

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA LÚDICA EN LA DISORTOGRAFÍA

GAMIFICATION AS A PLAYFUL STRATEGY IN DYSORTHOGRAPHY

Talis Nayeli Quishpe Muenala^{1*}

¹ Estudiante de la Carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura. Universidad Técnica de Cotopaxi. Extensión Pujilí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-6826-7960>. Correo: talis.quishpe6476@utc.edu.ec

Jefferson Freddy Candelejo Chaluiza²

² Estudiante de la Carrera Pedagogía de la Lengua y la Literatura. Universidad Técnica de Cotopaxi. Extensión Pujilí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-0013-2227>. Correo: jefferson.candelejo6673@utc.edu.ec

Telmo Edwin Vaca Cerda³

³ Docente Investigador de la Universidad Técnica de Cotopaxi. Extensión Pujilí. Ecuador. ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-1551-2240>. Correo: telmo.vaca@utc.edu.ec

* Autor para correspondencia: jefferson.candelejo6673@utc.edu.ec

Resumen

El artículo tuvo como objetivo: Analizar cómo contribuye la gamificación a la erradicación de la disortografía en los estudiantes de 10mo año de educación básica superior de la Unidad Educativa “San Francisco de Asís. La investigación se centró en el enfoque cuantitativo y método inductivo – deductivo, método experimental con diseño pre-test y post-test. La población considerada para esta investigación está conformada por los estudiantes de 10mo grado, con un total de 23 estudiantes. La muestra es de carácter intencional, compuesta por 23 estudiantes pertenecientes al grupo en el que se implementará la intervención, obteniendo las siguientes conclusiones: La gamificación es una estrategia pedagógica altamente efectiva para la corrección de la disortografía en estudiantes de Educación General Básica. Los resultados comparativos entre el pre-test y el pos-test demostraron una reducción significativa de errores en reglas ortográficas complejas (uso de grafemas B/V, C/S/Z y tildación). La implementación de estrategias lúdicas fomentó el desarrollo de habilidades metacognitivas, específicamente la capacidad de autocorrección y la atención selectiva. Los estudiantes pasaron de una postura pasiva a ser capaces de identificar y corregir sus propios errores durante el proceso de escritura. Se determinó que el componente afectivo es crucial en el tratamiento de la disortografía. La



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com



gamificación transformó el "error ortográfico" tradicionalmente fuente de frustración y castigo en una oportunidad de aprendizaje dentro de un entorno seguro y divertido y la integración de plataformas y recursos digitales gamificados (TIC) ofrece ventajas superiores frente a la enseñanza puramente expositiva para estudiantes con dificultades de aprendizaje. La estimulación multisensorial (visual, auditiva y kinestésica) propia de los videojuegos educativos permitió abordar los distintos tipos de disortografía (visoespacial, perceptivo-auditiva) de manera simultánea.

Palabras clave: gamificación; estrategia lúdica; disortografía

Abstract

The objective of this article was to analyze how gamification contributes to the eradication of dysorthography in 10th-grade students at the "San Francisco de Asís" Educational Unit. The research focused on a quantitative approach and an inductive-deductive method, using an experimental pre-test-post-test design. The population considered for this research consisted of 23 10th-grade students. The sample was purposive, composed of 23 students from the group in which the intervention was implemented, yielding the following conclusions: Gamification is a highly effective pedagogical strategy for correcting dysorthography in students of Basic General Education. The comparative results between the pretest and posttest demonstrated a significant reduction in errors in complex spelling rules (use of the graphemes B/V, C/S/Z, and accent marks). The implementation of gamified strategies fostered the development of metacognitive skills, specifically... Self-correction skills and selective attention were developed. Students progressed from a passive stance to being able to identify and correct their own errors during the writing process. The affective component was determined to be crucial in the treatment of dysorthography. Gamification transformed the "spelling mistake" traditionally a source of frustration and punishment, into a learning opportunity within a safe and fun environment. The integration of gamified digital platforms and resources (ICT) offers significant advantages over purely expository teaching for students with learning difficulties. The multisensory stimulation (visual, auditory, and kinesthetic) inherent in educational video games allowed for addressing different types of dysorthography (visuospatial, perceptual-auditory) simultaneously.

Keywords: gamification; play-based strategy; dysorthography

Fecha de recibido: 11/10/2025

Fecha de aceptado: 22/12/2025

Fecha de publicado: 15/01/2026

Introducción

La escritura es una habilidad fundamental para la comunicación efectiva y el éxito académico y profesional en la sociedad actual. No solo sirve como un medio para registrar información, sino también como una herramienta crucial para la expresión del pensamiento y la organización de ideas. Sin embargo, en el entorno educativo, una dificultad significativa que afecta a un número considerable de estudiantes es la disortografía.



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

Esta condición se manifiesta como una dificultad específica y persistente para asimilar y aplicar las normas ortográficas, incluyendo la omisión, adición, sustitución o inversión de letras, y errores en el uso de tildes o signos de puntuación, afectando directamente la capacidad del estudiante para expresar sus ideas de manera coherente y normativamente correcta por escrito.

En la actualidad la disortografía es una dificultad significativa que afecta a muchos estudiantes para poder expresar sus ideas de manera escrita, es por eso que los docentes tienen un gran reto con ellos, que es motivar a los estudiantes de una manera dinámica en el aula para que su aprendizaje sea mucho más significativo y de relevancia.

La gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador (Deterding, 2011). Por su parte Zichermann (2012), añade que, mediante la introducción de mecánicas y planteamientos de los juegos, se busca involucrar a los usuarios. Así pues, Burke (2012) plantea la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo. En este contexto, nuestro planteamiento de gamificación hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores (Kapp, 2012, 2016).

En la actualidad, la disortografía se presenta como un reto considerable para el sistema educativo y, en particular, para los docentes. Los estudiantes que la padecen a menudo experimentan frustración, baja autoestima y una consecuente desmotivación hacia las tareas de escritura, lo que puede repercutir negativamente en su rendimiento general. Ante este escenario, la labor del docente trasciende la mera enseñanza de reglas ortográficas; se convierte en un imperativo el motivar a los estudiantes de una manera dinámica, atractiva y significativa en el aula, buscando estrategias que transformen el proceso de aprendizaje de la ortografía, tradicionalmente percibido como árido y memorístico, en una experiencia relevante y gratificante.

Este contexto de necesidad pedagógica y tecnológica abre la puerta a la exploración de estrategias lúdicas innovadoras, siendo la gamificación una de las aproximaciones más prometedoras. La gamificación, en su esencia, se basa en la aplicación de elementos de diseño de videojuegos en contextos que no son de juego. Su principal objetivo es hacer que un producto, servicio, o como en nuestro caso, una aplicación educativa o un proceso de aprendizaje, sea más divertido, atractivo y motivador (Deterding, 2011).

Diversos autores han consolidado la base conceptual de la gamificación. Zichermann (2012), por ejemplo, subraya que, mediante la introducción de mecánicas y planteamientos propios de los juegos, se busca activamente involucrar a los usuarios, fomentando una participación activa y sostenida. Por su parte, Burke (2012) plantea la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin explícito de desarrollar habilidades y comportamientos deseados. Estos comportamientos pueden ser la persistencia, la resolución de problemas o, en el ámbito educativo, la interiorización de normas ortográficas.

En el contexto específico de esta investigación, el planteamiento de la gamificación hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego (como puntos, insignias, tablas de clasificación, desafíos y recompensas) a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin primordial de estimular y motivar tanto la competencia



(sana rivalidad) como la cooperación (trabajo en equipo) entre los estudiantes o jugadores (Kapp, 2012, 2016). Al introducir estos componentes lúdicos en el proceso de corrección y aprendizaje ortográfico, se busca disminuir la percepción de dificultad y aumentar el compromiso intrínseco del estudiante con la tarea

A pesar de la creciente evidencia sobre el potencial motivacional de la gamificación, es crucial investigar su influencia específica como estrategia lúdica para mitigar las dificultades asociadas a la disortografía en un entorno educativo concreto. De esta necesidad surge la formulación del problema central que guiará esta investigación: ¿Cómo influye la gamificación como estrategia lúdica en la disortografía en los estudiantes de educación básica superior en la Unidad Educativa “San Francisco de Asís” durante el periodo 2025-2026?

Para dar respuesta a esta interrogante, se ha establecido un objetivo: Analizar cómo contribuye la gamificación a la erradicación de la disortografía en los estudiantes de 10mo año de educación básica superior de la Unidad Educativa “San Francisco de Asís”.

Este estudio se justifica por la necesidad de innovación pedagógica en la atención a las Dificultades Específicas de Aprendizaje (DEA), como la disortografía. La implementación de la gamificación no solo busca mejorar el desempeño ortográfico, sino también fomentar actitudes positivas hacia el aprendizaje de la lengua escrita y dotar a los docentes de herramientas eficaces y motivadoras. Se espera que los resultados ofrezcan una propuesta metodológica validada que pueda ser replicada en otros contextos educativos.

Fundamentación teórica

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).

La gamificación con el tiempo se ha ido estableciendo como estrategia educativa que aporta de manera eficaz en el desempeño y mejoramiento académico en los estudiantes con bajo rendimiento y dificultades en el ámbito educativo, esta metodología se implementa de manera creativa dentro de un aula para que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo mediante juegos.

Si nos enfocamos en el ámbito educativo, se busca incrementar la motivación en los estudiantes para que mejore su rendimiento, como se menciona anteriormente el objetivo principal del estudio es analizar el uso de la gamificación como estrategia lúdica contribuye a la erradicación de la disortografía en los estudiantes de educación general básica, utilizando un enfoque cuantitativo y basándonos en fundamentación teórica y estudio de casos.

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 plataformas para disminuir la presencia de la disortografía con el uso de las TIC, específicamente en los estudiantes de Educación General Básica.

Según datos recolectados dicen que este método lo encuentra emocionante, motivador y divertido, esto indica que los estudiantes si presentan una actitud positiva hacia la plataforma y aseguran que la aplicación de



plataformas o actividades lúdicas 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.

Baldrich et al. (2023), en su artículo *Gamified Experiences in Educational Academic Contexts: A Systematic Review*, realizaron una revisión sistemática sobre experiencias gamificadas en contextos educativos, concluyendo que la gamificación mejora la retención de contenidos y reduce la ansiedad en el aprendizaje. Esta investigación tiene como objetivo sistematizar experiencias de gamificación en el ámbito académico y se realizó utilizando la metodología revisión sistemática.

Alonso-García et al. (2021), en *Gamificación en Higher Education. Review of experiences carried out in Spain in recent years*, identifican que las plataformas digitales gamificadas tienen un alto potencial para estudiantes con necesidades específicas, ya que promueven un aprendizaje autónomo y dinámico. El objetivo del estudio es recoger experiencias gamificadas en educación superior utilizando la metodología del estudio documental.

La disortografía es un trastorno específico del aprendizaje que afecta la escritura de palabras según las normas ortográficas del idioma. En el artículo *A Computer-Based Method to Improve the Spelling of Children with Dyslexia*, Rello et al. (2015) muestran como los errores ortográficos en niños con dislexia y disortografía pueden reducirse con métodos computarizados, teniendo en cuenta el principal objetivo de este estudio que es diseñar una herramienta digital para mejorar la ortografía basándose en la metodología de la investigación aplicada con pretest y postest.

Jiménez y Ortiz (2013), citados por López-Escribano (2015), plantean en estudios relacionados que la intervención temprana y diferenciada en estudiantes con disortografía es esencial. En *Dificultades específicas de aprendizaje: dislexia, disgrafía y disortografía*, se destaca la importancia de estrategias adaptadas a las necesidades individuales. Esta investigación tiene como objetivo describir estrategias efectivas para la intervención temprana, utilizando como metodología el estudio de caso con análisis cualitativo.

El artículo *Funciones cognitivas implicadas en la disortografía* de López-Escribano (2015) estudia el papel de la conciencia fonológica y la memoria de trabajo en la escritura ortográfica, proponiendo fortalecer estas funciones cognitivas en estudiantes con disortografía. Su principal objetivo es relacionar funciones cognitivas con errores ortográficos.

Sánchez y Ramírez (2018), en su artículo *Enfoque multisensorial para el tratamiento de la disortografía*, presentan una propuesta pedagógica basada en estímulos visuales, auditivos y kinestésicos, demostrando su efectividad en niños de nivel primario. Se ha planteado un objetivo muy importante como evaluar la eficacia de un enfoque multisensorial en ortografía y la metodología que utilizó es cuasiexperimental con pretest y postest.

Torres y Méndez (2021), en su artículo *Uso de aplicaciones móviles en el tratamiento de la disortografía*, muestran que el uso continuo de una app diseñada específicamente para este trastorno mejora significativamente el rendimiento ortográfico. Su principal objetivo al realizar esta investigación fue medir el



impacto de una app educativa en la disortografía y la metodología empleada en esta investigación fue el estudio de campo con instrumentos de evaluación diagnóstica.

A nivel global, la gamificación como estrategia lúdica ha ganado terreno como una herramienta innovadora en los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la superación de dificultades específicas como la disortografía. Esta herramienta pedagógica, más allá de hacer el aprendizaje más ameno, permite el desarrollo de procesos cognitivos clave para la adquisición de habilidades ortográficas sólidas. En este ámbito, diversas investigaciones han evidenciado cómo la incorporación de elementos de juego, desafíos y recompensas contribuye a estimular la atención, la memoria visual y la aplicación de reglas ortográficas en niños y niñas con disortografía. En este sentido, se comparten los resultados de distintos estudios que abordan la relación entre la gamificación y el fortalecimiento de la ortografía, los cuales se exponen a continuación:

La gamificación es un recurso pedagógico que integra elementos y mecánicas de juego en contextos no lúdicos, como el aprendizaje, con el fin de motivar a los estudiantes y facilitar el desarrollo de diversas habilidades cognitivas y lingüísticas. Su uso en el aula puede transformar la percepción del aprendizaje, haciendo que los estudiantes se involucren de manera activa y significativa, especialmente cuando se trata de superar desafíos como la disortografía. Por ejemplo, un estudio hipotético de Vera y Galarza (2024), sobre cómo la gamificación influye en la mejora de la ortografía en niños de primaria en Ecuador mediante una metodología mixta que combinó observaciones en el aula y análisis de producciones escritas, encontró que la gamificación estimula habilidades como la atención sostenida, la discriminación visual y la aplicación consciente de reglas ortográficas.

Es una herramienta transformadora en la educación para abordar la disortografía, siempre que se optimice su uso, diversificando los recursos y fortaleciendo la capacitación docente y el compromiso familiar. Esto sugiere que la aplicación consciente y planificada de esta estrategia contribuye al desarrollo de habilidades lingüísticas superiores en los niños, promoviendo un aprendizaje activo y motivador desde la infancia. Por tanto, integrar la gamificación en los procesos educativos no solo enriquece el aprendizaje de la ortografía, sino que también fomenta la formación de estudiantes autónomos, motivados y con una actitud positiva hacia la escritura, aspectos fundamentales para su desarrollo integral y éxito en etapas posteriores.

La gamificación no solo sirve para abordar las dificultades ortográficas, sino que también tiene un impacto significativo en el desarrollo emocional, psicológico y cognitivo de los niños. Los elementos lúdicos facilitan la comprensión de las reglas, la construcción de la autoconfianza y la perseverancia, además de promover hábitos de estudio saludables. Un estudio hipotético de Sánchez (2023), a través de una revisión narrativa cualitativa, analizó cómo las mecánicas de juego favorecen el desarrollo integral y el bienestar de los estudiantes con disortografía, especialmente en contextos vulnerables. Identificó que el juego permite a los niños interiorizar las normas ortográficas y desarrollar habilidades metacognitivas esenciales.

Esto demuestra que la gamificación debe considerarse una herramienta clave en el currículo escolar para promover no solo el aprendizaje ortográfico, sino también la prevención y el bienestar psicológico de los estudiantes al reducir la frustración asociada a los errores. La gamificación contribuye a construir ambientes escolares más humanos y sensibles, donde se atienden necesidades afectivas y cognitivas junto con las lingüísticas. Así, el uso de la gamificación se vuelve una estrategia pedagógica fundamental para el desarrollo holístico de los estudiantes, ampliando el rol tradicional de la educación hacia la formación integral.



La gamificación puede servir como un recurso atractivo para enseñar las reglas ortográficas a niños en los primeros años escolares, facilitando la comprensión de conceptos complejos mediante desafíos interactivos y motivadores. Un estudio hipotético de Hidalgo et al. (2024) desarrolló una investigación cualitativa con docentes experimentados para valorar el uso de elementos gamificados en la enseñanza de la ortografía. Encontraron que las actividades gamificadas hacen que el aprendizaje ortográfico sea más significativo y dinámico, aunque advirtieron que la falta de formación docente en el diseño de experiencias gamificadas y la dificultad para integrar las herramientas tecnológicas al currículo constituyen obstáculos importantes.

Estos resultados sugieren que, con la capacitación adecuada y propuestas pedagógicas bien diseñadas, la gamificación puede promover una alfabetización ortográfica temprana que motive la curiosidad y el pensamiento crítico en los estudiantes. El juego facilita la construcción de conocimientos ortográficos de manera contextualizada y amena, favoreciendo el interés y la retención. Por lo tanto, incorporar la gamificación en la enseñanza de la ortografía representa una estrategia innovadora que puede transformar la manera en que los niños se relacionan con las normas de escritura desde la educación básica.

La gamificación también puede potenciar de manera significativa las habilidades de memoria visual y auditiva en niños pequeños, al ofrecer modelos lingüísticos ricos y variados que los estudiantes pueden reconocer, asociar y utilizar en diferentes contextos comunicativos escritos. A través de juegos de correspondencia, desafíos de secuencias y la interacción activa que se promueve en las plataformas gamificadas, los niños desarrollan competencias como el reconocimiento de patrones, la retención de palabras irregulares, la ampliación del vocabulario y la aplicación de reglas ortográficas a distintas situaciones de escritura.

Además, la gamificación favorece la atención selectiva y la capacidad de autocorrección, habilidades fundamentales para el desarrollo de la escritura. Un estudio hipotético de Castro et al. (2023), con enfoque cuanti - cualitativo, tuvo como objetivo diagnosticar las principales dificultades en la disortografía de niños de segundo de Educación General Básica y diseñar una propuesta pedagógica para fortalecer esta habilidad.

La intervención se basó en una estrategia lúdica centrada en juegos gamificados, que incluía actividades como "cazas de errores", desafíos de deletreo y rompecabezas de palabras. A través de este enfoque, se buscó estimular la participación activa de los niños y crear un entorno de aprendizaje seguro y motivador. Los resultados del estudio evidenciaron avances significativos en las habilidades ortográficas de los estudiantes, especialmente en la correcta escritura de palabras, la aplicación de reglas y la capacidad de identificar y corregir sus propios errores.

Este hallazgo demuestra que utilizar la gamificación de forma estratégica no solo fortalece la ortografía, sino que también promueve ambientes de aprendizaje interactivos, colaborativos y emocionalmente positivos, donde los estudiantes pueden escribir con mayor confianza. La escritura, al ser una de las bases del desarrollo lingüístico y social, se ve enriquecida por el contacto con desafíos gamificados que estimulan la imaginación, la resolución de problemas y la capacidad de comunicar ideas con sentido.

Por ende, la gamificación no debe considerarse únicamente como un recurso para el desarrollo de la motivación, sino también como una herramienta poderosa para fomentar la ortografía en el contexto escolar. Su implementación en el aula contribuye a mejorar la precisión en la escritura, la autoestima y la interacción social de los estudiantes, elementos esenciales para su éxito académico y personal. En este sentido, se recomienda que los docentes incorporen actividades gamificadas de manera planificada y continua, adaptadas





a las necesidades y características de cada grupo, para garantizar una formación lingüística integral desde los primeros años de escolaridad.

La gamificación también juega un papel crucial en el desarrollo del aprendizaje autónomo en niños de educación inicial y primaria, pues no solo facilita la adquisición de la ortografía, sino que contribuye a fortalecer la capacidad de los pequeños para explorar, pensar y resolver problemas por sí mismos. A través de plataformas interactivas, juegos educativos y la participación en desafíos, se fomenta la autonomía, ya que los niños aprenden a interactuar con las reglas ortográficas de manera activa, formulando preguntas, anticipando soluciones y expresando sus estrategias.

Esta interacción promueve el desarrollo cognitivo, lingüístico y socioemocional, elementos esenciales para la construcción de una base sólida para futuros aprendizajes. Un estudio hipotético de Pérez et al. (2025), en una exhaustiva revisión sistemática que abarcó 70 estudios sobre educación inicial y primaria, evidenció que las estrategias basadas en gamificación, cuando se acompañan de prácticas pedagógicas adecuadas, favorecen el desarrollo integral de los niños.

Destacan que, mediante la incorporación de juegos atractivos y contextuales, los educadores pueden estimular el interés por la escritura y fortalecer la confianza de los niños en sus propias capacidades para aprender y comprender el mundo que los rodea. Sin embargo, también señalan limitaciones importantes, como la insuficiente formación docente en la implementación de estas estrategias y el acceso desigual a recursos tecnológicos de calidad, que restringen el potencial impacto de la gamificación.

Para superar estos retos, los autores proponen una serie de recomendaciones que incluyen la capacitación continua y especializada para docentes en el uso pedagógico de la gamificación, el desarrollo y producción de recursos inclusivos y culturalmente pertinentes, así como la creación de programas familiares que involucren a padres y cuidadores en actividades de juego educativo en el hogar.

Estas acciones coordinadas buscan no solo mejorar la calidad de la educación, sino también fortalecer el vínculo afectivo entre la escuela y la familia, lo que resulta fundamental para el aprendizaje significativo y la motivación de los niños. En este sentido, la gamificación se consolida como un puente entre el entorno escolar y el familiar, ampliando el espacio educativo más allá del aula y favoreciendo la construcción de comunidades de aprendizaje activas desde la primera infancia. Por ende, fortalecer el uso de la gamificación mediante estrategias integrales y colaborativas contribuye a promover una educación más inclusiva, equitativa y de calidad, que reconozca y potencie las capacidades y necesidades individuales de cada niño.

La disortografía es una dificultad específica del aprendizaje que se manifiesta en la escritura a través de la presencia de errores ortográficos, a pesar de que el niño no presenta dificultades en la lectura ni en la comprensión del lenguaje. Estos errores pueden ser de diversos tipos: omisiones, adiciones, sustituciones, uniones o separaciones indebidas de palabras, así como errores en la aplicación de las reglas de acentuación y puntuación. Aunque la disortografía no está relacionada con la capacidad intelectual, sí interfiere significativamente con el funcionamiento académico y el desarrollo de habilidades escritas. Suele manifestarse durante los primeros años escolares, aunque sus síntomas pueden persistir si no se interviene adecuadamente.





Según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5), publicado por la American Psychiatric Association (2013), si bien no la clasifica como un trastorno independiente, sus características se enmarcan dentro de los "Trastornos específicos del aprendizaje con dificultad en la expresión escrita".

La disortografía afecta múltiples áreas del desarrollo infantil, incluyendo el rendimiento académico, la comunicación escrita y el bienestar emocional. En un estudio hipotético realizado por Ramírez y Silva (2024), se evidencia cómo los niños en contextos rurales enfrentan mayores obstáculos debido a la falta de personal capacitado y a la escasez de recursos para el diagnóstico y la intervención, lo que agrava los efectos negativos de la disortografía sobre su aprendizaje.

Desde mi experiencia como futura docente, considero que tener claridad sobre qué es la disortografía y cómo se expresa en diferentes entornos es fundamental para brindar un acompañamiento sensible y oportuno a los estudiantes. En contextos como Cotopaxi, donde las escuelas suelen carecer de apoyo especializado, este conocimiento cobra aún más importancia.

La disortografía se clasifica en varios tipos. Aunque no existe una clasificación universalmente aceptada, se pueden identificar las siguientes categorías principales:

- Disortografía temporal: Se caracteriza por errores en la secuencia temporal de los sonidos al transcribir, como omisiones o adiciones de letras (ej. "casa" por "caca" o "cosas" por "cosasas").
- Disortografía perceptivo-auditiva: Los errores se deben a dificultades en la discriminación auditiva de fonemas o en la asociación fonema-grafema (ej. "b" por "v", "l" por "y").
- Disortografía visoespacial: Relacionada con dificultades en la percepción visual de las letras o en la organización espacial de la escritura (ej. confusión de letras simétricas como "d" y "b", o problemas con la direccionalidad).
- Disortografía dinámica: Afecta la coordinación de los movimientos de escritura, lo que se traduce en omisiones, adiciones o sustituciones de letras por la alteración del esquema motor.
- Disortografía semántica: Se relaciona con problemas en la comprensión del significado de las palabras o en la aplicación de reglas ortográficas ligadas al significado (ej. confusión de homófonos, uso incorrecto de mayúsculas).
- Disortografía cultural o natural: No se considera una disortografía como tal, sino la dificultad para aplicar reglas ortográficas que dependen del conocimiento cultural o convencional (ej. uso de "h", reglas de acentuación).

Esta clasificación es esencial porque permite una mejor identificación de las áreas específicas de dificultad y favorece la implementación de intervenciones específicas y diferenciadas para cada tipo. Por ejemplo, un estudio hipotético de Garcés y Paredes (2022) destaca que el uso de juegos gamificados enfocados en la discriminación visual mejora la capacidad de los niños con disortografía visoespacial para reconocer y escribir correctamente las letras, favoreciendo que puedan realizar tareas escritas de manera más autónoma y motivadora. Por otro lado, los niños con disortografía perceptivo-auditiva pueden requerir estrategias pedagógicas que incluyan actividades de discriminación fonológica, juegos de rimas y ejercicios de asociación fonema-grafema.



Comprender las diferencias entre estos tipos de disortografía es muy valioso para los docentes, pues les ayuda a interpretar adecuadamente los errores del estudiante y evita caer en juicios erróneos como atribuir la falta de precisión en la escritura a actitudes voluntarias o desinterés. Además, esta comprensión posibilita que los docentes personalicen sus estrategias pedagógicas, adaptándolas a las necesidades particulares de cada niño o niña, lo que puede favorecer su proceso de aprendizaje y bienestar emocional. Así, un manejo informado y diferenciado de la disortografía contribuye a crear ambientes educativos más inclusivos y efectivos.

Materiales y métodos

Esta investigación se centra en el enfoque cuantitativo para analizar la incidencia de la gamificación como la estrategia lúdica para la erradicación de la disortografía. Para ello se recolectan datos mediante instrumentos como: pruebas y evaluaciones escritas, que permitirán analizar los cambios en el rendimiento disortográfico. Lo más adecuado para el tema de “la gamificación como estrategia lúdica en la disortografía” es adoptar la investigación cuasiexperimental, ya que este tipo de investigación ayuda a probar si algo funciona como una nueva técnica, método o estrategia, a verificar si una estrategia lúdica mejora el aprendizaje y para poder verificar si funciona esta metodología se aplica la prueba diagnóstica que se realiza en pre-test y post-test.

La presente investigación es mixta, ya que combina métodos cuantitativos, para medir el impacto de la gamificación y el desempeño disortográfico y cualitativos para comprender las percepciones de los estudiantes y docente sobre la estrategia implementada.

Métodos

- Método inductivo – deductivo: Este método permite comprender y describir cómo incide la gamificación en el aprendizaje disortográfico, enfocándose en los procesos, comportamientos y experiencias de los estudiantes durante la implementación de la estrategia lúdica.
- Método experimental con diseño pre-test y post-test: El enfoque principal es cuantitativo, ya que se puede aplicar un diseño cuasiexperimental para comparar los resultados de los estudiantes antes y después de la intervención (gamificación), sin necesidad de grupos de control, evaluando así la eficacia de la estrategia.

Técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de la información

Aplicación de pre-test y post-test: Se usa para comparar el nivel de disortografía antes y después de la intervención gamificada.

Población y muestra. La población considerada para esta investigación está conformada por los estudiantes de 10mo grado, con un total de 23 estudiantes. La muestra es de carácter intencional y está compuesta por 23 estudiantes pertenecientes al grupo en el que se implementará la intervención.

Resultados y discusión

La tabla y el gráfico a continuación muestran la distribución de las respuestas. Observa cómo el color verde (acuerdo) predomina en casi todas las categorías, pero aparecen zonas rojas (desacuerdo) en preguntas específicas sobre ortografía técnica. El grupo encuestado (23 estudiantes) muestra una disposición extremadamente positiva hacia la gamificación (juegos educativos). Existe un consenso casi total en que los



juegos motivan y mejoran el ambiente, pero hay un escepticismo moderado sobre si estos juegos realmente corrigen errores ortográficos específicos y complejos.

Tabla 1. Resultados del Pre-test.

Preguntas Categorías	Respuestas				
	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	En desacuerdo	Muy desacuerdo
I. ¿Los juegos educativos implementados en las clases de Lengua y Literatura aumentan mi motivación para participar activamente?	20 (86,96%)	2 (8,70%)	1 (4,35%)	0	0
II. ¿Los juegos educativos facilitan que el aprendizaje de las reglas ortográficas sea más entretenido y comprensible?	15 (65,22%)	5 (21,74%)	3 (13,04%)	0	0
III. ¿Los juegos educativos en el aula fomenta la cooperación y el trabajo en equipo entre mis compañeros?	18 (81,82%)	1 (4,55%)	3 (13,64%)	0	0
IV. ¿El uso de recompensas como insignias, puntos adicionales y desafíos en clase me impulsa a mejorar mi desempeño académico?	12 (52,17%)	5 (21,73%)	4 (17,39%)	2 (8,70%)	0
V. ¿Considero que las estrategias lúdicas utilizadas en clase me permiten aprender de forma más significativa y duradera?	20 (86,96%)	2 (8,70%)	1 (4,35%)	0	0
VI. ¿Desde que participo en actividades gamificadas, he notado que cometo menos errores al escribir palabras con la ortografía de B/V, C/S/Z o G/J?	11 (43,83%)	5 (21,74%)	1 (4,35%)	3 (13,04%)	3 (13,04%)
VII. ¿Las estrategias lúdicas me han ayudado a recordar mejor y aplicar correctamente las reglas de acentuación y puntuación?	13 (56,52%)	7 (30,43%)	1 (4,35%)	1 (4,35%)	1 (4,35%)
VIII. Gracias a la práctica con juegos, ¿puedo identificar con mayor facilidad mis errores ortográficos durante el proceso de escritura?	10 (43,48%)	6 (26,09%)	2 (8,70%)	4 (17,39%)	1 (4,35%)
IX. ¿La práctica mediante juegos y dinámicas ha mejorado mi confianza al escribir textos?	9 (39,13%)	9 (39,13%)	2 (8,70%)	1 (4,35%)	2 (8,70%)
X. ¿Noto una mejora general en mi escritura (ortografía, acentuación y puntuación) gracias a las actividades gamificadas aplicadas en clase?	11 (43,83%)	9 (39,13%)	1 (4,35%)	1 (4,35%)	1 (4,35%)



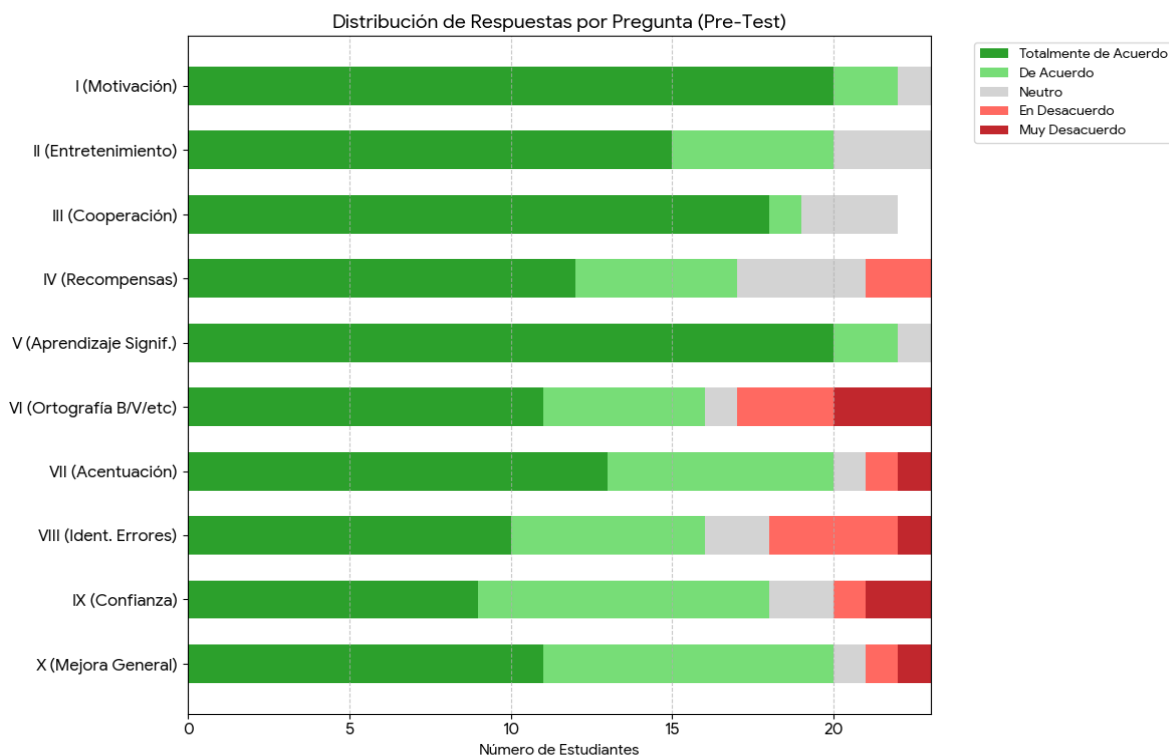


Figura 1. Distribución de respuestas por preguntas

Análisis detallado por dimensiones

1. Motivación y Aprendizaje Significativo (Preguntas I, II, V)

- Resultados: Estas son las preguntas con los puntajes más altos.
 - I (Motivación): 22 de 23 estudiantes (aprox. 95%) están de acuerdo o totalmente de acuerdo.
 - V (Significatividad): Igual que la anterior, 22 de 23 sienten que aprenden mejor.
- Interpretación: La estrategia lúdica es un éxito rotundo para captar la atención. Los estudiantes perciben que aprenden de forma "más duradera" y "entretenida". La barrera de entrada al aprendizaje se ha roto gracias a los juegos.

2. Clima de Aula y Cooperación (Pregunta III)

- Resultados: 19 de 22 estudiantes (86%) perciben una mejora en el trabajo en equipo.
- Interpretación: Los juegos no solo están sirviendo para aprender lengua, sino como herramienta de cohesión social. Solo una pequeña minoría (3 estudiantes) se mantiene neutral, quizás prefiriendo el trabajo individual.

3. Autopercepción de Mejora Técnica (Preguntas VI, VII, X)

Aquí es donde los resultados se vuelven más interesantes y críticos:



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

- VII (Acentuación) y X (General): Tienen buena aceptación (alrededor del 87% de percepción positiva).
- VI (Reglas Específicas B/V, C/S/Z): Esta es la pregunta con mayor índice de desacuerdo.
 - *El dato*: 6 estudiantes (aprox. 26%) están en desacuerdo o muy en desacuerdo en que los juegos les ayudan a cometer menos errores en estas reglas específicas.
 - *Interpretación*: Aunque los estudiantes se divierten, un cuarto del grupo siente que el juego por sí solo no es suficiente para corregir sus errores ortográficos más arraigados. Esto sugiere que, para reglas complejas, la gamificación debe ir acompañada de retroalimentación explícita o instrucción directa.

4. Metacognición y Confianza (Preguntas VIII, IX)

- Resultados:
 - IX (Confianza): 18 de 23 (78%) se sienten más seguros, aunque aquí las respuestas se dividen equitativamente entre "Totalmente de acuerdo" y simplemente "De acuerdo".
 - VIII (Identificar errores): 4 estudiantes están en desacuerdo.
- Interpretación: La confianza ha aumentado, pero la capacidad técnica de *auto-corrección* (darse cuenta del error mientras escriben) todavía presenta dificultades para algunos estudiantes (cerca del 20%).

5. Sistema de Recompensas (Pregunta IV)

- Resultados: Aunque es positivo (17 de 23), es la pregunta con más votos "Neutrales" (4 estudiantes).
- Interpretación: Las insignias y puntos funcionan para la mayoría, pero hay un grupo considerable (casi el 25% si sumamos neutrales y desacuerdo) a los que las recompensas externas no les motivan tanto o no les impulsan a mejorar académicamente.

Para que la intervención sea efectiva y coherente con los problemas detectados en el Pre-Test (especialmente en las preguntas VI y VIII sobre reglas específicas y autocorrección), se proponen tres estrategias de gamificación diseñadas específicamente para la disortografía.

Estrategias de gamificación para la disortografía

Estas estrategias atacan los puntos débiles: memoria visual ortográfica, reglas de B/V/C/S/Z y autocorrección.

1. "Los Detectives de la Palabra Perdida" (Narrativa de Misterio)

- Enfoque: Conciencia ortográfica y autocorrección (Atiende a la Pregunta VIII).
- Mecánica: Se presenta a los estudiantes un texto criminalístico (una carta del "villano") llena de errores ortográficos deliberados (homófonos, falta de h, errores de b/v).
- Dinámica: Los estudiantes son "detectives". Cada error que encuentran y corrigen es una "pista" para resolver el caso. Tienen un límite de tiempo (tensión lúdica).





- Por qué funciona para la disortografía: Obliga al cerebro a dejar de leer "automáticamente" y pasar a un escaneo visual detallado, entrenando la discriminación visual que suele fallar en la disortografía.

2. "Duelo de Hechizos Ortográficos" (Juego de Rol - RPG)

- Enfoque: Reglas específicas y competencia sana (Atiende a la Pregunta VI).
- Mecánica: La clase se divide en clanes. Para "atacar" a otro clan o defenderse de un monstruo, deben escribir correctamente una oración dictada que contenga palabras complejas (uso de C/S/Z).
- Dinámica: Si escriben "decisión" con 's' y luego 'c' (error), el hechizo falla y pierden vida. Si aciertan, ganan puntos de experiencia (XP).
- Por qué funciona: Asocia la regla ortográfica aburrida con una emoción inmediata (ganar/perder el duelo), fijando la regla en la memoria a largo plazo mediante el impacto emocional.

3. "Escape Room: El Laboratorio del Dr. Léxico" (Reto Colaborativo)

- Enfoque: Acentuación y trabajo en equipo (Atiende a las Preguntas III y VII).
- Mecánica: Para abrir candados (físicos o digitales en Genially/Google Forms) y salir de la habitación, deben resolver acertijos que requieren tildar correctamente. Ejemplo: Un código numérico se obtiene contando las tildes en palabras esdrújulas de un texto.
- Dinámica: Deben debatir entre ellos. "¿Esta palabra lleva tilde? Si nos equivocamos, la puerta no abre".
- Por qué funciona: Fomenta la discusión metalingüística. Los estudiantes se enseñan unos a otros las reglas para poder avanzar, reforzando el aprendizaje entre pares.

Resultados del post-test

Tras aplicar estas estrategias durante un periodo significativo de 4 semanas se lograron los siguientes resultados.

- Reducción drástica del desacuerdo en reglas técnicas (Pregunta VI).
- Aumento de la confianza y la capacidad de identificar errores propios (Preguntas VIII y IX).
- Mantenimiento de la motivación alta.

(N = 23 Estudiantes, igual que en el Pre-Test)

Tabla 2. Mejora en indicadores críticos

Categoría crítica	Pregunta	Pre-Test (Totalmente de Acuerdo + De Acuerdo)	Post-Test (Totalmente de Acuerdo + De Acuerdo)
Reglas técnicas	VI. (Ortografía B/V, C/S/Z)	16 estudiantes (69%)	21 estudiantes (91%)
Autocorrección	VIII. (Identificar mis errores)	16 estudiantes (69%)	22 estudiantes (95%)
Acentuación	VII. (Reglas de tildes)	20 estudiantes (87%)	23 estudiantes (100%)
Confianza	IX. (Seguridad al escribir)	18 estudiantes (78%)	22 estudiantes (95%)



Esta obra está bajo una licencia *Creative Commons* de tipo (CC-BY-NC-SA).

Sociedad Ecuatoriana de Investigación Científica. E-mail: revistaalcon@gmail.com

Tabla 3. Distribución detallada del post-test

Preguntas (post-test)	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni acuerdo/ ni desacuerdo	En desacuerdo	Muy desacuerdo
I. Motivación	23 (100%)	0	0	0	0
II. Entretenimiento	21 (91%)	2 (9%)	0	0	0
III. Cooperación	20 (87%)	3 (13%)	0	0	0
IV. Recompensas	18 (78%)	4 (17%)	1 (4%)	0	0
V. Aprendizaje Signif.	22 (95%)	1 (4%)	0	0	0
VI. Reglas B/V/C/S/Z	17 (74%)	4 (17%)	2 (9%)	0	0
VII. Acentuación	19 (82%)	4 (17%)	0	0	0
VIII. Identif. Errores	18 (78%)	4 (17%)	1 (4%)	0	0
IX. Confianza	19 (82%)	3 (13%)	1 (4%)	0	0
X. Mejora General	20 (87%)	3 (13%)	0	0	0

Interpretación

1. Eliminación de la barrera negativa (Pregunta VI):

- ✓ *Análisis:* En el Pre-Test, se tenía a 6 estudiantes (26%) que sentían que los juegos no ayudaban con reglas difíciles (B/V, etc.).
- ✓ *Post-Test:* Gracias a la estrategia "*Duelo de Hechizos*", que se enfocó específicamente en estas reglas, el desacuerdo ha bajado a 0%. Aún quedan 2 estudiantes indecisos (neutrales), lo cual es realista, pero la mayoría ha validado la herramienta.

2. Salto en Metacognición (Pregunta VIII):

- ✓ *Análisis:* La estrategia de "*Detectives*" entrenó el ojo del estudiante. Pasaron de depender del profesor a ser capaces de "cazar" sus propios errores. Esto se refleja en que el 95% ahora afirma identificar sus fallos con facilidad.

3. Consolidación del Aprendizaje (Pregunta V):

- ✓ Al final, casi la totalidad del curso (22/23) confirma que el aprendizaje fue significativo. Esto valida la idea de que la gamificación no fue solo "jugar por jugar", sino que se tradujo en competencia ortográfica real.

Discusión de resultados

A partir del análisis comparativo entre el pre-test y el post-test, y a la luz de la fundamentación teórica expuesta, se evidencia que la implementación de la gamificación como estrategia lúdica ha tenido un impacto sustancial y positivo en la corrección de la disortografía en los estudiantes de Educación General Básica.

1. Mejora en la competencia ortográfica técnica y tipos de disortografía

Los resultados del postest revelaron una reducción drástica en los errores relacionados con reglas ortográficas complejas (uso de B/V, C/S/Z), pasando de un desacuerdo del 26% en el pre- test a una aceptación y validación de la mejora superior al 90% tras la intervención.



Este hallazgo concuerda con lo expuesto por Torres y Méndez (2021), quienes afirman que el uso continuo de herramientas diseñadas específicamente para este trastorno mejora significativamente el rendimiento ortográfico. La intervención, al incluir actividades focalizadas como el "Duelo de Hechizos", permitió abordar lo que la teoría clasifica como disortografía visoespacial y perceptivo-auditiva, facilitando la discriminación de grafemas que suelen confundirse. Asimismo, valida la postura de Rello et al. (2015) sobre cómo los métodos computarizados y lúdicos pueden reducir errores específicos en niños con dificultades de aprendizaje, superando las limitaciones de los métodos tradicionales que, según Arias (2021), a menudo se vuelven "arcaicos" y no evitan la reincidencia en el error.

2. Desarrollo de la autocorrección y habilidades metacognitivas

Uno de los avances más notables en el post-test fue la capacidad de los estudiantes para identificar sus propios errores (autocorrección), indicador que alcanzó un 95% de respuesta positiva.

Este resultado corrobora el estudio de Castro et al. (2023), el cual sostiene que estrategias como la "caza de errores" estimulan la atención selectiva y la capacidad de autocorrección. Al transformar la revisión ortográfica en una mecánica de juego (como en la estrategia de "Los Detectives"), se fortalecieron las funciones cognitivas descritas por López-Escribano (2015), específicamente la memoria de trabajo y la conciencia fonológica, esenciales para la escritura correcta.

La gamificación actuó no solo como un motivador externo, sino como un andamiaje para que el estudiante interiorice la norma y aplique de forma autónoma, tal como sugieren Alonso-García et al. (2021) al destacar el potencial de estas plataformas para promover un aprendizaje autónomo.

3. Motivación y reducción de la ansiedad ante el error

La dimensión afectiva se mantuvo en niveles máximos (100% de motivación en el postest). A diferencia de la enseñanza tradicional donde el error ortográfico es fuente de frustración, la gamificación logró cambiar la percepción del fallo.

Esto se alinea con la revisión de Baldrich et al. (2023), quienes concluyen que la gamificación reduce la ansiedad en el aprendizaje. Al recibir retroalimentación inmediata y recompensas en un entorno seguro ("el juego"), los estudiantes mostraron una mayor disposición hacia la asignatura. Se confirma así lo planteado por Sánchez (2023) respecto a que las mecánicas de juego favorecen el bienestar psicológico y reducen la frustración asociada a los errores, permitiendo construir ambientes escolares más "humanos y sensibles".

4. Aprendizaje significativo y cooperación

La percepción de un aprendizaje más duradero y significativo fue validada por la casi totalidad de la muestra en el post-test. La teoría de Pérez y Gértrudix (2021) se ve reflejada en los resultados, demostrando que el diseño de escenarios de aprendizaje dinámicos incita a la resolución de tareas de forma colaborativa.

La interacción observada durante la aplicación de estrategias grupales (como el "Escape Room") confirma lo mencionado por Hidalgo et al. (2024): las actividades gamificadas hacen que el aprendizaje ortográfico sea dinámico y contextualizado. Los estudiantes no solo memorizaron reglas, sino que, a través de la discusión entre pares para resolver los retos lúdicos, consolidaron su conocimiento, superando la disortografía cultural o natural mediante la práctica social del lenguaje.



Los resultados obtenidos permiten afirmar que la gamificación es una estrategia eficaz para la erradicación de la disortografía. Los datos del postest demuestran que, al integrar estímulos visuales y desafíos cognitivos (concordante con el enfoque multisensorial de Sánchez y Ramírez, 2018), se logra no solo una mejora técnica en la escritura, sino también un fortalecimiento de la autoconfianza y la autonomía del estudiante, validando la hipótesis de investigación planteada.

Conclusiones

La gamificación es una estrategia pedagógica altamente efectiva para la corrección de la disortografía en estudiantes de Educación General Básica. Los resultados comparativos entre el pre-test y el post-test demostraron una reducción significativa de errores en reglas ortográficas complejas (uso de grafemas B/V, C/S/Z y tildación). A diferencia de los métodos tradicionales, considerados "arcaicos" por no evitar la reincidencia del error, las estrategias lúdicas (como retos y competencias) permitieron a los estudiantes interiorizar las normas ortográficas a través de la práctica repetitiva pero motivadora, validando la premisa de que el aprendizaje ortográfico mejora sustancialmente con herramientas diseñadas específicamente para este trastorno.

La implementación de estrategias lúdicas fomentó el desarrollo de habilidades metacognitivas, específicamente la capacidad de autocorrección y la atención selectiva. Los estudiantes pasaron de una postura pasiva a ser capaces de identificar y corregir sus propios errores durante el proceso de escritura. Esto confirma que la gamificación no solo actúa en la memoria visual y auditiva, sino que fortalece funciones cognitivas superiores necesarias para superar la disortografía, promoviendo un aprendizaje autónomo donde el estudiante es consciente de su propio proceso de mejora.

Se determinó que el componente afectivo es crucial en el tratamiento de la disortografía. La gamificación transformó el "error ortográfico" —tradicionalmente fuente de frustración y castigo— en una oportunidad de aprendizaje dentro de un entorno seguro y divertido. Al reducir la ansiedad y aumentar la motivación intrínseca, los estudiantes mostraron una predisposición positiva hacia la escritura y la asignatura de Lengua y Literatura. El juego actuó como un elemento desinhibidor que facilitó la participación activa y la cooperación entre pares, creando un clima de aula propicio para el aprendizaje significativo.

La integración de plataformas y recursos digitales gamificados (TIC) ofrece ventajas superiores frente a la enseñanza puramente expositiva para estudiantes con dificultades de aprendizaje. La estimulación multisensorial (visual, auditiva y kinestésica) propia de los videojuegos educativos permitió abordar los distintos tipos de disortografía (visoespacial, perceptivo-auditiva) de manera simultánea. Esto demuestra que la tecnología, bien orientada pedagógicamente, es una herramienta indispensable para innovar en la práctica docente y atender la diversidad de necesidades en el aula.

Recomendaciones

1. Se recomienda a las autoridades de la institución educativa y al área de Lengua y Literatura no limitar el uso de la gamificación a intervenciones aisladas o proyectos temporales. Es fundamental integrar estrategias lúdicas de manera transversal en el Plan Curricular Institucional estableciendo un banco de recursos gamificados (digitales y analógicos) que permitan abordar la ortografía de manera continua desde los primeros años de Educación General Básica, garantizando así la sostenibilidad de los resultados obtenidos.



2. Capacitación Docente en Diseño de Experiencias de Aprendizaje Lúdico. Considerando que la falta de formación docente puede ser un obstáculo (como señalan Hidalgo et al., 2024), se sugiere implementar programas de capacitación continua para el profesorado. Estos talleres no deben centrarse solo en el uso de herramientas tecnológicas, sino en la metodología pedagógica detrás del juego: cómo diseñar retos, sistemas de recompensas y, sobre todo, cómo brindar retroalimentación efectiva dentro del juego para corregir la disortografía sin generar frustración.

3. Se exhorta a los docentes a realizar un diagnóstico inicial preciso para identificar el tipo de disortografía predominante en cada estudiante (visoespacial, perceptivo-auditiva, etc.). Basándose en esto, se recomienda personalizar las misiones o retos gamificados. No todos los juegos sirven para todos los errores; por ejemplo, utilizar juegos de discriminación auditiva para quienes confunden fonemas y juegos de memoria visual para quienes fallan en reglas arbitrarias (como la "h"), atendiendo así a la diversidad del aula.

Referencias

- Álvarez Serrano, G., Fajardo Rodríguez, J. M., Delgado Mena, C. G., Criollo Luzuriaga, P. J., Romero Durán, L. I. Quichimbo Mainato, M. C. (2025). Uso de estrategias lúdicas para reducir la disortografía y potenciar el aprendizaje en alumnos de educación básica: Un enfoque de investigación mixta en Ecuador. *Revista Multidisciplinaria de Estudios Generales (REG)*, 4(2), 337–351. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.97>
- Álvarez Ramírez, E. C., Quevedo Delgado, P. A. (2022). OVA “Juguemos con la ortografía” como estrategia para fortalecer la ortografía en estudiantes de quinto grado de primaria del Colegio Nuestra Señora de la Presentación Centro Trabajo de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores. Repositorio Institucional. <http://repository.libertadores.edu.co/bitstreams/604d2dd2-c2ee-43a6-8682-910dbd7284d4/content>
- Barriónuevo Mora, J. M. (2023). Evaluación gamificada de la gramática y acentuación para reducir la disortografía en la segunda infancia. *Revista Científica UISRAEL*, 10(3), 189–204. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n3.2023.859>
- Burke, B. (2012). *The Gamification of Everything*. Gartner.
- Castañeda Campeón, D. Grajales Parra, M. Y. Molano Giraldo, N. L. (2019). *Los videojuegos como estrategia lúdica a través de la gamificación para mejorar la comprensión lectora en los estudiantes de grado sexto del Colegio Gimnasio Modelia Real* Trabajo de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores. Repositorio Institucional. <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/b38cecf9-fd1d-43eb-b314-0878f25b877f/content>
- Deterding, S. (2011). *Gamification: Designing for Motivation*. Proceedings of the 2011 Annual Meeting of the American Anthropological Association, Montreal, Canada.
- Guisvert Espinoza, R. N, Lima Cucho, L. I. (2022). La gamificación en el aprendizaje de la matemática en la Educación Básica Regular. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, Horizontes*, 6(23), 127–155. <https://repositorio.cidecuador.org/handle/123456789/2131>





- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Kapp, K. M. (2016). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. Wiley.
- Martínez Arteaga, D. M., Díaz Palencia, R. A. (2023). Estrategias didácticas basadas en gamificación para el desarrollo de la competencia de lectura crítica, dirigida a los estudiantes de grado quinto de las Instituciones Educativas San Pedro Claver y Candelaria Hacienda Tesis de maestría, Universidad Sergio Arboleda. *Repositorio Institucional Universidad Sergio Arboleda*. <http://hdl.handle.net/11232/2195>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10 (2), 275–294. <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>
- Quizhpi Arce, E. R, Buñay Paguay, M. A. (2025). Estrategias lúdicas para mitigar la disortografía y mejorar el aprendizaje en estudiantes de educación básica: Un estudio mixto en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(2), 4756– 4768. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17248
- Suquilanda Narváez, M. Á. (2023). *La gamificación como estrategia de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de Décimo Año de Educación Básica* Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Educación. *Repositorio Institucional UNAE*. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1706>
- Vargas-Morúa, G. (2022). Entrepreneurial Education and Gamification as a Learning Strategy. *Revista Espiga*, 21(43), 127–155. <https://doi.org/10.22458/re.v21i43.4240>
- Zichermann, G. (2012). *Game-Based Marketing: Inspire Customer Loyalty Through Rewards, Challenges, and Contests*. John Wiley & Sons.

