<p>Destacado: 18-20 Aceptable: 14-17 Regular 13-11 Deficiente: 0-10</p>

la oración correctamente tildada, luego subráyela. Además, tilde las palabras que sean necesarias.

Reescriba la oración teniendo en cuenta la correcta tildación diacrítica de aún y aun.

Aplica correctamente las tildes teniendo en cuenta las reglas específicas de acentuación gráfica de las palabras agudas, graves, esdrújulas y las palabras agudas, sobresdrújulas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas. Coloque las tildes teniendo en cuenta las palabras agudas, graves, esdrújulas y crea conveniente. sobresdrújulas.

<p>Procesamiento sintáctico Gómez (2011) lo define como el</p>	<p>Delimita correctamente con el punto seguido, aparte y final los enunciados que</p>	<p>Lea atentamente el siguiente texto. Luego, lo reescribe teniendo en cuenta el uso correcto del</p>
---	---	---

estudio de las combinaciones de palabras, es decir, de las funciones que cumplen cada una de estas en diversas oraciones.	componen los párrafos del texto. <hr/> Usa correctamente la coma, el punto y coma y los dos puntos, en grupos sintácticos y oraciones que conforman el texto.	punto seguido, aparte y final. <hr/> Coloque la coma, el punto y coma y los dos puntos según sea conveniente.
---	--	--

Procesamiento

semántico

Giraud (1965), expone que esta disciplina tiene como función analizar el sentido de las palabras.	Identifica y selecciona correctamente las palabras homófonas.	Seleccione la palabra adecuada, según el contexto, y la escribe en las líneas punteadas.
---	---	--

Tabla 3*Operacionalización de la variable independiente.*

Variable y conceptualización	Dimensión	Indicadores	Ítems
Gamificación De acuerdo a Garone y Nesteriuk (2019), este término hace referencia a la toma de los aportes del juego en diversos contextos para el logro satisfactorio de un objetivo.	Gamificación de contenido Garone y Nesteriuk (2019) explican que en esta se trabajan actividades relacionadas a lo instructivo y se ve influenciada por la curiosidad, libertad y exploración.	Reacción de los estudiantes	Los estudiantes demuestran curiosidad por la actividad. Los estudiantes manifiestan ánimo por la tarea planteada.
		Eficacia de la actividad	La actividad permite dinamizar el contenido de la clase. La actividad permite agilizar el desarrollo de la clase.
	Gamificación estructural Garone y Nesteriuk (2019) mencionan que aquí se ve la actuación con objetivos establecidos, los que se toman como un desafío y se involucra la motivación y retroalimentación.	Nivel de desafío de la actividad	Los desafíos están alineados al objetivo general. La actividad contiene tareas que son consideradas un reto.
			Trabajo con la motivación

Retroalimentación de la actividad

Los estudiantes pueden reconocer aciertos y desaciertos.

Los estudiantes identifican si los retos planteados contribuyen en su aprendizaje.

Procedimientos

Para lograr la realización de este trabajo de investigación, primero se identificó el problema; para luego caracterizarlo junto con la población. A raíz de lo anterior, se estructuró el test para medir el conocimiento ortográfico de los estudiantes. Para que este goce de *validez*, pasó por el juicio de 5 expertos y a través de la *V de Aiken* se obtuvo el *valor 0.972* y de esta manera se observó que ha sido aprobado en los criterios de coherencia, claridad y relevancia. Paralelamente, para determinar la *confiabilidad*, se utilizó el estadístico de *Alfa de Cronbach*, donde el instrumento se encontró en el rasgo de magnitud de *0.80* con escala muy alta; es decir, se encontró apto para la aplicación en la muestra seleccionada y, así, contribuir al conocimiento científico. Se recalca que los procesos mencionados son necesarios para la aprobación del instrumento y ya lo mencionan Hernández-Siampiere & Mendoza (2018), que para la recolección de datos es necesario seguir este protocolo.

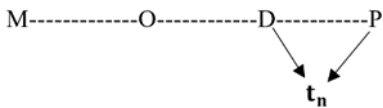
Plan de procesamiento de los datos

Debido a que esta investigación fue de enfoque cuantitativo, fue necesario recurrir a estadísticos que ayudaron a evidenciar el cumplimiento de los objetivos e hipótesis. Ante esto, Hernández-Siampiere y Mendoza (2018) manifiestan que el análisis matemático y estadístico contribuyen en la obtención de la información que se requiere y por ese motivo se ha utilizado el Excel.

Tabla 3

Matriz de consistencia.

Título: «Propuesta didáctica basada en la gamificación para la mejora de la ortografía»				
Problema general	Objetivo general	Hipótesis	Variables	Metodología
¿Cómo mejorar la ortografía de los estudiantes del primer grado de secundaria de una institución educativa privada de Chiclayo, 2021?	Diseñar una propuesta didáctica basada en la gamificación para mejorar la ortografía de los estudiantes de primer grado de educación secundaria de una institución educativa privada de Chiclayo, 2021.	La propuesta didáctica basada en la gamificación contribuye en la mejora de la ortografía de los estudiantes de primer grado de secundaria de la institución educativa privada de Chiclayo, 2021.	Variable independiente	Tipo de estudio: Enmarcado en el enfoque cuantitativo y método no experimental Diseño metodológico:

Problemas específicos	Objetivos específicos	Gamificación	Descriptivo-propositivo
¿Cuál es el nivel actual de conocimientos ortográficos de los estudiantes de primer grado de educación secundaria de una institución educativa privada de Chiclayo, 2021?	Identificar el nivel actual de conocimientos ortográficos de los estudiantes de primer grado de educación secundaria de una institución educativa privada de Chiclayo, 2021.	Dimensiones: Gamificación de contenido Gamificación estructural	
¿Cuáles serán las características de la propuesta didáctica orientada a mejorar la ortografía de los estudiantes del primer grado de secundaria de una institución educativa privada de Chiclayo, 2021?	Determinar las características de la propuesta didáctica orientada a mejorar la ortografía de los estudiantes del primer grado de secundaria de una institución educativa privada de Chiclayo, 2021	Ortografía Dimensiones: Procesamiento léxico Procesamiento sintáctico Procesamiento semántico	
Tipo de investigación y diseño	Población, muestra y muestreo	Técnicas e instrumento	
Tipo: Cuantitativo Diseño: Descriptivo-propositivo 	Población: Estudiantes del primer grado de la institución educativa privada de Chiclayo, 2021 Muestra: Veinte estudiantes. Muestreo: No probabilístico por conveniencia.	Técnica: Instrumento:	

Aspectos éticos

La investigación, en todo momento, respetó lo establecido por la ética dentro de las investigaciones para así evitar los sesgos. Para ello, se cumplió lo que exponen Ojeda et al. (2007) acerca de uno de los deberes del investigador. Es necesario que este individuo informe a la muestra con la que se está trabajando sobre el proceso. Debido a que los participantes son menores de edad, para poder acceder a ellos se tuvo que contactar con los padres de familia, a quienes se les explicó el procesamiento y se les alcanzó el consentimiento informado. Los autores también mencionan que es necesario mantener el anonimato de los que intervienen; por consiguiente, se ha procurado que la identidad de los alumnos no sea revelada en ningún momento

Resultados y discusión

En esta parte de la investigación, se interpretaron los dos resultados que exponen que se han logrado en base a los objetivos específicos planteados. Primero, en la siguiente tabla se enuncia el nivel actual de las habilidades ortográficas de los estudiantes del primer grado de secundaria de una institución educativa privada de Chiclayo.

Tabla 4

Nivel actual de las habilidades ortográficas de los estudiantes del primer grado de secundaria de una institución educativa privada de Chiclayo.

Escala	Valores	Frecuencia	Porcentaje
Destacado	17-20	0	0 %
Aceptable	14-16	0	0 %
Regular	11-13	14	70 %
Deficiente	0-10	6	30 %
Total			100 %

Nota. Fuente propia. Media aritmética- 29.92, Mediana- 29.44, Moda-33.89, Coeficiente de variabilidad-21.98, Puntaje máximo-40.56, Puntaje mínimo-18.33.

Después de aplicar el instrumento test para medir el nivel de conocimiento ortográficos, se obtuvo que el 70 % de la muestra se encontró en el nivel *regular* y 30 % en *deficiente*. La media aritmética fue equivalente a 29.92 puntos, la media fue de 29.44 y el coeficiente de variabilidad fue de 21.98. De esta manera, se evidenció que los alumnos que accedieron a participar de esta investigación no cumplieron con las reglas ortográficas que tiene el idioma español y se encontraron en una situación preocupante. Se identificó que no diferencian entre el acento ortográfico y prosódico. Además, tenían problemas al aplicar la tildación diacrítica, acentuación de las palabras agudas, graves, esdrújulas, sobresdrújulas y en los exclamativos o interrogativos. Asimismo, no diferenciaban cuando aparece *aún* o *aun*, desconocían cómo se componen los adverbios terminados en *mente*, existe poco dominio de los signos de puntuación y de los homófonos; así como una incorrecta aplicación de mayúsculas y minúsculas en textos.

Sin duda, ante esta realidad fue necesario que los profesores actúen y se tomen acciones en el bienestar del aprendizaje de los estudiantes. Evidentemente, lo expuesto solo reafirma que debe existir una propuesta como vía de solución de la problemática mencionada.

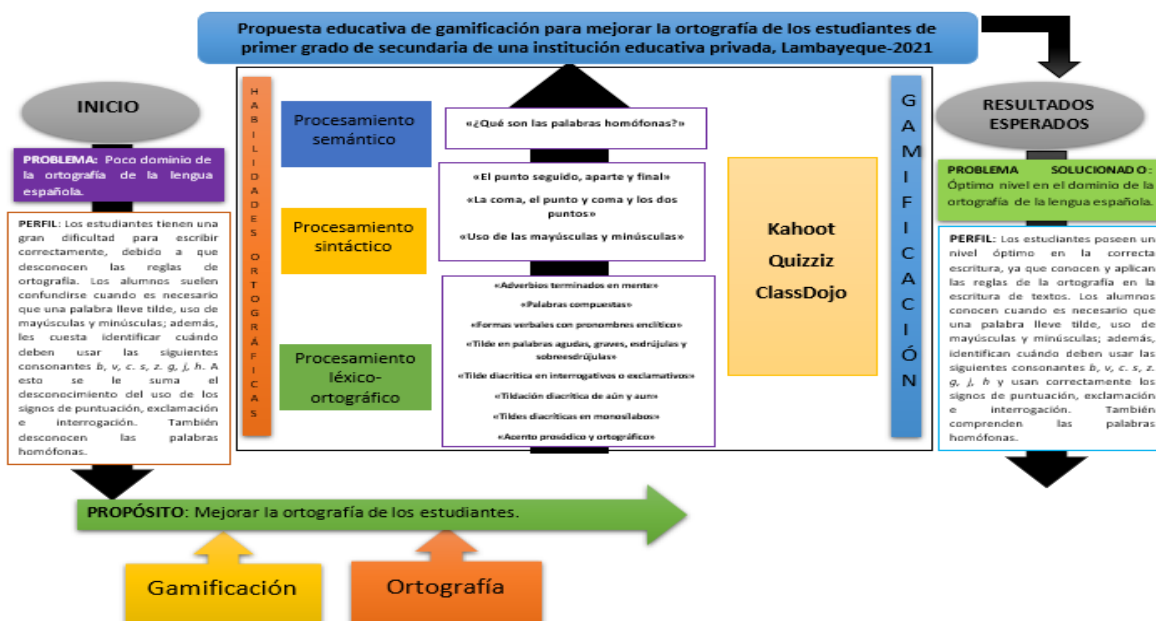
Con respecto al nivel deficiente de habilidades ortográficas que poseen los estudiantes, se ha recopilado investigaciones que demuestren esta situación. Rodríguez et al. (2016) puede evidenciar, mediante el pretest, que el 55 % de la muestra se encuentra en los niveles de inicial y elemental. Asimismo, Ramírez (2020) demuestra que la nota promedio, en el pretest, es de 12, 64 en el salón control y en el experimental es de 13, 16. Por su parte, Irías (2019) comprueba, a través de la observación, que, si bien los educandos tienen conocimientos básicos de la ortografía, cuando es momento de ponerlos en práctica surgen las dificultades. Hecho similar ocurre en el estudio de Rodríguez y Sánchez (2018) que, mediante su prueba, observa que los alumnos aún muestran falencias cuando se aplican las reglas ortográficas. Estos trabajos, sin duda, retratan que aún no existe un buen dominio de la ortografía de la lengua española y reafirman que es necesario actuar frente a esta problemática.

Los estudios revelan que a los estudiantes aún les cuesta dominar el aspecto léxico, puesto que siguen sin diferenciar el acento prosódico y ortográfico; así como la falta de dominio del uso de la tildación de monosílabos, exclamativos e interrogativos y las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas. A esto se le suma la poca sapiencia en relación al aspecto sintáctico, con la no aplicación de los signos de puntuación. Y también se ve afectada la parte semántica, ya que los alumnos no dominan el caso de los homófonos. Las investigaciones mencionadas también coinciden en que parte del problema es el cómo los docentes enseñan los temas relacionados a la ortografía. Al respecto, Cabanillas (2021) mencionaba que seguir utilizando metodologías obsoletas y poco atractivas (corrección de errores), solo va a generar que los educandos no comprendan a plenitud y de manera permanente los conocimientos ortográficos. En este sentido, se incita a los profesores a dejar atrás la memorización de las reglas, para reinventar las clases de gramática. Puesto que, se debe recordar que el uso adecuado del idioma posibilita a que individuos conozcan de la normativa y así puedan gozar de prestigio social (Real Academia Española y la Asociación de Academias de la Lengua Española, 2010).

Para el segundo resultado que son las características de la propuesta didáctica basada en la gamificación, se presenta la siguiente figura.

Figura 1

Características de la propuesta didáctica basada en la gamificación.



En relación al programa, se debe precisar que son un total de doce sesiones. De la primera a la octava, se relaciona al mejoramiento del proceso léxico. A partir de la novena a la undécima, se ve el aspecto sintáctico y en la duodécima comprende el semántico. Para este, se ha tenido en cuenta la gamificación que, de acuerdo a Garone y Nesteriuk (2019), este término hace referencia a la toma de los aportes del juego en diversos contextos para el logro satisfactorio de un objetivo. Además, se ha considerado los dos tipos de gamificación que exponen los autores mencionados. El primero es la *superficial o de contenido*, con el que se trabajan actividades relacionadas a lo instructivo y el segundo es el *estructural*, donde se ve la actuación con objetivos establecidos, los que se toman como un desafío y se involucra la motivación y retroalimentación.

También es importante recalcar que la gamificación al provenir de entornos del juego (sobre todo de videojuegos) contiene elementos y son tres. Werbach y Hunter (2012) explican que están las *dinámicas* (las que determinan el comportamiento del jugador), las *mecánicas* (reglas del juego) y los *componentes* (las actividades). Evidentemente, lo que esta busca es que los sujetos se involucren en la tarea planteada y que de esta forma aprendan. Esta al llevarse al ámbito educativo puede generar beneficios. Rodríguez y Santiago (2015) la asocian con la causante de la motivación en los participantes. Mientras que Teixes-Arguilés (2014) aseguran que esta puede cambiar ciertos comportamientos de los sujetos. Además, tanto Kapp (2012) como Bodnar et al. (2016) agregan que esta contribuye a tener una retroalimentación inmediata. Sin duda, esto genera que los alumnos tengan un mejor desempeño escolar y se sientan involucrados en el aprendizaje.

La gamificación puede tomarse, entonces, como la vía de solución frente a la problemática del poco conocimiento de la ortografía de la lengua española de los estudiantes del primer grado de secundaria de la institución privada de Chiclayo. Lo mencionado se puede lograr a través de herramientas como *Kahoot*, *Quizziz* y *ClassDojo*. Se debe añadir que la evaluación se desarrolló durante todas las sesiones que se plantearon en esta propuesta. Se vio conveniente utilizar instrumentos de evaluación, tales como, lista de cotejo (autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación), fichas de observación y rúbricas. Además, el valor de aprobación de la propuesta está entre 81 % a 100 % lo que indica que es apta y se ajusta a la realidad.

En relación a las características de la propuesta, se buscó antecedentes que demuestren la efectividad de los programas. Se tiene a Corchuelo (2018), quien, a través del cuestionario aplicado al finalizar su programa, observa que el 88 % de los alumnos manifiestan que estas actividades le resultan atractivas y contribuyen en su aprendizaje. Asimismo, Rodríguez et al. (2016), en el postest evidencia que el 75 % de la muestra está en los niveles de satisfactorio y avanzado. Hecho similar ocurre en el estudio de Santiesteban (2018), ya que, en el examen posterior, el 90,3 % está en el nivel medio alta. Además, Hurtado y Niño (2019) evidencian que el 60,9 % del grupo experimental se encuentra en los niveles de alto y muy alto. A su vez, Montenegro (2018), luego de aplicar su estrategia puede obtener que el 100 % tiene un buen rendimiento. En el estudio de Borrego et al. (2017), los educandos luego de realizar las actividades planteadas resaltan haberse sentido motivados y tener un mejor ánimo frente al estudio.

En conclusión, estas investigaciones demostraron la efectividad de aplicar programas frente a la problemática del conocimiento ortográfico y que la gamificación contribuye en el ámbito educativo. Por lo que los aportes que plantean Garone y Nesteriuk (2019), al utilizar el juego en contextos como el educativo pueden contribuir en la mejora desenvolvimiento del estudiante. Lo mencionado, se puede confirmar mediante lo que afirma Rodríguez y Santiago (2015), ya que estos autores manifiestan que gracias a esta es posible trabajar con la motivación. Además, la diversión que genera durante su aplicación repercute en la atención e interés de los alumnos

(Llorens-Largo et al., 2016). Sin duda, contribuye a que los estudiantes entiendan la ortografía del idioma español de una manera más amena y atractiva.

Al ya haber expuesto los dos resultados con sus respectivas discusiones, también es necesario mencionar que en esta investigación se ha diseñado una propuesta didáctica basada en la gamificación para mejorar la ortografía de los estudiantes de primer grado de educación secundaria de una institución educativa privada de Chiclayo, 2021. La cual parte de una problemática que aqueja a alumnos de diversos lugares y diferentes niveles de educación y queda en evidencia a través de los antecedentes considerados para esta tesis. A través de estos estudios se reveló el estado de los educandos y que esta situación no es solo culpa de los escolares, sino que también es responsabilidad de los profesores. Además, se pudo comprobar la efectividad de programas que hacen frente al problema tratado, mediante los trabajos recopilados. Entonces, se infiere que la gamificación puede contribuir en la adquisición de los conocimientos ortográficos, ya que a través de esta se puede lograr que los individuos cambien ciertos comportamientos (Teixes-Arguilés, 2014) y así mejorar en las falencias más comunes.

Conclusiones

En primer lugar, en esta investigación se midió el nivel actual del conocimiento ortográfico de los estudiantes del primer grado de secundaria de una institución educativa privada de Chiclayo a través del test. En este se pudo identificar que el 100 % de los alumnos se encuentran en los niveles deficiente y regular en relación a su sapiencia sobre la normativa de su idioma. La muestra seleccionada tiene problemas en el tema de la tildación diacrítica, acentuación en las palabras agudas, graves, esdrújulas, sobresdrújulas en los exclamativos o interrogativos y en las palabras terminadas en mente. Es decir, que desconocen el acento ortográfico y prosódico. Además, se demuestra su poco dominio de los signos de puntuación y de los homófonos. También, no aplican correctamente el uso de mayúsculas y minúsculas en textos.

En segundo lugar, se determinó las características de la propuesta didáctica basada en la gamificación para mejorar el conocimiento ortográfico de los estudiantes del primer grado de secundaria de una institución educativa privada de Chiclayo. A través de esta, se buscó que los alumnos se sientan atraídos hacia el conocimiento, el manejo de las reglas ortográficas y que, además, sepan utilizarlas correctamente en diversos entornos comunicativos.

Recomendaciones

Se recomienda a las instituciones educativas prestar mayor atención a los conocimientos ortográficos de los estudiantes a través de un monitoreo periódico. Esto con la finalidad de que los educandos logren dominar la normativa de su idioma, así gozar de una mejor imagen social y poder mantener una comunicación correcta. Además, se sugiere a los docentes de Comunicación tomar la propuesta aquí desarrollada, con la finalidad de incentivar a los alumnos hacia su interés sobre el entendimiento de la ortografía del español. Se debe resaltar, que el programa desarrollado utiliza la gamificación como una vía de solución frente a la problemática descrita y permite que los escolares se involucren de una forma más amena hacia su aprendizaje mediante el juego en el desarrollo de las sesiones. Por último, se aconseja desarrollar más investigaciones aplicadas y propositivas que tomen a las habilidades ortográficas y la gamificación; sobre todo correlativas, ya que a través de estas se podrá conocer la relación de las variables aquí tomadas.

Referencias

- Aravena, M., Kimelman, E., Micheli, B., Torrealba, R. & Zúñiga, J. (2006). *Investigación educativa I*. Editorial AFEFCE y Universidad ARCIS. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4687>
- Ausubel, D. Novak, J. & Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas.
- Barberá, V., Collado, J.C, Morató, J., Pellicer, C. & Rizo, M. (2001). *Didáctica de la ortografía. Estrategias para su aplicación práctica*. Ceac.
- Bernal. C. (2010). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. (3.ª edición). Pearson educación.
- Bodnar, C. A., Anastasio, D., Enszer, J. A. & Burkey, D. D. (2016). Engineers at play: Games as teaching tools for undergraduate engineering students. *Journal of Engineering Education*, 105(1), 147-200.
- Borrego, C., Fernández, C., Blanes, I. & Robles, S. (2017). Room escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in computer science. *JOTSE*, 7(2), 162-171. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6119702>
- Cabanillas, C. A. (2021). Estrategias y métodos para mejorar la ortografía. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 457-475. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2381>
- Camps, A., Milian, M., Bigas, M., Camps, M. & Cabré, P. (1990). *La enseñanza de la ortografía*. Graó.
- Camps, A., Millán, M., Montserrat, B. & Cabré, P. (2004). *La enseñanza de la ortografía*. (3ªed.). Graó.
- Chávez. A. L. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista educación*, 25(2), 59-65. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025206.pdf>
- Corchuelo, A. C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EDUTEC. Revista electrónica de tecnología educativa*, (63), 29-41. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927>
- Cortizo-Pérez, J. C., Carrero-García, F., Monsalve-Piqueras, B., Velasco-Collado, A., Díaz del Dedo, L. I. & Pérez-Martín, J. (2011). Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos. *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en educación superior*, 1-8.
- Davidson, M. S. & Bórquez, B. N. (2021). Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje. *Revista Documentos Lingüísticos y Literarios UACH*, (40), 113-126. <http://2020.revistadll.cl/index.php/revistadll/article/view/458>
- DiGiacomo, D. K., Greenhalgh, S. & Barriage, S. (2022). How Students and Principals Understand ClassDojo: Emerging Insights. *TechTrends*, 66(2), 172-184. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11528-021-00640-6>
- Escandell, M. (2007). *Apuntes de semántica léxica*. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Estela, R. (2020). *Investigación Propositiva*. Instituto de Educación superior Pedagógico Público Indoamérica. <https://es.calameo.com/books/006239239f8a941bec906>
- Fernández-Rufete, A. (2015). Enseñanza de la ortografía, tratamiento didáctico y consideraciones de los docentes de Educación Primaria de la provincia de Almería. *Investigaciones sobre lectura*, (4), 7-24. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5155197.pdf>
- Ferreiro, E. (1986). *El proceso de alfabetización: La alfabetización en proceso*. Centro Editor de América Latina.

- Garcés, L. F., Montaluisa, Á. & Salas, E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. In *Revista Anales* (Vol. 1, No. 376, pp. 231-248).
- García, (2001). La vida de la escritura I. *Pulso* (24), 27-46. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/138383>
- Garone, P. & Nesteriuk, S. (2019). *Gamification and Learning: A Comparative Study of Design Frameworks*. In: Duffy, V. (eds) Digital Human Modeling and Applications in Health, Safety, Ergonomics and Risk Management. Healthcare Applications. HCII 2019. Lecture Notes in Computer Science, vol 11582. Springer, Cham. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-22219-2_35
- Gaspar, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33-40. <https://bit.ly/3D1xAzi>
- Giraud, P. (1965). *La semántica*. Fondo de Cultura Económica.
- Gómez, L. (2011). *Gramática didáctica del español*. (7° edición). Ediciones SM.
- González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social: Aportaciones conceptuales y metodológicas*. [Tesis doctoral, Pontificia Universidad de Deusto]. <https://bit.ly/3gesIOj>
- Hernández-Sampieri, R.; Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6.ª ed.). McGraw-hill interamericana editores.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-hill interamericana editores.
- Hurtado, Y. & Niño, V. (2019). *Efectividad del programa "Ortodidactic" para mejorar la ortografía en estudiantes de 6° grado de primaria de un colegio privado del distrito de Cercado de Lima*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/171805>
- Irías, A., Aráuz, J., Farrach, G. & Farrach, G. (2019). *Estrategias didácticas para el aprendizaje de la ortografía literal (b y v) en séptimo grado del colegio Rubén Darío, comunidad El Carao, Pueblo Nuevo, primer semestre 2019*. Facultad Regional Multidisciplinaria de Estelí. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. <https://catalogosiidca.csuca.org/Record/UNANM.74765/Description#tabnav>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: John Wiley & Sons
- Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE). (2016). Informe de resultados del tercer estudio regional comparativo y explicativo (TERCE). *REICE. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14(4) pp. 9-32. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55149101002.pdf>
- Llorens-Largo, F., Gallego-Duran, F. J., Villagra-Arnedo, C. J., Compan-Rosique, P., SatorreCuerda, R. & Molina-Carmona, R. (2016). Gamification of the Learning Process: Lessons Learned. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías Del Aprendizaje*, 11(4), 227–234. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7600433>
- Maco, E. C. & Contreras, E. H. (2013). Leer y escribir... más allá de la escuela. *Horizonte de la Ciencia*, 3(4), 67-70. <https://www.redalyc.org/journal/5709/570960879010/html/>
- Martínez, J.A. (2004). *Escribir sin faltas. Manual básico de ortografía*. Ediciones Novel.
- Medina, J., Ramírez, M. & Miranda, I. (2019). Validez y confiabilidad de un test en línea sobre los fenómenos de reflexión y refracción del sonido. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 11(2), 104-121. Epub 25 de febrero de 2020. <https://doi.org/10.32870/ap.v11n2.1622>
- Meneses, J., Barrios, M., Bonillo, A., Cosculluela, A., Lozano, L., Turbany, J. & Valero, S. (2014). *Psicometría*. Editorial UOC. <https://bit.ly/3VyIcge>
- Moncada, A. (15 de febrero de 2017). *Quizizz, preguntas y respuestas para una educación lúdica y disruptiva*. Compartir palabra maestra. <https://bit.ly/3S752sG>

- Montenegro, E. (2018). *Programa "Acentipalabras" para el Aprendizaje de la Acentuación de Palabras en estudiantes del 4º Primaria*. [trabajo de investigación, Universidad Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/2399>
- Ojeda, J. Quintero, J. & Machado I. (2007). La ética en la investigación. *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales Universidad Rafael Bellosillo Chacín*. 9 (2) 345 – 357. <https://www.redalyc.org/pdf/993/99318750010.pdf>
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión* (44), 108-118. <https://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44nOliva.pdf>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia*, (19), 93-110. <https://sophia.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/19.2015.04>
- Peña, M. A. (2020). *El uso de Kahoot como herramienta virtual y el aprendizaje de la robótica en estudiantes de mecatrónica de un Instituto Superior Tecnológico*. [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres]. <https://bit.ly/3TphoNJ>
- Perilla, M. C., Galvis, Á. W. S. & Vega, J. R. (2014). La representación del significado léxico y la movilización de valores sociales: la tarea escolar. *Revista Folios*, (40), 105-124. <https://www.redalyc.org/pdf/3459/345932792009.pdf>
- Prieto, J.M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teri*, 32(1), 73 -99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>
- Pulgar, J. L. (2005) *Evaluación del aprendizaje no formal. Recursos prácticos para el profesorado*. Narcea
- Ramírez-Cogollor, J. L. (2014). *Gamificación. Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. SCLibro.
- Ramírez, L. (2020). *Uso de herramientas de gamificación como estrategias didácticas complementarias en la correcta acentuación ortográfica en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de una institución educativa pública del distrito de La Molina*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/items/80cc754f-a92d-4413-8b57-01a41c3355ae>
- Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española. (2010). *Ortografía de la lengua española*. Espasa Calpe
- Rodríguez, F. & Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Editorial Océano.
- Rodríguez, M., Gómez, R. & Montalván, M. (2016). *Juegos didácticos para el aprendizaje significativo de la ortografía literal de "b" y "v" entre estudiantes de séptimo grado "A" del Instituto Rubén Darío de San Juan de Limay II semestre 2016* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua]. <https://core.ac.uk/download/pdf/154177559.pdf>
- Rodríguez, F. J. & Sánchez, J. (2018). El desarrollo de la competencia ortográfica en estudiantes de educación secundaria. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, (31), 153-171. https://revistas.uptc.edu.co/index.php/linguistica_hispanica/article/view/6095
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Sánchez, C., García, E. & Ajila, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 5(4), 47-55. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7898155>
- Santesteban, O. (2018). *Influencia del Programa Escribamos Bien en la ortografía de los estudiantes de 4º grado de primaria de la Institución Educativa N° 84045 Jorge Chávez de*

- Huacrachuco*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/35042>
- Schleicher, A. (2019). *Insights and interpretations*. OCDE. <https://bit.ly/3CzURah>
- Sicrece (2018). ¿Qué logran nuestros estudiantes en escritura? <https://bit.ly/2m1Sj0V>
- Tantalean, M. (2015). El alcance de las investigaciones jurídicas. *Avances*, 10 (11), 221-236. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5456857>
- Teixes-Argilés, F. (2014). *Gamificación: motivar jugando*. Editorial UOC.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society*. Cambridge, MA.
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *Por la victoria: Como el pensamiento del juego puede revolucionar tus negocios*. Editorial Pearson Educación.
- Zavala, K. P. (2021). *Uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de historia de la cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima*. [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres]. <https://bit.ly/3D0S7E5>

Anexos

Anexo 1: Instrumento

DIMENSIÓN LÉXICO

1. Escuche con atención el texto que se le dictará a continuación y escríbalo tomando en cuenta las reglas de tildación del español. (4pts)

En el decimoquinto piso vivían mis padres. Actualmente, habitan en el decimoséptimo. Esto implica que, cada vez que desee visitarlos y ayudarles en sus quehaceres, deba subir rápidamente, pero con cuidado. Pese a todo, es tal la altura que se puede ver toda la bella ciudad. Asimismo, mis abuelos también viven en un piso muy elevado. Yo, en cambio, resido en una planta baja que he decorado a mi gusto.

Adaptado de Martínez, B. (2021, marzo 17). *14 dictados cortos pero difíciles para repasar con niños de 12 años*. Guiainfantil.com. <https://www.guiainfantil.com/educacion/escritura/14-dictados-cortos-pero-dificiles-para-repasar-con-ninos-de-12-anos/>

2. Identifique y coloque las tildes diacríticas en monosílabos según corresponda. (2pts)

Durante muchos años era como si tu nunca hubieras nacido realmente. ¿Acaso se lo que seré cuando no se lo que soy? Y no te convertiste en ti misma mas que en la medida en que fue pasando el tiempo. Aunque el siempre lo negaba, Felipe llegó a ser ¡tan amado por tu madre! Y tu hermana Elena, la mas querida por tu padre. ¿Y a mi?, seguro te preguntarías. De todos, querida, que es serlo de nadie. Después de decir todo ello, quiso que le de un fuerte apretón de

manos mientras bebía su te. Sin contrariar mas le di el si a todo lo que posteriormente me decía, pues ya no quería hablar mas.

Adaptado de López, R. M., & Perfil, V. T. mi. (s. f.). *A las aladas almas de las rosas*. Blogspot.com. Recuperado 7 de mayo de 2022, de <http://alasaladasalmasdelasrosas.blogspot.com/2017/>

3. Teniendo en cuenta la tilde diacrítica en interrogativos o exclamativos, identifique la oración correctamente tildada, luego subrayela. Además, tilde las palabras que sean necesarias. (2pts)

- ¿Que conservaba en su escritorio?
- ¡Qué pases un excelente día!
- ¡Como si fuera tan útil!
- ¡Como te hago entender que no fue una buena decisión!

4. Reescriba la oración teniendo en cuenta la correcta tildación diacrítica en *aún* y *aun*. (1pto c/u)

- Ha ganado el premio sorpresa y aun se queja.

-
- A aprobaron todos, aun los que no asistían a los talleres.
-

5. Coloque las tildes teniendo en cuenta las reglas de las palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas, según crea conveniente. (3pts)

Nada hacía presagiar lo que ocurriría esa mañana. Raul se levanto a desayunar tempranísimo mientras escuchaba musica. Intento prepararse un riquísimo café, pero estaba muy amargo y quiso ponerle más azúcar. Como se había acabado, saco dinero del velador de su indómita madre y fue a comprar. Cuando llego, esta le dijo: «Te he dicho que ese dinero no es para ti, asi que guardamelo». Le dire a tu padre que no te brinde más su mesada». El padre de Raul, que había escuchado todo, le respondió rápidamente a su esposa: «que le de o no dinero es asunto mio. Tú ya me tienes harto, quisiera irme lejos, a vivir solo. No sé qué te pasa con él».

Pobre Raul, no se llevaba bien con su mama y guardaba todo ese dolor dentro de sí, aun cuando trataba de disimularlo. Pero si en algo se destacaba, era en su capacidad de enfrentar la adversidad.

Adaptado de ((S. f.). Edu.pe. Recuperado 7 de mayo de 2022, de https://www.usmp.edu.pe/derecho/curso_introductorio/ortografia/1.ejercicios%20de%20acentuacion.pdf

DIMENSIÓN SINTÁCTICO

6. Lea atentamente el siguiente texto. Luego, lo reescribe teniendo en cuenta el uso correcto del punto seguido, aparte y final. (3pts)

Me gustaba el sabor del cobre; todavía, al pronunciar la palabra cobre, siento un cosquilleo eléctrico en la punta de la lengua el cobre sabe a electricidad mi padre guardaba decenas de bobinas de cobre en la parte de su taller dedicada a almacén nos colocábamos la chaqueta del pijama sobre la camiseta de tirantes, que era una segunda piel, y nos metíamos tiritando en la cama.

Adaptado de Millás, J. J., Planeta, P., & Blecua, A. (s. f.-b). *EL MUNDO*. Xdoc.mx. Recuperado 7 de mayo de 2022, de <https://xdoc.mx/preview/el-mundo-de-juan-jose-millas-5ec1a12f0d0da>

Coloque la coma, el punto y coma y los dos puntos según sea conveniente. (2ptos)

- Andrés el hijo de Carmen y Adolfo había llegado después de mucho tiempo y por tal motivo dijo «Así me gustan las visitas de sorpresa, emocionantes y hasta cierto punto conmovedoras».
- Raúl te quiero aquí ahora mismo por favor.
- No acepto excusas vendrás a visitarme por mi día.
- Se apellida Carrasco. Nadie a pesar de conocerle lo sabía.

DIMENSIÓN SEMÁNTICA

7. Seleccione la palabra adecuada, según el contexto, y la escribe en las líneas punteadas. (0.5 pto c/u)

ola	votar	bello
ablando	hola	vello
	hablando	botar

- Juan saludó a su hermano con un un poco distraído, ya que no podía parar de contemplar la del mar que ya se venía.
- Sebastián y Pedro estaban gustosamente sobre la película que vieron ayer.

Cuando llegaron a casa vieron a su madre y le dijeron:

— ¿Qué estás haciendo?

— Pues la masa para preparar pan.

— ¡Paaan, qué rico!

- En las próximas elecciones deberás ir a, pero antes tendrás que cada bolsa de basura que se encuentre por la casa.
- Yo creo que ese personaje es muy a pesar de que tenga mucho por todo el cuerpo.

Anexo 2: Propuesta

Link de la propuesta:

<https://docs.google.com/document/d/1iNdjI8jiN7sytP8SwTDADy1XhQqPqsQ/edit?usp=sharing&ouid=114519585108199219686&rtpof=true&sd=true>