

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

FACULTAD DE HUMANIDADES

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS

GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA

(Estudio realizado en quinto primaria de establecimientos educativos privados de las zonas 1 y 3 de la cabecera departamental de Totonicapán)

TESIS DE GRADO

NORMA PATRICIA GARCÍA SAY

CARNET 24429-15

QUETZALTENANGO, MARZO DE 2021

CAMPUS DE QUETZALTENANGO

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

FACULTAD DE HUMANIDADES

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS

GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA

(Estudio realizado en quinto primaria de establecimientos educativos privados de las zonas 1 y 3 de la cabecera departamental de Totonicapán)

TESIS DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
HUMANIDADES

POR

NORMA PATRICIA GARCÍA SAY

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE PEDAGOGA CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS EN
EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

QUETZALTENANGO, MARZO DE 2021

CAMPUS DE QUETZALTENANGO

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR:

P. MYNOR RODOLFO PINTO SOLÍS, S. J.

VICERRECTOR DE
INVESTIGACIÓN Y
PROYECCIÓN:

LIC. JOSÉ ALEJANDRO ARÉVALO ALBUREZ

VICERRECTOR DE
INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA:

MGTR. MYNOR RODOLFO PINTO SOLÍS

VICERRECTOR
ADMINISTRATIVO:

MGTR. JOSÉ FEDERICO LINARES MARTÍNEZ

SECRETARIO GENERAL:

DR. LARRY AMILCAR ANDRADE - ABULARACH

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES

DECANO:

DR. JUAN PABLO ESCOBAR GALO

SECRETARIA:

MGTR. ANA ISABEL LUCAS CORADO DE MARTÍNEZ

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

MGTR. BESSY YOHANNA RUÍZ BARRIOS DE TEBALÁN

REVISOR QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

MGTR. LETICIA BEATRIZ LÓPEZ TELLO

AUTORIDADES DEL CAMPUS DE QUETZALTENANGO

DIRECTOR DE CAMPUS:	P. MYNOR RODOLFO PINTO SOLIS, S.J.
SUBDIRECTORA ACADÉMICA:	MGTR. NIVIA DEL ROSARIO CALDERÓN
SUBDIRECTORA DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA:	MGTR. MAGALY MARIA SAENZ GUTIERREZ
SUBDIRECTOR ADMINISTRATIVO:	MGTR. ALBERTO AXT RODRÍGUEZ
SUBDIRECTOR DE GESTIÓN GENERAL:	MGTR. CÉSAR RICARDO BARRERA LÓPEZ

Quetzaltenango, 27 de noviembre de 2020

Ingeniera
Nivia Calderón
Subdirectora Académica
Campus de Quetzaltenango
Universidad Rafael Landívar

Estimada Ingeniera Calderón:

Es un gusto poder saludarla, deseándole éxitos en sus labores diarias al frente de esta casa de estudios.

Por este medio dirijo a usted para informarle que, según oficio No. CH-0016-2020-evlv, de fecha 6 de julio de 2020, fui nombrada asesora de la Tesis titulada: **"GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFIA"** (Estudio realizado en quinto primaria de Establecimientos Educativos Privados en la zona 1 y 3 de la cabecera departamental de Totonicapán), de la estudiante NORMA PATRICIA GARCÍA SAY, carné núm. 2442915, de la Licenciatura en la Pedagogía con Orientación en Administración y Evaluación Educativas.

Por lo anterior y luego concluido el trabajo de asesoría, considero que el trabajo llena los requisitos exigidos por la Facultad de Humanidades para la elaboración de investigaciones, por lo que a mi consideración puede continuar con los trámites respectivos para su aprobación y publicación.

Sin otro particular, agradeciendo su atención, quedo de usted.

Atentamente,

Mgtr. Bessy Ruiz Barrios
Asesora





Universidad
Rafael Landívar
Tradicón Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE HUMANIDADES
No. 054456-2021

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Tesis de Grado de la estudiante NORMA PATRICIA GARCÍA SAY, Carnet 24429-15 en la carrera LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS, del Campus de Quetzaltenango, que consta en el Acta No. 053010-2021 de fecha 11 de febrero de 2021, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA

(Estudio realizado en quinto primaria de establecimientos educativos privados de las zonas 1 y 3 de la cabecera departamental de Totonicapán)

Previo a conferírsele el título de PEDAGOGA CON ORIENTACIÓN EN ADMINISTRACIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVAS en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 8 días del mes de marzo del año 2021.

Universidad
Rafael Landívar
Tradicón Jesuita en Guatemala
Facultad de Humanidades
Secretaría de Facultad

MGTR. ANA ISABEL LUCAS CORRADO DE MARTÍNEZ, SECRETARIA
HUMANIDADES
Universidad Rafael Landívar

Índice

	Pág.
I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Gamificación.....	9
1.1.1 Definición.....	9
1.1.2 Motivación.....	10
1.1.3 Gamificación como motor de desarrollo de la creatividad.....	10
1.1.4 Valor de la gamificación como herramienta educativa.....	11
1.1.5 Gamificación en el aula.....	12
1.1.6 Diferencia entre aprendizaje basado en juegos y gamificación.....	14
1.1.7 Gamificación como herramienta de aprendizaje.....	14
1.1.8 Gamificación en la educación y la formación.....	15
1.1.9 Diferencia entre gamificación y no gamificación.....	15
1.1.10 Beneficio de la gamificación en el aprendizaje interactivo.....	17
1.2 Ortografía.....	19
1.1.11 Definición.....	19
1.1.12 Causas de las faltas de ortografía.....	19
1.1.13 Importancia de la ortografía.....	20
1.1.14 Reglas ortográficas.....	21
1.1.15 Funciones de la ortografía.....	22
1.1.16 Análisis ortográfico.....	23
1.1.17 Ortografía literal.....	23
1.1.18 Ortografía acentual.....	24
1.1.19 Ortografía puntual.....	25
1.1.20 Etapas en el aprendizaje ortográfico.....	26
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	28
2.1. Objetivos.....	28
2.1.1 Objetivo general.....	28
2.2. Variables de estudio.....	29
2.3. Definición de variables.....	29

2.3.1	Definición conceptual.....	29
2.3.2	Definición operacional.....	30
2.4.	Alcances y límites.....	31
2.5.	Aporte.....	31
III.	MÉTODO.....	33
3.1.	Sujetos.....	33
3.2.	Instrumentos.....	33
3.3.	Procedimientos.....	34
3.4.	Tipo de investigación, diseño y metodología estadística.....	36
IV.	PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	38
V.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	55
VI.	CONCLUSIONES.....	60
VII.	RECOMENDACIONES.....	61
VIII.	REFERENCIAS.....	62
	ANEXOS.....	66

Resumen

La sociedad actual demanda un cambio en el aprendizaje de los estudiantes ya que cada uno de ellos aprende de distinta manera. Tal es el caso de la ortografía que es una destreza indispensable para el transcurso de una comunicación eficaz. En este proceso, el docente juega un rol imprescindible en el proceso educativo ya que tiene el compromiso y la responsabilidad de aplicar nuevas estrategias, técnicas y actividades lúdicas, y con ello procurar fortalecer las debilidades durante el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de incentivar al educando y así alcanzar los diferentes estándares de aprendizaje.

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la percepción de la utilidad de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía. Se trabajó con un diseño descriptivo transversal, tipo cuantitativo, para ello se aplicó una encuesta de selección múltiple. La población estuvo conformada por 76 estudiantes de ambos sexos que cursaron el grado de quinto primaria, de igual manera a los docentes y directores de los respectivos colegios privados de la cabecera departamental de Totonicapán.

Se concluyó que la mayoría de los estudiantes han aprendido de forma tradicional, esto debido al paradigma acostumbrado que se ha manejado durante años y por ello ha impedido el cambio de nuevas técnicas innovadoras en la mejora de la enseñanza en cuanto a la ortografía. Y por lo mismo se recomienda que los docentes deben aplicar la gamificación como técnica innovadora que ayuda a los estudiantes a fortalecer sus debilidades, a tener una interacción entre compañeros y docente, ya que sus actividades generan un espacio dinámico, motivación y deseo de construir su propio aprendizaje, para hacer énfasis en la ortografía y que tengan un conocimiento integró y competitivo.

I. INTRODUCCIÓN

La gamificación es una técnica de aprendizaje en la que funciona como un proceso de enseñanza aprendizaje motivacional, para provocar comportamientos específicos en el estudiante dentro de un ambiente que le sea atractivo y genere un compromiso con la actividad en la que participa y que apoye al logro de experiencias positivas, para alcanzar un aprendizaje significativo. Así mismo la ortografía juega un papel imprescindible en la formación del estudiante, es un conjunto de normas que regulan la escritura y forma parte de la gramática normativa ya que establece las reglas para el uso correcto de las letras y los signos de puntuación en función de pulir esa comunicación, a mantener la pureza de la lengua para así facilitar un sistema coherente para que se pueda entender lo que se expresa mediante la escritura.

Actualmente, existen diversas formas para enseñar en los establecimientos educativos, pero en la realidad no se ha tomado en cuenta la importancia del conocimiento y la aplicación de nuevas modalidades que contribuyan a la calidad educativa y desempeño integral del estudiante, ya que todo proceso pedagógico debe tener una mejora continua para poder alcanzar los indicadores educativos en la actualidad, hoy en día hay algunos establecimientos en la que el docente es el único que tiene el conocimiento suficiente y que aún manejan las clases de forma tradicional, y por ello al educando no se le integra significativamente en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la que solo se le ve como un receptor de información.

Por esta razón es necesario mejorar el proceso de enseñanza mediante nuevas técnicas de aprendizaje, es por ello que el objetivo general de este estudio es determinar la percepción de la utilidad de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía, ya que a través de ella se puede obtener la motivación, interacción y participación que permita al estudiante integrar la buena ortografía y de esta manera fortalecer la habilidad de la escritura, ya que en muchas ocasiones este es un tema que no se le presta la debida atención, por el simple hecho que no lo ven tan necesario para la presentación de la vida. Así mismo mejorar el cambio de ideas y modalidades entre el docente y estudiante al momento de impartir un proceso pedagógico siempre y cuando de integrar la ortografía de una manera efectiva.

El aporte que se espera brindar con esta investigación es para contribuir con datos estadísticos el nivel ortográfico de los estudiantes en su nivel académico a través de un carácter lúdico, ya que en muchas ocasiones la ortografía es un punto débil en los mismos. Además para crear una perspectiva de cómo se trabajan los aspectos como la motivación, el esfuerzo y la enseñanza en los estudiantes de una forma lúdica y ver los resultados de las capacidades y habilidades del mismo.

Por lo relacionado anteriormente el tema es de gran impacto y algunos investigadores dan los siguientes aportes:

Zepeda, Abascal y López (2016) en la Revista Ra Ximhai, no. 6, publicado el 23 de septiembre, escribe el artículo: Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula, donde explica que los docentes actualmente usan el método tradicional de enseñanza centrado en el profesor y por ello se presentan diversas dificultades con las nuevas generaciones de estudiantes. Se requieren nuevos métodos de aprendizaje que permitan enfocar a los estudiantes hacia actitudes más positivas en su aprendizaje. En este artículo se presenta una diferente perspectiva de actividades basadas en el aprendizaje activo y la gamificación, puede ser una alternativa para generar una actitud positiva en los estudiantes y crear un ambiente más agradable en el aula. Por otra parte, la gamificación se refiere al uso de elementos y principios de diseños de juegos para ser usados en contextos que no son de juego con el fin de involucrar a los estudiantes de una manera más activa.

Por su parte, Oliva (2016) en la Revista Realidad y Reflexión, no. 44, publicado el 15 de julio, escribe el artículo: La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario donde explica que la naturaleza educativa busca una aproximación interpretativa sobre la forma de ver, entender y aplicar la gamificación en el proceso de enseñanza dentro del aula universitaria, se busca justificar el aporte académico de esta innovadora forma de adoptar los elementos del juego y utilizarlos con propósitos formativos, de igual manera persigue incidir en forma positiva a que el estudiantado pueda lograr el cumplimiento a cabalidad de objetivos específicos de aprendizaje, por lo cual el docente debe incentivar a los educandos a aprender por medios gamificados, en los cuales se implemente una eficaz vinculación de los elementos del juego con la acción educativa. Sin duda alguna la introducción de la gamificación es importante

debido a que adquiere el rol de herramienta motivadora, ya que esta puede transformar la motivación extrínseca e intrínseca, para lograr con ello despertar la pasión del estudiante por el aprendizaje y una gran iniciativa por aprender significativamente, así mismo valorar el desarrollo de una actividad gamificadora en beneficio del estudiante.

A su vez, Hernández (2017) en la tesis de grado titulada: Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje en el uso de la tecnología a los estudiantes; tuvo como objetivo la implementación del uso del juego en el aula, concretamente la técnica de gamificación, para dar lugar a un proceso de enseñanza/aprendizaje enriquecedor y motivador para el estudiante. En la investigación se destaca un diseño descriptivo de tipo cuantitativo. Los investigados fueron un total de 600 estudiantes, del Colegio Fray José María Arévalo, del Municipio de la Playa de Belén, como instrumento se utilizó una encuesta, con un nivel del 6.67% de los estudiantes consideran que la metodología pedagógica del colegio es creativa, el 10% consideran que la metodología es lúdica y un porcentaje mayor de 83.33% la metodología implementada por la Institución es monótona. Entre las conclusiones se obtuvieron que a lo largo del presente proyecto se logró demostrar que la metodología de la gamificación es indispensable para el proceso de enseñanza/aprendizaje; ya que el estudiante al interactuar con la tecnología y aplicando herramientas educativas, hace que su desempeño educativo sea de mejor agrado y por lo tanto se motive a estudiar con más dedicación. De manera que recomienda implementar la metodología de la gamificación en todos los niveles del centro educativo, ya que es de gran avance pedagógico para que el estudiante aprenda mejor los temas en el aula y así obtenga excelentes resultados académicos.

Así mismo, Corchuelo (2018) en la Revista Electrónica de Tecnología Educativa, no. 63, publicado el 05 de marzo, escribe el artículo: Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula donde explica que la gamificación es una oportunidad para motivar, mejorar dinámicas de grupo, atención, crítica reflexiva y aprendizaje significativo de los estudiantes; así mismo la gamificación emerge como una herramienta de transformación e integración educativa de las mecánicas de juego en el aula como estrategia para motivar el aprendizaje y potenciar el proceso de enseñanza en el salón de clases. En este artículo se da a conocer que la gamificación juega un papel imprescindible en la

educación porque permite mejorar y motivar el aprendizaje al usar diferentes dinámicas para participar activamente en clase, de este modo dinamizar el desarrollo de los contenidos temáticos y optimizar algunas conductas negativas recurrentes en el aula, ya que el uso de la gamificación permite una mejora del aprendizaje en el estudiante por medio de la motivación que desarrolla y con ello alcanzar los fines de la educación y obtener resultados positivos en su formación académica.

Según, Díaz (2018) en la Revista Mediterránea de comunicación, publicado el 1 de julio, escribe el artículo: Gamificar y transformar la escuela, donde explica que en el aprendizaje al utilizar estrategias lúdicas mejora la adquisición de competencias y estrategias deseadas para educar y alcanzar los objetivos de aprendizaje previstos por la escuela, ya que la motivación favorece un aprendizaje profundo, además si esta es intrínseca el sujeto tendrá un sentimiento de deseo que favorecerá el desempeño de cualquier actividad. Es por ello que lo lúdico es una buena estrategia de aprendizaje, los juegos o elementos lúdicos adaptados a contextos de enseñanza funcionan y sus aplicaciones generalmente dan buenos resultados en la que acceda a los estudiantes poder brindarles una buena educación y les permita avanzar en su aprendizaje constructivo.

En otro estudio, Aranda y Caldera (2018) en la Revista Educarnos, no 31, publicado el 15 de septiembre, escribe el artículo: Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales donde explica que la gamificación es entendida como la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje, con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes, de igual manera favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales, las cuales son entendidas como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales propios y ajenos. Concretamente, la gamificación tiene el poder de motivar; ya que utiliza una amplia serie de mecanismos de juego para incentivar a los estudiantes a participar y sobre todo construir su aprendizaje no solo académico sino también personal, así mismo el usar elementos de juegos para promover el aprendizaje activo en los estudiantes.

De acuerdo con Ferrer (2018) en la Revista Iberoamericana de Educación, no. 1 publicado el 05 de noviembre, escribe el artículo: La gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador: innovación en asesoramiento vocacional desde la neurodidáctica donde explica que la innovación en el asesoramiento vocacional es un aspecto fundamental en el desarrollo de procesos que facilitan el trabajo docente del orientador educativo, de igual manera tiene como propósito establecer algunas consideraciones sobre el uso de la gamificación como estrategia didáctica de la neurotecnología en el proceso de asesoramiento vocacional, además de proporcionar información sobre el mundo laboral, con el fin de promover ambientes de aprendizajes significativos que enriquezcan las capacidades cerebrales de los estudiantes. Es por ello que en este artículo se ha generado una modificación en la práctica educativa de los orientadores para ser profesionales dedicados a potenciar el desarrollo humano en distintas áreas, siendo una de estas la orientación vocacional, en la cual la persona desarrolla un proyecto de vida, basado en sus gustos, intereses, valores, expectativas y experiencias, para cristalizar y consolidar en la medida en que se produce su desarrollo humano.

También este estudio considera importante la variable ortografía y algunos autores escribieron: Olazábal (2008) en la Revista Educere, no. 42, publicado el 22 de mayo, escribe el artículo: El problema de la ortografía, donde explica que la ortografía no es cuestión de reglas ni de normas, sino de costumbres y es eso lo que tienen que entender los jóvenes cuando se les enseña a escribir; porque su finalidad no es otra sino la de facilitar la comunicación. Es por ello que la ortografía posee un papel importante en la vida del estudiante ya que a través de ella se mejora la escritura y se obtiene una buena calidad educativa. Ya que en la actualidad y debido al uso de las nuevas tecnologías y a la poca concientización de la sociedad hay un uso incorrecto de la ortografía y en ocasiones se le resta importancia; para poder acabar con esta problemática en primer lugar se debe analizar la vitalidad de esta y que soluciones se pueden optar para mejorarla.

Posteriormente, Ríos (2012) en la Revista Artes y letras, publicado el 01 de junio, escribe el artículo: La ortografía en el aula, donde explica que el compromiso de enseñar ortografía no debe mirarse aislado, sino dentro de un compromiso mayor: enseñar al niño a escribir bien. Para lograr esta meta debe atenderse la ortografía en forma sistemática, progresiva y gradual como también de manera informal y ocasional; en la creación de las situaciones de aprendizaje deben

tenerse en cuenta la lectura y la expresión escrita del estudiante como centros de actividades. Por ello es importante motivar al estudiante para que vean el beneficio de una buena ortografía y así se obtengan mejores resultados, de igual manera todo docente debe poseer una buena expresión escrita, dedicado en esa área e interés por instruir a sus estudiantes y procurar darles apoyo en esta destreza; ya que las dificultades que cada estudiante presenta en cada uno de ellos es de forma independiente, algunos tendrán más facilidad con la ortografía que otros, ya que lo importante es lograr determinar quienes presentan mayores dificultades en la competencia escrita y cuáles son sus mayores errores, de ahí se partiría para buscar soluciones apropiadas de acuerdo con las necesidades de cada individuo.

De manera que Adrianzén (2014) en la tesis de grado titulada: Percepción valorativa de la ortografía y su incidencia en el ejercicio ortográfico de los estudiantes; tuvo como objetivo encontrar en qué fallan más los estudiantes con respecto al tema ortográfico, para silenciar esos “ruidos” y lograr que se comuniquen asertiva y eficazmente. En la investigación se destaca un diseño descriptivo-explicativo de tipo cuantitativo. Los investigados fueron un total de 34 estudiantes, del colegio la Zanja, Cajamarca, Perú, como instrumentos utilizados fue una evaluación, una encuesta y un análisis de contenido, con un nivel del 85.29% de los estudiantes no logró registrar con corrección palabras con tilde o sin ella en un dictado. Entre las conclusiones se obtuvieron que los estudiantes de 5° y 6° grado de educación primaria del colegio la Zanja-Cajamarca presentan serias dificultades en su ejercicio ortográfico, con lo cual no son capaces de identificar adecuadamente los errores de ortografía en los textos escritos, así mismo una deficiencia en la capacidad de autorreflexión o actitud metalingüística para reflexionar sobre las palabras mal graficadas ni del uso correcto de los signos de puntuación más comunes. En definitiva, la mayor dificultad de los estudiantes se encuentra en que no han desarrollado su conciencia ortográfica. De manera que recomienda que con el ejercicio didáctico y lúdico que implementen los docentes para la enseñanza del componente ortográfico se debe propiciar en los estudiantes nuevas formas de ver la ortografía y, en consecuencia, nuevas formas de asimilarla, no como contenido memorístico y repetitivo sino con ejercitación frecuente, con un estilo corrector distinto al tachado o la escritura sobre la palabra.

Por su parte, Vaca (2014) en la Revista de Investigación educativa no. 19, publicado el 01 de abril, escribe el artículo: Serie Galileo para el Aprendizaje de la Ortografía donde explica el enfoque adoptado para la enseñanza de la escritura de todos los niños y jóvenes lleguen a dominar el sistema gráfico y ortográfico de su lengua, y para ello la didáctica prevista de otorgarle un espacio y un tiempo para su enseñanza, según el desarrollo de proyectos y secuencias didácticas planeadas, así mismo de un conjunto de reflexiones y de tipos de actividades útiles para abordar la enseñanza de la ortografía en la escuela primaria. Lo importante en la actualidad es que existen varias actividades o estrategias para enseñar las reglas ortográficas, cuyo principal uso es la de una buena comunicación escrita y así corregir los errores que los estudiantes cometen a la hora de escribir.

En otro estudio, Alvarado (2015) realizó una investigación, la cual lleva como título: Aprendizaje cooperativo y su incidencia en la ortografía, el objetivo de dicha investigación fue determinar la incidencia de la práctica del aprendizaje cooperativo en la ortografía del estudiante. La muestra estuvo conformada por 13 hombres y 12 mujeres entre las edades de 11 a 15 años de edad, estudiantes de primero básico del curso de comunicación y lenguaje (L1) del Colegio Privado Urbano Mixto Liceo Cristiano Canaán, del municipio de Quetzaltenango. La investigación fue cuantitativa, como instrumentos utilizados fue una encuesta, un pre test y un post test para medir cualidades y cantidades; el estudio fue de diseño cuasi experimental con un solo grupo al que se le administraron las pruebas y mediciones. Como conclusiones importantes se determinó que sí existe diferencias significativas cuando se comparó la ortografía de los estudiantes antes y después del aprendizaje cooperativo, donde se comprobó que las técnicas del aprendizaje cooperativo mejoraron la ortografía de los estudiantes y se observó un cambio positivo en su actitud, al mismo tiempo fortaleció la relación social y disminuyó el temor a la participación de los estudiantes. En definitiva, se recomienda que los docentes promuevan actividades que se centren en el aprendizaje cooperativo, para fortalecer la planificación, ejecución y la evaluación de la enseñanza, por lo que conviene resaltar que es una buena alternativa para el aprendizaje de la ortografía porque genera resultados aceptables y satisfactorios.

Según, Barrios (2016) en la tesis de grado titulada: Influencia de la ortografía en el aprendizaje del Idioma Español; tuvo como objetivo identificar el nivel ortográfico que poseen los

estudiantes para contribuir a mejorar el aprendizaje. En la investigación se destaca un diseño descriptivo de tipo cuantitativo. Los investigados fueron un total de 142 estudiantes de tercero básico, del Instituto Experimental Carlos Martínez Durán de la zona 12 del municipio de Guatemala, como instrumentos se utilizaron observaciones, diagnóstico y prueba escrita para verificar los resultados obtenidos, con un nivel del 15% revelan la repercusión que tiene la deficiencia ortográfica al momento de escribir. Entre las conclusiones se obtuvieron: los estudiantes de tercero básico poseen un nivel ortográfico en su mayoría memorístico, poco comprensivo y muy escaso en relación a la aplicación. Así mismo en el nivel cognoscitivo inician el proceso en conocer datos, en la que comprenden algunos y por ello aplican al azar, sin llegar al análisis y la síntesis; reteniendo el conocimiento únicamente para la evaluación sin llegar a emitir juicios posteriores. Como también en el nivel afectivo solo perciben pero no valoran y mucho menos organizan. De manera que recomienda estimular el nivel cognoscitivo ortográfico por medio de procesos de pensamiento donde puedan comparar, asociar, comprender, analizar, sintetizar pero sobre todo aplicar y constatar que existe una fijación de contenidos y no solamente para un momento, también de tomar en cuenta que cada estudiante posee una forma diferente de aprender.

Así mismo, González (2017) en la tesis de grado titulada: Estrategia memoria visual y su incidencia en el aprendizaje de la ortografía; tuvo como objetivo determinar la incidencia de la estrategia memoria visual en el aprendizaje de la ortografía de los estudiantes. En la investigación se destaca un diseño cuasi experimental de tipo cuantitativo. Los investigados fueron un total de 20 estudiantes de la sección A y 20 estudiantes de la sección B de cuarto primaria, de la escuela oficial urbana mixta Humberto Corzo Guzmán, de San Pedro la Laguna, Sololá, como instrumentos se utilizaron una prueba diagnóstica y una prueba final, en la que se recopiló información para verificar el nivel ortográfico de cada estudiante como también una escala de rango para determinar la influencia de la estrategia memoria visual, con un nivel del 5% por lo que la estrategia memoria visual incide en el aprendizaje de la ortografía. Entre las conclusiones se obtuvieron: la efectividad de su aplicación y los beneficios que brinda al ser utilizada como una herramienta didáctica. De manera que recomienda reforzar la memoria visual de los estudiantes mediante diferentes estrategias, porque gracias a ella se recuerda lo que se ha visto con anterioridad y puede adquirirse nuevos conocimientos, y recuperarlos cuando es necesario.

También, Hernández (2018) en la tesis de grado titulada: Mapas mentales y su incidencia en el aprendizaje de las reglas de la ortografía acentual; tuvo como objetivo determinar la incidencia de los mapas mentales en el aprendizaje de las reglas de la ortografía acentual. En la investigación se destaca un diseño experimental de tipo cuantitativo. Los investigados fueron un total de 29 estudiantes de la sección A y 28 estudiantes de la sección B de segundo básico, del Colegio El Valle de Occidente, como instrumentos utilizados fue un mapa mental y una rúbrica, con un nivel de 73 a 75% en donde se evidencia como la sección B de segundo a diferencia de la sección A. Entre las conclusiones se obtuvieron: la práctica de la ortografía contribuye a mejorar el aprendizaje y es una parte fundamental del idioma español. Se evidencia dentro de la escritura, ya que ésta se encuentra presente en todas las áreas de la vida y constituye la carta de presentación de cada estudiante. De igual manera el uso de herramientas novedosas en la enseñanza de la ortografía es de suma importancia porque a través de ellas se logra el aprendizaje significativo. De manera que recomienda que los docentes, al enseñar la ortografía acentual no lo hagan de forma tradicional, sino por medio de herramientas lúdicas o novedosas y de fácil manejo, con el propósito de atraer la atención del estudiante y a su vez encuentre el sentido de lo que aprende.

Se determina como un cierre de los estudios seleccionados que son los antecedentes relevantes para esta investigación; realizadas anteriormente y que guardan alguna vinculación con el tema de estudio, con el objetivo de realizar una búsqueda sistematizada, registrada, analizada y comprendida por el investigador, y en la que cumplió con los requisitos de claridad, precisión y relevancia social en la que se pudo apreciar la importancia de la gamificación como técnica para el aprendizaje de los estudiantes.

1.1 Gamificación

1.1.1 Definición

“La gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos”. (Teixes, 2015, p.18).

“La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdico para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas”. (Teixes, 2014, p. 22).

1.1.2 Motivación

Teixes (2015) explica que la gamificación se basa en la capacidad que los sistemas tienen para estimular la motivación de los participantes para que apliquen conductas o actividades precisas.

La incidencia de la motivación en la productividad es indudable, la motivación es el elemento individual más esencial en el aprendizaje y en los cambios de comportamiento.

Existen dos tipos de motivación: extrínseca (incentivo externo) e intrínseca (satisfacción personal). Y la combinación de ambos tipos puede producir un nivel más adecuado de motivación, ya que ambas influyen mucho en el diseño de un sistema gamificado. Es por ello que para obtener excelentes resultados, se debe ordenar los elementos en busca de la motivación intrínseca, siempre con un adecuado balance de motivación extrínseca.

1.1.3 Gamificación como motor de desarrollo de la creatividad

Torres y Romero (2018) describen un aspecto ineludible que justifica el interés por incluir la gamificación, decir la capacidad para fortalecer el desarrollo de la creatividad de los educandos y también de los educadores. Todos son creativos mayormente en la niñez y adolescencia, pero no se puede enseñar a ser creativos a los educandos. El aprendizaje de la creatividad se alimenta de experiencias que proporcionan emociones, sensaciones, sentimientos, expresiones personales y colectivas, por lo tanto deben ser mediadas por la experimentación y el goce de las actividades de aprendizajes que permitan apropiarse del conocimiento y disfrutar del propio proceso de aprendizaje.

Entonces la gamificación adquiere un puesto preponderante, porque gamificar en el aula las actividades y el aprendizaje conjetura el desarrollo de la creatividad en todos los sentidos. Llevar a cabo diseños de juego en las actividades de aprendizaje beneficia la generación de respuestas distintas a las cotidianas porque se encuentra ante un reto desconocido, ante un problema, ante personas distintas con las que interactúan, lo que se pretende es mejorar una situación para dar un

paso más allá de lo cotidiano. Existen varios motivos que impulsan la creatividad y las dinámicas de juego que generan un elemento fundamental para obtener respuestas creativas, y así beneficiar la actitud creativa y aplicar el ámbito académico en su desarrollo, en atender su manera de percibir, pensar, hacer y dotar de sentido a todo y alcanzar que ellos mismos sean capaces de revisar y cuestionar sus propias pautas, formas o modelos de comportamiento por medio de métodos, situaciones y actividades que benefician.

Gamificación y creatividad forman parte de un mismo elemento, objetivo educativo, propuesta experiencial que puedan aprender y disfrutar y que facilite la creatividad individual y colectiva, proporcionando así un aprendizaje significativo, por descubrimiento, partiendo de la experiencia y lograr un verdadero aprendizaje.

1.1.4 Valor de la gamificación como herramienta educativa

Torres y Romero (2018) resaltan que la gamificación empieza a tomar gran importancia, como la técnica de aprendizaje que se traslada a la mecánica del juego con la finalidad de lograr mejores resultados. Este aprendizaje abarca gran lugar en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una manera divertida, así mismo de obtener una experiencia positiva en el estudiante. Es una manera de aplicar herramientas de juego que ayuden y motiven el trabajo educativo, así mismo el aprendizaje sea efectivo, a nivel de dedicación, concentración, participación entre otros aspectos y poder aplicarlos en las áreas de conocimientos.

El objetivo es saber de experiencias de gamificación aplicadas a distancia como una herramienta para mejorar el acceso a la educación, aprendizaje colaborativo y motivación a la acción. Esto es una manera positiva de incrementar el aprendizaje de los estudiantes.

En la educación la gamificación abarca un lugar importante, es utilizada como técnica para motivar a los educandos en su proceso de aprendizaje. El juego es un activador en la atención y surge como alternativa para complementar los esquemas de la enseñanza tradicional. Entonces la gamificación día a día es utilizada de manera innovadora por los docentes con el objetivo de cambiar los métodos de enseñanza y estrategias educativas. Esta herramienta apoya y motiva el

ámbito educativo dentro y fuera del salón de clases, por lo tanto se trata de ser conscientes y el sistematizar un procedimiento, de una nueva manera de impartir clases, guiar a los estudiantes en la obtención de competencias, habilidades y actitudes a través de nuevas metodologías que brinden un aprendizaje significativo.

La gamificación proporciona retroalimentación adecuada a los educandos, información a los docentes e implementa la relación entre compañeros. También mejora el aprendizaje, motiva a los mismos a participar ampliamente en el aula.

Estas nuevas propuestas ayudan a que los intereses de los estudiantes cambien, por lo que los docentes necesitan experimentar nuevas estrategias y recursos en las clases para incrementar la motivación y el compromiso. Al obtener el docente estas nuevas herramientas se transforma en un innovador y compromiso mayor con los educandos, quienes cada vez serán más competentes.

Las nuevas estrategias fomentan la educación del educando, motivan la participación constante, permiten transformar las actividades aburridas en divertidas y finalmente simplifica las tareas difíciles en un buen desenvolvimiento en el aprendizaje.

1.1.5 Gamificación en el aula

Teixes (2015) puntualiza que al hablar de la aplicación de la gamificación en el salón de clases es normal encontrarse con respuestas suspicaces por parte de los educadores experimentados. Según ellos un buen docente tiene la habilidad de motivar a sus estudiantes y de esta manera se obtiene parte de lo que se quiere lograr cuando se aplica la gamificación en la transmisión de conocimientos.

No todos los profesionales de la enseñanza tienen las habilidades innatas que contribuyen a conseguir el resultado deseado en los estudiantes para lograr los objetivos educativos establecidos.

Se describen diez ideas básicas de la gamificación para aplicar en las aulas:

- Hacer que los estudiantes sean diseñadores: se trata de proporcionar a los estudiantes la habilidad de sentir como propio el diseño del aprendizaje. Un elemento positivo añadido es el

trabajo colaborativo que tiene como objetivo la ejecución de esta tarea entre todos los miembros del grupo.

- Permitir segundas y terceras opiniones: la situación de que los estudiantes puedan gozar más de una oportunidad al encontrarse de un reto académico les permite experimentar de sus errores y terminar de superar los obstáculos.
- Proporcionar feedback instantáneo: para los educandos es positivo saber en todo instante el desempeño del feedback para conocer si se avanza en una buena dirección. En los juegos estos se da al momento. El educador debe idear los procesos para que el feedback se dé de forma continua.
- Hacer que el progreso sea visible: uno de los principales elementos de gamificación para poder realizar un avance son las barras de progreso.
- Idear retos omisiones en lugar de deberes o proyectos escolares: para alcanzar un buen nivel de implicación y de motivación, se propone cambiar algunas tareas por retos a manera de juego. De esta forma los profesionales sustituyen el acto de trabajar en una actividad épica.
- Dar a los estudiantes voz y capacidad de elección: en los juegos, los participantes pueden escoger diversas opciones para alcanzar los objetivos finales, es recomendable que en el salón de clases los estudiantes puedan establecer horarios para escalar en el currículo escolar.
- Premiar con medallas y recompensas individuales: la meta de estos elementos es identificar la consecución de objetivos claros, así mismo puede funcionar para premiar el esfuerzo realizado independientemente del resultado.
- Hacer que los estudiantes diseñen sistemas de habilidades y consecución para todo el grupo: los resultados individuales se ven retroalimentados en varias ocasiones, por medio de reconocimiento del éxito logrado en grupo.
- Implementar tecnología educativa: se dice que la tecnología no es importante para la integración de la gamificación en las aulas, como se ha dado a conocer con los ejemplos detallados.
- Aceptar el fracaso, enfatizar la práctica: la aplicación de la gamificación en el salón de clases puede repercutir con efectos adicionales muy adecuados para los educandos y de esta manera promover para que ellos puedan aprender por si mismos, tanto individual como colectivamente.

Entonces, lo que está claro es que la gamificación no debe suplantar la buena pedagogía. Es por ello que los elementos lúdicos deben ayudar a enfatizar la experiencia educativa de los estudiantes en su totalidad.

1.1.6 Diferencia entre aprendizaje basado en juegos y gamificación

Ordás (2018) hace referencia que el aprendizaje basado en juegos y la gamificación tienen una meta que va más allá del entretenimiento, la finalidad del aprendizaje basado en juego es jugar. Parte de un problema real y lo aplica en el juego para que sea más fácil de entender y ser más divertido, pero son juegos en sí mismos, es por ello se llaman juegos serios, elaborados para un fin didáctico.

La finalidad de la gamificación en cambio no es jugar. Ya que utiliza componentes de los juegos para aplicarlos a un problema de la vida real, es una forma de atraer la acción de incentivar un comportamiento.

Es por ello que la gamificación, junto con los juegos de entretenimiento, el aprendizaje basado en juegos y el diseño inspirado en juegos elaboran un conjunto de ideas lúdicas que pueden contribuir a radicar la manera de observar las cosas y de afrontar los problemas.

1.1.7 Gamificación como herramienta de aprendizaje

Torres y Romero (2018) explica que los modelos de enseñanza tradicional dan paso a nuevas formas de aprendizaje, es decir que se da importancia a las tecnologías, ya que va en busca de una transformación en el proceso de aprendizaje como rol de educandos y educadores.

El auge de la tecnología se ha encargado de sacar a la luz metodologías innovadoras, ya que estas herramientas permiten la interacción de docentes y estudiantes, debido a que la educación va en constante cambio y reajuste de contenidos, métodos, técnicas; es por ello que a través de la gamificación los educandos aprenden de forma sencilla y lúdica (motivación) y no por obligación.

Gamificar una clase y emplear elementos que se encuentren en los juegos pueden ayudar para fomentar la motivación del estudiante. Hay estudios que sustentan que gamificar permite ganar en atención, interés, participación y proactividad. Existen gamificaciones para todo tipo de temas y asignaturas.

1.1.8 Gamificación en la educación y la formación

Teixes (2015) menciona que la gamificación en la educación y la formación es la aplicación de recursos de los juegos para cambiar los comportamientos de los estudiantes para que el resultado de la acción educativa sea efectivo para los mismos.

Al momento de presentarse a una actividad como estudiante las personas se pueden encontrar con una serie de circunstancias que hacen que cueste llevarla a cabo con éxito:

- Dificultad de concentración
- Nivel de conocimiento previos exigidos demasiado altos
- Entorno de estudio incómodo
- Influencia de factores emocionales
- Falta de motivación por aprender
- Un sistema gamificado puede contribuir a superar todas estas barreras.

La diversión que los sistemas gamificados proporcionan, es una buena iniciativa contra la falta de concentración. Además un diseño de gamificación bien elaborado permitirá afrontar los problemas de ciertos estudiantes que puedan presentar con los niveles de dificultad en los inconvenientes académicos o de formación.

1.1.9 Diferencia entre gamificación y no gamificación

Torres y Romero (2018) explican que la educación, los docentes, los expertos en pedagogía y su didáctica se esfuerzan constantemente por mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en las clases, para sujetar la metodología docente a las necesidades y características de los estudiantes, influenciados por un contexto en el que el acceso a internet y el conocimiento a través de diferentes dispositivos y sitios web está marcado con un antes y un después en lo que se ha sumido hasta ahora en los paradigmas educativos.

A partir de la búsqueda constante de metodologías emergentes que ofrezcan mejoras significativas en el aprendizaje tradicional, relacionado a la memorización y a la adquisición de contenidos de las diferentes disciplinas, y se logran puentes hacia el desarrollo de competencias y de habilidades a aprender y al empoderamiento de los docentes y a partir de la apropiación de las tecnologías y recursos multimedia para convertir la información en conocimientos para crear en una comunidad aprendizaje conectado, abierto y flexible como nunca antes.

En este contexto en que la gamificación supone un aporte sustantivo a la mejora de la calidad educativa, el contenido gamificación se entiende como un recurso pedagógico basado en el uso de elementos de juego aplicados en contextos no lúdicos, con el fin de optimizar las experiencias del estudiante, después de analizar una serie de definiciones de este término adaptado al ámbito educativo, se concluye que la gamificación permite al estudiante disfrutar de una experiencia inmersiva, basada en la motivación y la identificación social, cuyos resultados consiguen que el proceso pedagógico sea más efectivo.

La gamificación en el ámbito de la educación es una metodología de diseño de actividades de aprendizaje, que incluye experiencias y elementos de juego, e indagar el goce y las emociones positivas por parte de los educandos, además de mejorar significativamente el aprendizaje.

Existen numerosas investigaciones que reflejan con datos científicos que la gamificación pese al escaso tiempo que se lleva para aplicar en las aulas, se dice que no solo es una tendencia educativa sino que se ha demostrado que es eficaz, interesante para muchos investigadores y docentes que en su desarrollo e implementación se va a mantener en el tiempo. Es importante tener en cuenta la clave, para tener el éxito de la gamificación, que no es otra que adaptar a las personas y a su contexto particular los componentes comunes de los juegos con la finalidad de motivar la realización de actividades y no que las personas adapten sus demandas particulares a la visión general de un juego.

Entonces los falsos mitos que se han escuchado respecto a la gamificación y por lo tanto siguen encontrándose obstáculos para su implementación masiva y efectiva en las aulas. Se describe cuales son aquellas creencias que no corresponden con lo que se entiende por gamificación:

- No es jugar con juguetes. No se trata de jugar con objetos de carácter lúdico, sino de aplicar con elementos de juego para realizar experiencias placenteras en los estudiantes.
- No se trata de una moda, de un recurso emergente sino según los conocimientos estudiados en relación a la búsqueda con el término gamificación, se evidencia que el interés es elevado.
- No solo se puede aplicar en educación sino que pueda aplicarse en cualquier otra área que tenga al sujeto como epicentro, como la psicología los recursos humanos o el marketing.
- No hay que ser experto en tecnología, en juegos, ni en videojuegos. El estudiante puede enseñar cómo se juega, por ejemplo, a un determinado videojuego y puede ser incorporado a una asignatura.
- No se necesitan recursos económicos extras para gamificar en el salón de clases, ni invertir mucho tiempo en el diseño de un proyecto gamificado. Con creatividad una narrativa coherente y favorecer la colaboración y motivación de los estudiantes es suficiente.
- No se utiliza la gamificación para entretener a los estudiantes en el tiempo libre. Establecer el tiempo de disfrute y sentir emociones placenteras solo a los tiempos de descanso en las establecimientos educativos es limitar las posibilidades de los estudiantes de disfrutar el aprendizaje.

1.1.10 Beneficio de la gamificación en el aprendizaje interactivo

Marfil, Osuna y Gonzáles (2018) mencionan que el aprendizaje interactivo contiene una respuesta óptima en los últimos años por parte del equipo docente que actualmente integra la gamificación en las primeras etapas del sistema educativo, y que se ha propuesto como objetivo final usar teoría y mecánica del juego para enganchar a los estudiantes, tener presente la interactividad y acentuar la práctica educativa en las metodologías activas al ser un método que constituye una poderosa herramienta ya que incrementan el interés y la motivación por parte del estudiante hacia asignaturas con mayor contenido teórico.

Se dice que el juego es un pilar en la infancia, mediante este se puede acceder al mundo interior del estudiante y no solo propone el aprendizaje de una tarea específica sino que promete un aporte significativo en la educación, crecimiento del ser humano y lo más importante de todo desde una perspectiva. El juego es un camino privilegiado de acceso al conocimiento y de este debe ser considerado por el docente como el principal recurso educativo al ser un medio de

aprendizaje y de disfrute que forma parte de la tarea escolar y tiene intencionalidad educativa, que no se da en otros contextos, además de promover determinados aprendizajes, favorece la imaginación, creatividad y posibilita la interacción del niño con sus compañeros.

La incorporación de estrategias de gamificación en la educación debe integrar las características de los videojuegos que impulsan a jugar y a seguir la dinámica para incentivar a los estudiantes a realizar acciones que les lleven a aprender y a persistir implicados en su proceso de aprendizaje. La idea es incorporar elementos de los juegos que cambien la conducta de los estudiantes e intensifiquen su interacción con el entorno del aprendizaje.

El estudiante como jugador de la experiencia lúdica, desarrolla en el propio aula su capacidad para gestionar diferentes roles de jugadores, variar aplicaciones para poder enriquecer las diferentes propuestas como prácticas que pueden acercarse a lo que verdaderamente es la gamificación.

La simple utilización del juego como recurso didáctico sin tener en cuenta las relaciones interactivas y la participación en la construcción colectiva del conocimiento, no es realmente gamificada y cuestionada la posición que en los sistemas educativos, se logran la incorporación de estos simuladores de juego en las distintas prácticas pedagógicas que actualmente se enriquecen con conceptos como el de la gamificación. Desde este punto donde se otorga un importante protagonismo del estudiante.

La gamificación hace referencia a la opción de implementar diseños de juegos, programas de fidelidad ante determinado reto y planteamiento de una economía conductual para impulsar la implicación de las personas participantes en la experiencia lúdica, en espacios educativos o no desde los ámbitos formales e informales. Se valora la gamificación en contextos escolares como la utilización de mecánicas basadas en juegos, estéticas y pensamientos lúdicos para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas.

Este planteamiento educativo tiene un factor fundamental que determina el desarrollo óptimo del mismo como es la motivación del estudiante que sigue los ámbitos para concretar el primer paso,

entendido como la exigencia de progresar y conseguir el éxito como si de una mecánica de juego se trata, dispone la competencia con sus compañeros.

1.2 Ortografía

1.1.11 Definición

“La ortografía es la parte de la gramática que norma y regula cómo escribir correctamente un idioma, mediante el adecuado empleo de las letras y los signos auxiliares de la escritura”. (Hernández, 2017, p. 10).

El término ortografía designa asimismo la disciplina lingüística de carácter aplicado que se ocupa de describir y explicar cuáles son los elementos constitutivos de la escritura de una lengua y las convenciones normativas de su uso en cada caso, así como los principios y criterios que guían tanto la fijación de las reglas como sus modificaciones. (Real Academia Española, 2010, p. 17).

1.1.12 Causas de las faltas de ortografía

Catarralá (2014) describe las posibles causas que ocasionan deficiencias ortográficas las cuales son:

- A. Aversión por la lectura de muchos escolares: aversión por la lectura de varios estudiantes les impide el contacto directo con las palabras. Al educador le corresponde la grata tarea de desarrollar en los escolares una actitud favorable hacia la lectura que sin duda ha de contribuir a su formación integral, lectura que de otro modo servirá para incrementar la competencia lingüística de dichos estudiantes, pues no solo permite la fijación visual de la ortografía de las palabras sino también la asimilación de su significado contextual. De esta manera la lectura se conforma en el mejor de los caminos para escribir las palabras con exactitud gráfica que el uso correcto que la lengua exige, así como para identificar el léxico en profundidad y en consecuencia emplear las palabras cada vez con mayor propiedad y precisión.
- B. Descrédito social de la convención ortográfica: la convención ortográfica permite dar prestigio de la misma medida en que se han agrandado las faltas de ortografía en personas de

la más variada extracción social; indiferencia de amplios sectores del profesorado frente a los errores ortográficos que comenten los educandos en sus escritos, dirigido a los estudiantes para quienes los errores ortográficos carecen de menor importancia, es más si producen en áreas y materias que nada tienen que ver en el lenguaje y finalmente, apatía frecuente de los medios de comunicación con su parte de responsabilidad en la degradación de la lengua.

Responsabilidad de todos es tratar de recuperar el prestigio de la exactitud gráfica, integrar en jóvenes una conciencia ortográfica que se convierta en una actitud favorable hacia la correcta escritura.

- C. Aprendizaje memorista de las reglas ortográficas: los contenidos de la enseñanza de la ortografía ha insistido en el aprendizaje memorista de reglas ortográficas de aplicación casi nula, así como en la realización de dictados que más que un instrumento al servicio del aprendizaje ortográfico solo ha servido para determinar el número de palabras erróneamente escritas. Los contenidos de la enseñanza de la ortografía han contemplado en efecto, más el aprendizaje memorista de unas reglas ortográficas de limitado campo de aplicación de conocimiento directo de las palabras del vocabulario cotidiano. Muchos educandos se han complacido en el uso y abuso del dictado, concebido no como un instrumento al servicio del aprendizaje ortográfico en particular y de la mejora de las capacidades comunicativas de comprensión y expresión en general, sino como un mero procedimiento de evaluación del rendimiento ortográfico alcanzado para controlar el número de palabras escritas erróneamente.

1.1.13 Importancia de la ortografía

Hernández (2017) plantea que en lo escrito de alguna manera se refleja la personalidad, conocimientos, sentimientos, deseos e intereses, y es muy ineludible, no solo lo que se expresa sino la manera en la que se hace. Esto se obtiene por medio del estudio sistematizado de la ortografía. Se debe intentar que la creación maravillosa que se refiere a la palabra escrita brille con todo su esplendor por medio del empleo correcto de los signos que la representan.

Al aprender ortografía no se debe desperdiciar el interés debido al hecho de no poder dominar el contenido rápidamente, por lo que hay que entender que es vital la práctica cotidiana y el esfuerzo continuo para lograr resultados satisfactorios, en este tema tan valioso como la escritura.

La ortografía es importante en la escritura así como de la lectura, puesto que para interpretar lo escrito es necesario conocer el código ortográfico. El conocimiento y el dominio de la ortografía suelen ser importantes para afirmar la correcta comunicación escrita entre los hablantes de una sola lengua al garantizar la adecuada creación e interpretación de textos escritos. No es un simple adorno sin condición indispensable para el desarrollo de la persona, como individuo y ser sujetado en la sociedad, en la medida en la que la escritura es hoy fundamental como soporte del conocimiento y como instrumento de comunicación. La ortografía ocupa un lugar indispensable en el sistema educativo, puesto que es indisoluble en la adquisición de las destrezas básicas de la lectura y escritura, necesarias en la formación elemental de todo ciudadano.

La ortografía es sin duda un bien social ya que mediante su concurso, las lenguas logran la máxima expresión de una unidad que se da por encima de todas las variaciones geográficas, sociales y situacionales. Gracias a la existencia de una ortografía común se lee los textos de autores de diferentes áreas geográficas como si tuvieran una sola voz. La unidad ortográfica conforma pues al soporte más visible del sentimiento de comunidad lingüística y lingüística entre países que se expresan en una misma lengua y en dimensiones que no son difíciles de imaginar, facilita las relaciones sociales, políticas y económicas.

1.1.14 Reglas ortográficas

Real Academia Española (2010) puntualiza que la ortografía es un conjunto de convenciones que fijan las pautas de la correcta escritura de una lengua en la que tienen un carácter importante normativo. Se especifica en reglas que deben ser respetadas por todos los hablantes que deseen escribir con corrección y su incumplimiento da espacio a lo que se conoce como faltas de ortografía.

Las reglas ortográficas pueden ser generales o particulares. Las primeras aquejan a todo un ámbito de la escritura, mientras que las segundas afectan a la escritura de palabras específicas.

Las reglas generales suelen formar parte del núcleo constitutivo de cada uno de los subsistemas ortográficos.

La forma escrita de cada término de vocabulario de una lengua es el resultado de un largo proceso histórico, la forma como se ha de escribir constituye, la mayoría de los casos una regla particular de tipo que se escribe. Estas reglas particulares no se formulan normalmente en las ortografías, sino de manera implícita en los diccionarios. Es decir en cada una de las entradas del diccionario que cada comunidad lingüística establece como referente de autoridad para su norma escrita, aparte de las informaciones de carácter etimológico, gramatical y sistemático, existe una regla ortográfica no explícita que señala en la propia forma gramática del lema.

La aplicación de estas reglas particulares plantea dudas a los hablantes, especialmente cuando existe más de una posibilidad gráfica para representar un determinado fonema. Por ello la didáctica de la ortografía ha buscado irregularidades en la escritura de las palabras con el fin de poder ofrecer a los usuarios pautas que los ayuden a resolver esas dudas y vacilaciones. Estas pautas, aunque tengan apariencia de reglas, y se hayan denominado tradicionalmente, son meras notas orientadoras, con periodicidad llenas de excepciones.

1.1.15 Funciones de la ortografía

Real Academia Española (2010) indica la función esencial de la ortografía es garantizar y facilitar la comunicación escrita entre los usuarios de una lengua mediante el establecimiento de un código común para la representación gráfica.

En las lenguas de escritura alfabética basadas en la utilización de signos gráficos para representar las unidades fónicas de la cadena hablada, la ortografía cumple con un papel esencial como factor de unidad puesto que establece una representación gráfica uniforme y común por encima de numerosas variantes de pronunciación existente, debido a factores geográficos socioculturales e incluso individuales.

La influencia que la representación escrita tiene sobre la pronunciación de los hablantes cultos actúa de cause que evita una evolución descontrolada y fragmentaria de la lengua, especialmente

en aquellas como el español en que la solidaridad entre grafía y pronunciación es más fuerte. Los hablantes alfabetizados ven la lengua escrita, el modelo de corrección y tienden a pronunciar las palabras con relación a su forma gráfica, de manera que la existencia de una ortografía común en todo su ámbito dota de cierta estabilidad al componente fónico de la lengua, disminuye el ritmo de sus cambios en el plano oral y evitar que lleguen a quebrar su unidad esencial.

1.1.16 Análisis ortográfico

Mateo (2017) determina que el objetivo de desordenar las frases y palabras para explicar el uso de las letras y los demás signos de la escritura en este análisis se deben indicar:

- Asignación de las letras de dudosa escritura y la razón del uso de las mayúsculas. Es ineludible ver la palabra, con sus características ortográficas convenientes destacadas, para lograr la fijación de su imagen visual, lograr la comprensión de su significado y alcanzar su correcta escritura.
- Pronunciar clara y pausadamente cada palabra después de haberla escuchado pronunciar, para lograr una perfecta imagen articularia y auditiva de la misma.
- Escribir la palabra una vez que ha sido vista, entendido su significado escuchado y pronunciado para obtener la fijación de una correcta imagen a ella.
- Integrar la palabra en una oración para concretar su significado contextual.
- El uso de los acentos, la posición variable y el valor instintivo del acento en español se pone de manifiesto en varios grupos de palabras que por inclusión u omisión varía el sentido de las mismas.
- Los signos de puntuación facilitan la comprensión de lo que se escribe y se lee. Se permite dar la entonación adecuada de la lectura. Las frases y oraciones pueden modificar el significado y sentido con el solo cambio de estos signos.

1.1.17 Ortografía literal

Renau (2010) puntualiza que una letra es un signo escrito que representa un sonido de la lengua, en la mayoría de los idiomas existen diferencias entre la pronunciación de las palabras y el modo de escribirlas, la lengua española es uno de los idiomas del mundo que refleja de manera más concreta la pronunciación en la escritura.

Así mismo, las reglas ortográficas que regulan la escritura de las letras de una palabra se pueden aplicar también a palabras de la misma familia.

Se puede mencionar los siguientes:

- Uso de b, v y w
- Uso de h
- Uso de g y j
- Uso de i, y
- Uso de y, ll
- Uso de z, c y s
- Uso de c, k y q
- Uso de x
- Uso de m y n
- Uso de r y rr
- Uso de d, t y z
- Uso de p y b

1.1.18 Ortografía acentual

Renau (2010) establece que es una de las varias lenguas acentuales que hay. Una lengua acentual es aquella en, que al pronunciar las palabras, ciertas silabas se pronuncian con más intensidad y duración que otras, y también con una ligera elevación del tono de voz.

A. Tipos de palabras según la acentuación:

- Agudas: es la palabra en la cual el acento recae sobre la última sílaba.
- Graves: es la palabra en la que el acento recae en la penúltima sílaba.
- Esdrújulas: es la palabra en la que recae el acento sobre la sílaba antepenúltima
- Sobresdrújulas: es la palabra que la que el acento recae en la preantepenúltima.
- Diptongos: es la combinación de dos vocales contiguas pronunciadas en una misma sílaba.
- Triptongos: es la combinación de tres vocales contiguas enunciadas en una misma sílaba.
- Hiato: es la pronunciación en sílabas distintas de vocales contiguas de la misma palabra.

- Tónica: es la sílaba en la que recae el acento prosódico.
- Átona: sílaba en la que no recae el acento prosódico.

1.1.19 Ortografía puntual

Renau (2010) afirma que los signos ortográficos se aplican en la escritura, junto con las letras y los números. Son indispensables para escribir correctamente frases y palabras y están respaldados por las reglas de ortografía.

A. Los signos de puntuación son:

- Punto: es el signo de puntuación que simboliza las pausas más extensas al momento de hablar y sirve para señalar el fin del enunciado. Luego del punto se escribe siempre con mayúscula.
- Coma: se utiliza para marcar gráficamente pausas breves dentro de un enunciado.
- Punto y coma: sirve para marcar una pausa mayor que la coma y menor que el punto, es decir que se utiliza para separar dos enunciados que recogen más relación ente si que los separados mediante punto.
- Dos puntos: sirven para señalar una pausa realizada al hablar aproximadamente igual de extensa que el punto. Es decir la función de los dos puntos es distinta: se da énfasis en lo que sigue y crea una expectativa.

Luego de dos puntos se escribe generalmente minúscula, aunque en algunos casos es obligatoria la mayúscula.

- Puntos suspensivos: se utiliza para marcar una pausa larga echa para hablar, se utilizan para dejar el discurso en suspenso porque se sobrentiende lo omitido, porque se desea crear expectación.
- Signos de interrogación: sirven para indicar que un enunciado es una interrogación directa.
- Signos de exclamación: también son conocidos como signos de admiración se utilizan para marcar el inicio y el final de un enunciado exclamativo, que puede expresar desde una simple elevación del tono de voz hasta una emoción intensa.
- Paréntesis: se utiliza para introducir en el texto una aclaración más o menos incidental, sobre todo cuando es larga o tiene signos de puntuación.

- Corchetes: específicamente se utilizan en los respectivos casos puede ser un una cita literal, datos, aclaraciones o cualquier otro tipo de información por parte de quien transcribe dicha cita.
- Raya: se utiliza para insertar información dentro de un enunciado, de la misma forma realiza la misma función que el paréntesis.
- Comillas: tienen usos bastantes variados, se aplican para encerrar citas, títulos, significados de una palabra, etc. y en ocasiones pueden ser dobles.

B. Los signos auxiliares son:

- Apóstrofo: es como la comilla simple de cierre.
- Asterisco: sirve como llamada para una nota, se coloca detrás en el texto de la palabra a la cual la nota hace referencia.
- Barra: se utiliza para señalar la relación entre dos conceptos, realiza una función parecida a la del guión.
- Diéresis: se aplica para marcar en la construcción de la letra u en su pronunciación.
- Guión: es uno de los signos ortográficos auxiliares más utilizados. Se utiliza sobre todo para separar las palabras al final del renglón y para relacionar dos palabras entre si.

1.1.20 Etapas en el aprendizaje ortográfico

Gabarró (2011) describe la enseñanza de la ortografía debe hacerse siguiendo las siguientes etapas, tales como muchos teóricos de la ortografía confirman con los estudios:

- A. Periodo preortográfico: cuando se aprende a leer y a escribir la mayoría de los estudiantes tienen que decodificar fónicamente las palabras para transcribirlas, es por ello que no se deben de dejar trabajos ortográficos concretos hasta que lean y escriban con fluidez.
- B. Periodo de aprendizaje de la estrategia ortográfica visual: este periodo no debe iniciarse hasta que el manejo de la escritura sea claro y fluido, cuando el estudiante escriba ágilmente, sin descifrar fonéticamente las palabras al escribirlas. Casi todos los educandos están preparados para esta fase a los ocho años de edad. Lo importante de esta etapa es aprender a enseñar el gesto mental que hacen las personas con una excelente ortografía de modo que lo hagan

inconscientemente. Una vez que el estudiante haya logrado esto puede pasar a la siguiente etapa.

- C. Incorporación del vocabulario básico y de las normas ortográficas fundamentales: se da aproximadamente hasta los doce años de edad, lo más esencial es que el estudiante domine el vocabulario que más se utilice, se debe priorizar las palabras que además de usarse mucho, suelen concentrar el mayor número de faltas ortográficas; es lo que se llama vocabulario cacográfico. Si además es posible personalizar el estudio del vocabulario en función de las faltas que hagan cada estudiante entonces los resultados todavía serán mejor.

Hay que tener presente que para esta parte del proceso sea útil, se debe ayudar al estudiante a fortalecer el gesto mental de las palabras al momento de incorporar el vocabulario básico. De esta manera al estudiar el vocabulario se refuerza el gesto mental de las palabras y viceversa. Este momento es cuando se debe abarcar de forma sistemática las normas ortográficas más importantes y generales, que sean fácilmente generalizadas y que no impliquen un análisis lingüístico que requiera una elevada abstracción intelectual, como por ejemplo la normativa general del uso de mayúscula o de la acentuación básica.

- D. Trabajo ortográfico sistemático y de profundización: aproximadamente a partir de los doce años, se puede empezar a plantear un trabajo de profundización. Este momento será el indicado para estudiar las normativas ortográficas que requieren de abstracción intelectual. Lógicamente se pretende enseñar estas normativas cuando la capacidad cognitiva no está lo suficientemente desarrollada.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La ortografía es el conjunto de normas que regulan la escritura de una lengua y, por lo tanto, es la forma correcta de escribir y respetar esas pautas; Lamentablemente uno de los mayores obstáculos con los que se enfrentan los docentes a la hora de enseñar la ortografía es la apatía de los estudiantes, el desinterés que demuestran al momento de escribir, también no se debe de obviar la falta de interés del educador a la hora de enseñar las reglas ortográficas.

Lo anterior, dificulta que la comunicación se realice de una manera eficaz; sin embargo, este problema es muy frecuente y lleva al educando a cometer errores ortográficos que muchos presentan al escribir o al leer algún escrito, como también por la práctica de dicho proceso sea rutinario, mecánico, memorístico y monótono, de ese modo la ortografía pierde su valor y esto desencadena una serie de dificultades que le impiden al estudiante expresar sus sentimientos y pensamientos de manera fluida, de igual manera restringe efectuar un buen trabajo debido al conocimiento escaso que se tiene de no saber las reglas ortográficas.

Por estas razones, los docentes deben tener la iniciativa de mejorar la calidad de la enseñanza-aprendizaje de la ortografía, de romper con esquemas tradicionales, que provocan desinterés en los estudiantes hacia el curso, y por consiguiente, no mejoran el nivel de aprendizaje del mismo.

De acuerdo al problema descrito se plantea la siguiente interrogante: ¿Cuál es la percepción de la utilidad de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía?

2.1. Objetivos

2.1.1 Objetivo general

Determinar la percepción de la utilidad de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía por los estudiantes de quinto primaria de los colegios privados de la cabecera departamental de Totonicapán.

2.1.2 Objetivos específicos

- Determinar la aplicación de las reglas ortográficas tanto puntual, acentual y literal; por los estudiantes de quinto primaria.
- Establecer el interés y el deseo del aprendizaje de las reglas ortográficas de los estudiantes de quinto primaria de los colegios privados de la cabecera departamental de Totonicapán.
- Determinar la utilidad de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía.
- Proponer a los docentes la implementación de la gamificación en la enseñanza de la ortografía.
- Analizar las ventajas y desventajas del uso de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía.

2.2. Variables de estudio

Gamificación: Variable independiente

Aprendizaje de la ortografía: Variable dependiente

2.3. Definición de variables

2.3.1 Definición conceptual

Gamificación:

“La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdico para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Teixes, 2014, p. 22).

Ortografía:

“La ortografía es la parte de la gramática que norma y regula cómo escribir correctamente un idioma, mediante el adecuado empleo de las letras y los signos auxiliares de la escritura” (Hernández, 2017, p. 10).

2.3.2 Definición operacional

Variables	Indicadores	Instrumento	Respondiente	Tipo de pregunta
Gamificación	<p>Actividades lúdicas</p> <p>Participación activa de los integrantes del grupo</p> <p>Los estudiantes sean diseñadores</p> <p>Permitir segundas y terceras opiniones</p> <p>Proporcionar feedback instantáneo</p> <p>Hacer que el progreso sea visible</p> <p>Idear retos omisiones en lugar de deberes o proyectos escolares</p> <p>Dar a los estudiantes voz y capacidad de elección</p> <p>Diseñar sistemas de habilidades y consecución para todo el grupo</p> <p>Implementar tecnología educativa</p> <p>Aceptar el fracaso, enfatizar la práctica</p>	Encuesta	Estudiante	Cuantitativo
Ortografía	<p>Conoce las normas ortográficas: acentual literal y puntual.</p> <p>Aplica correctamente las reglas ortográficas</p> <p>Escritura correcta</p>	Encuesta	Estudiante	

Fuente: Elaboración propia 2020

2.4. Alcances y límites

El estudio se realizó con estudiantes de quinto primaria, de los colegios privados de la cabecera departamental de Totonicapán, quienes oscilan entre 10 y 11 años de edad. Así mismo se aplicó a docentes y directores de los respectivos establecimientos educativos. Dado que el alcance es descriptivo es útil en tanto sirve para analizar cómo es y cómo se percibe a la luz de los estudiantes.

Se limitará a estudiar y describir cómo se da la utilidad de la gamificación en la ortografía de los estudiantes.

2.5. Aporte

La gamificación es una herramienta innovadora y benéfica para todos los habitantes del país de Guatemala, es por ello que será de mucha influencia para que se pueda aplicar en cualquier ámbito de la vida, de una forma más práctica y activa.

A la sociedad, esta investigación proporcionará información importante para dar a conocer y ejecutar la metodología que será de gran utilidad, la cual dejará huella en diferentes sectores de la sociedad.

A la comunidad, se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas dentro de un proceso educativo.

A la Universidad Rafael Landívar proporcionar un aporte significativo en el enriquecimiento de nuevas investigaciones con el objetivo de brindar nuevos conocimientos educativos.

A los establecimientos educativos, para la implementación de la gamificación en el sistema, ya que aumenta el atractivo de los proceso de aprendizaje, la innovación, la diversión, la productividad, la capacidad de retener conceptos y la adquisición de habilidades.

A la Facultad de Humanidades de la Universidad Rafael Landívar para estimular el desempeño de los estudiantes en la búsqueda de otras variables que puedan generar grandes cambios y aplicar nuevos campos de estudio para adquirir hábitos y alcanzar objetivos.

Es imprescindible el aporte de esta investigación que proporcionará a los profesionales, ya que pasarán a ser unos buenos diseñadores de actividades lúdicas sin que dejen de lado su finalidad didáctica, de tal manera determinar la efectividad de la gamificación, como fuente innovadora.

A los futuros profesionales hacer valer esta herramienta, ya que es una propuesta innovadora en la que permite facilitar el proceso de aprendizaje y a la adquisición de grandes beneficios y certezas al verificar la efectividad de la estrategia.

III. MÉTODO

3.1. Sujetos

Esta investigación se llevó a cabo con estudiantes de quinto primaria, de un total de 300 educandos, con una muestra de 76 estudiantes (34 niños y 42 niñas), en la que se realizó en los colegios privados de la cabecera departamental de Totonicapán, quienes oscilan entre 10 y 11 años. Se eligió a un grupo determinado de estudiantes por cuanto son los que viven las experiencias curriculares en el aula, tales como las estrategias de aprendizaje, contenidos, actividades y procesos evaluativos y más aún la necesidad de plantear las competencias en términos de las capacidades a las que deben apuntar todas las acciones de enseñanza-aprendizaje, quienes provienen en su mayoría de familias de un nivel socioeconómico medio y medio alto. El idioma que manejan es el español, provienen del área urbana y rural del departamento, poseen diferentes costumbres, valores y culturas, en el aula el código de comunicación que se emplea es el español.

También dicha investigación se encuestó a los docentes de grado, en un total de 7 profesores (5 mujeres y 2 hombres), de los respectivos colegios de la cabecera departamental de Totonicapán, quienes oscilan entre 25 a 40 años de edad, todos son provenientes del casco urbano del departamento, cuentan con un grado de Profesorado de Enseñanza Media y el resto está en proceso de formación universitaria, el idioma que manejan es el español y por consiguiente son los que han tenido experiencia laboral acerca de las metodologías o estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía.

Y por último, también se encuestó a las directoras, todas ellas de sexo femenino, quienes oscilan entre 35 a 50 años de edad, son provenientes del casco urbano de la cabecera y todas tienen el grado de Licenciatura en diversas disciplinas pedagógicas y administrativas, de la jornada matutina y con ciertos años de experiencia laboral.

3.2. Instrumentos

Para realizar esta investigación se elaboraron cuatro cuestionarios (ver anexos). El primer instrumento es sobre la ortografía en donde tiene como finalidad la aplicación de las reglas

ortográficas y consta de tres series y cada una de ellas con 10 ítems. La primera es para determinar el nivel de aprendizaje de la ortografía acentual, la segunda sobre la ortografía puntual y la tercera sobre la ortografía literal y se caracterizan por ser de selección múltiple.

El segundo instrumento toma en cuenta sobre la gamificación en el aula y para alcanzar los indicadores, se basó en las ideas básicas de la gamificación para aplicar en las aulas, según el autor Teixes (2015) son quince interrogantes de selección múltiple. Se aplicó a estudiantes de quinto primaria de los colegios privados de la cabecera departamental de Totonicapán.

El tercer y cuarto instrumento también toma en cuenta la gamificación y el aprendizaje de la ortografía, consta de 10 interrogantes de selección múltiple. El respectivo instrumento se aplicó a docentes y directores.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) el cuestionario es un instrumento de investigación, el cual “consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir”. En el caso particular de este trabajo, el elemento de estudio es la gamificación y el aprendizaje de la ortografía.

El instrumento de evaluación ha sido aplicado con anterioridad, como también ha sido verificado y analizado detenidamente por sujetos capacitados, por lo que se puede decir que es válido y confiable.

3.3. Procedimientos

El procedimiento es el siguiente:

- Selección del tema:

La selección del tema se basa en la vitalidad que tiene la gamificación, como herramienta para un aprendizaje significativo, en el tema de reglas ortográficas, ya que en la actualidad el estudiante necesita aprender de manera creativa e innovadora.

- **Elaboración del perfil:**
Se analizó con posibles temas para lograr la preparación de un tema específico en la cual este fue elaborado con el fin de dar a conocer la importancia, los objetivos de investigación, justificación y fundamentación teórica previo a su aprobación.

- **Antecedentes:**
Estos son imprescindibles en la investigación, por lo que permitieron un acercamiento al tema investigado, en la cual se consultaron estudios nacionales e internacionales relacionados con el tema de este trabajo, por otro lado, es darles el respaldo a otros investigadores sobre el trabajo realizado.

- **Marco teórico:**
Descripción detallada de las variables que se utilizaron en la investigación, en la cual se investigó de libros actualizados de autores que han estudiado, comentado y escrito sobre cada una de las variables expuestas, este proporcionó un conocimiento amplio de la teoría que dio sentido a la investigación.

- **Introducción:**
Se incluyó como surgió el tema de investigación o la problemática, el propósito y hacia dónde se dirige la misma, así como también una breve explicación de las variables de la investigación, para dar a conocer el aporte de este trabajo.

- **Planteamiento del problema:**
Da a conocer de dónde surge la necesidad de realizar esta investigación como la problemática, objetivos, alcances, límites y los aportes a los diferentes grupos, para describir de manera concisa el problema a abordarse.

- **Método:**
Se especifica a los sujetos, el instrumento que se realizó, procedimientos, el tipo de investigación, diseño y la metodología a trabajar dentro del proceso investigativo de modo ordenado y sistemático para llegar a los resultados esperados.

- **Resultados:**
Se realizó por medio de fórmulas estadísticas que reflejaron los resultados obtenidos durante la ejecución de la investigación
- **Discusión de resultados:**
Surgió a través de la interpretación de las evidencias encontradas en la tabulación de datos, en la cual se describe el significado de los hallazgos.
- **Conclusiones y recomendaciones:**
Se dieron a través del análisis de la discusión de los resultados obtenidos de la investigación realizada, para enfatizar los puntos claves del desarrollo del estudio.
- **Referencias:**
La lista de todos los documentos y fuentes consultadas como citas de referencia utilizadas durante el proceso de investigación con la finalidad de tener un respaldo teórico.
- **Anexos:**
Incluye el instrumento de evaluación que se utilizó en la ejecución del estudio.

3.4. Tipo de investigación, diseño y metodología estadística

- **Tipo de investigación**

La respectiva investigación se realizó según la estructura del enfoque cuantitativo, “el enfoque cuantitativo que representa, un conjunto de procesos, es secuencial y probatorio. Ya que parte de una idea, luego acatándose y, una vez definida, se derivan objetivos y pregunta de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica”; Hernández, Fernández y Baptista (2014). Los datos son producto de mediciones y se representan a través de cantidades y se analizan estadísticamente.

- **Diseño**

El diseño de esta investigación es descriptivo, Hernández, Fernández y Baptista (2014) como: lo definen “buscan especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier

fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población”. Así mismo, esta investigación fue de diseño no experimental puesto que no requirió la manipulación de las variables, limitándose a observar el fenómeno tal cual es para posteriormente analizarlo, y transversal, es decir, “los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado”.

- Metodología estadística

Para el análisis se utilizaron medidas de tendencia central, las cuales son valores medios o centrales de una distribución que sirven para ubicarla dentro de una escala de medición, Hernández, Fernández y Baptista (2014). Para comprobar estos resultados se realizará los siguientes pasos:

Media: promedio aritmético de una distribución.

$$\bar{x} = \frac{\sum x \times f}{n}$$

Mediana: valor que divide por la mitad la distribución.

$$\tilde{x} = x_{1+n/2}$$

Moda: categoría o puntuación que se presenta con mayor frecuencia.

$$Moda = Lir + \left(\frac{D1}{D1 + D2} \right) TC$$

Desviación estándar: promedio de desviación de las puntuaciones con respecto a la media que se expresa en las unidades originales de medición de la distribución.

$$s = \sqrt{\frac{\sum f \times (x - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Frecuencia: es un conjunto de puntuaciones ordenadas en sus respectivas categorías; pueden presentarse en forma de histogramas o gráficas de otro tipo.

IV. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación, se presentan los cuadros y gráficas de los resultados obtenidos.

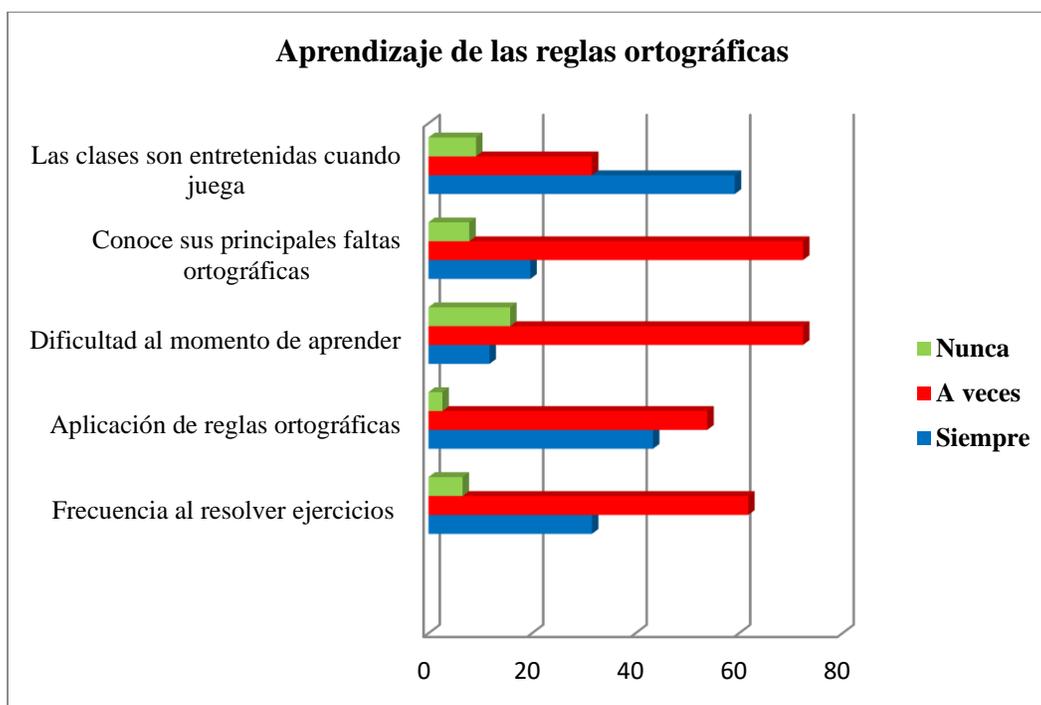
Resultado de Estudiantes

Cuadro núm. 1

Preguntas de la encuesta a estudiantes	Siempre		A veces		Nunca	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Frecuencia al resolver ejercicios	24	31.6%	47	61.8%	5	6.6%
Aplicación de reglas ortográficas	33	43.4%	41	53.9%	2	2.7%
Dificultad al momento de aprender	9	11.8%	55	72.4%	12	15.8%
Conoce sus principales faltas ortográficas	15	19.7%	55	72.4%	6	7.9%
Las clases son entretenidas cuando juega	45	59.2%	24	31.6%	7	9.2%

Fuente: elaboración propia, 2020

Gráfica núm. 1



Fuente: elaboración propia, con base al trabajo de campo 2020.

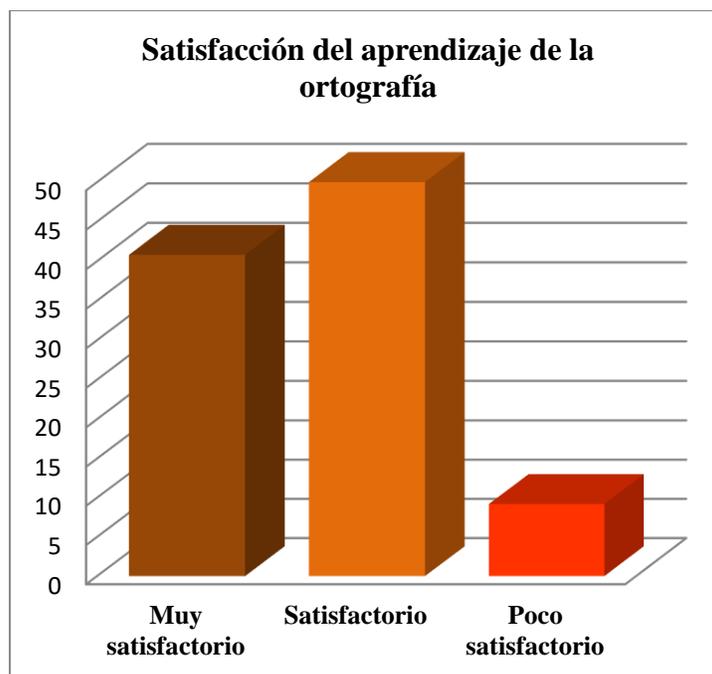
Interpretación: con base a la gráfica se deduce que el 72.4% de los estudiantes encuestados a veces conocen sus principales faltas ortográficas y en igual porcentaje se les dificulta al momento de aprender. Así mismo, el 59.2% indicó que siempre las clases de ortografía le resultan más entretenidas cuando juega, sin embargo, el 6.6% demostró que nunca practican ejercicios para mejorar la ortografía, como también el 2.7% mencionó que al momento de su escritura no aplica las reglas ortográficas.

Cuadro núm. 2

Pregunta de la encuesta a estudiantes	Muy satisfactorio		Satisfactorio		Poco satisfactorio	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Satisfacción del aprendizaje de la ortografía	31	40.8%	38	50%	7	9.2%

Fuente: elaboración propia, 2020

Gráfica núm. 2



Fuente: elaboración propia, con base al trabajo de campo 2020.

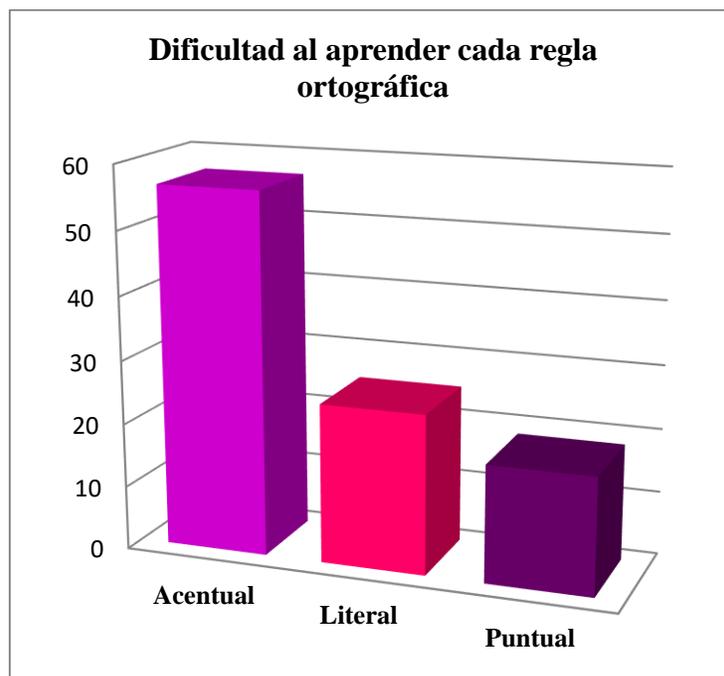
Interpretación: con base a lo observado en la gráfica, el 50% los estudiantes tienen un nivel satisfactorio en el aprendizaje de la ortografía y el 9.2% se encuentran en el rango de poco satisfactorio.

Cuadro núm. 3

Pregunta de la encuesta a estudiantes	Acentual		Literal		Puntual	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Dificultad al aprender cada regla ortográfica	43	56.6%	19	25%	14	18.4%

Fuente: Elaboración propia, 2020

Gráfica núm. 3



Fuente: elaboración propia, con base al trabajo de campo 2020.

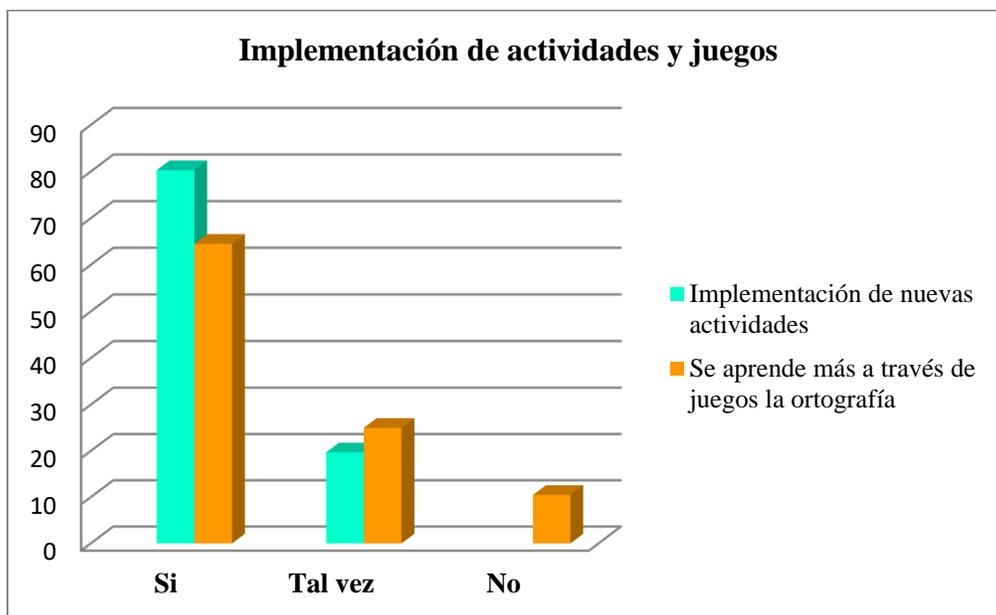
Interpretación: con base a lo observado en la gráfica, se evidencia una predominancia del 56.6% en la opción de respuesta de la regla ortográfica acentual, lo cual indica que a los estudiantes se les dificulta más aprender, sin embargo, el 18.4% en la regla ortográfica puntual.

Cuadro núm. 4

Preguntas de la encuesta a estudiantes	Si		Tal vez		No	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Implementación de nuevas actividades	61	80.3%	15	19.7%	0	0%
Se aprende más a través de juegos la ortografía	49	64.5%	19	25%	8	10.5%

Fuente: elaboración propia, 2020

Gráfica núm. 4



Fuente: elaboración propia, con base al trabajo de campo 2020.

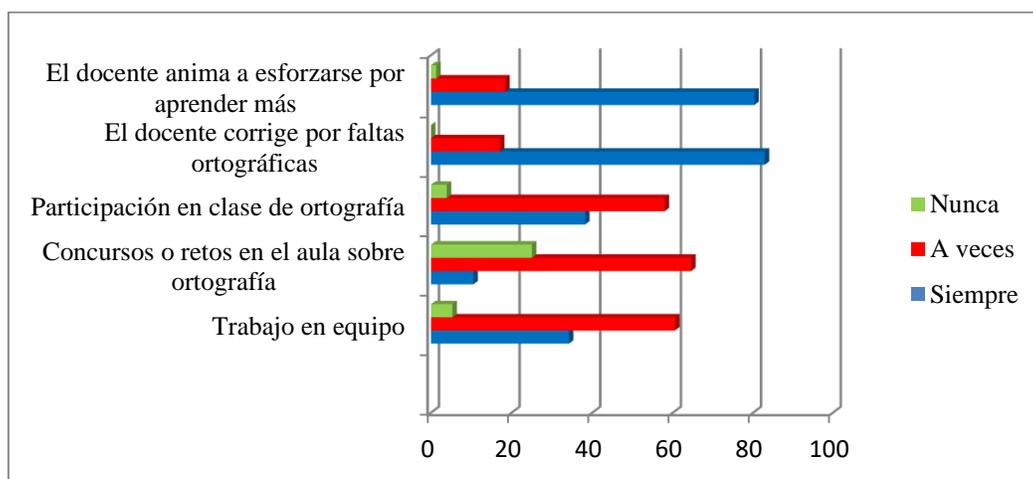
Interpretación: de acuerdo a la gráfica se evidencia que el 80.3% de los estudiantes si les gustaría la implementación de nuevas actividades en la enseñanza de la ortografía. Por lo tanto, el 10.5% consideran que no se aprende más a través de juegos cada una de las reglas ortográficas.

Cuadro núm. 5

Preguntas de la encuesta a estudiantes	Siempre		A veces		Nunca	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Trabajo en equipo	26	34.2%	46	60.5%	4	5.3%
Concursos o retos en el aula sobre ortografía	8	10.5%	49	64.5%	19	25%
Participación en clase de ortografía	29	38.2%	44	57.9%	3	3.9%
El docente corrige por faltas ortográficas	63	82.9%	13	17.1%	0	0%
El docente anima a esforzarse por aprender más	61	80.3%	14	18.4%	1	1.3%

Fuente: elaboración propia, 2020

Gráfica núm. 5



Fuente: elaboración propia, con base al trabajo de campo 2020.

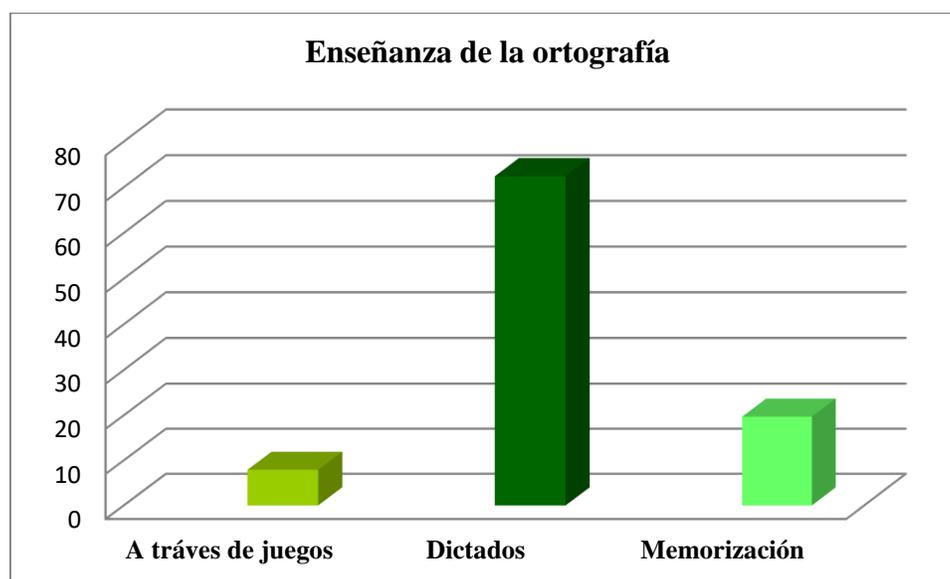
Interpretación: con base a la gráfica se deduce que el 82.9 % de los estudiantes encuestados siempre, reciben retroalimentación. Así mismo, el 38.2% participa cuando hay clases de ortografía. Por otro lado, el 64.5% indicó que a veces se realizan concursos o retos en el aula sobre el mismo, de igual rango el 60.5% aprenden más trabajando en equipo, sin embargo, el 1.3% están en el rango de que nunca el docente felicita por cada actividad o trabajo realizado y de aprender correctamente las reglas ortográficas.

Cuadro núm. 6

Pregunta de la encuesta a estudiantes	A través de juegos		Dictados		Memorización	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Enseñanza de la ortografía	6	7.9%	55	72.4%	15	19.7%

Fuente: elaboración propia, 2020

Gráfica núm. 6



Fuente: elaboración propia, con base al trabajo de campo 2020.

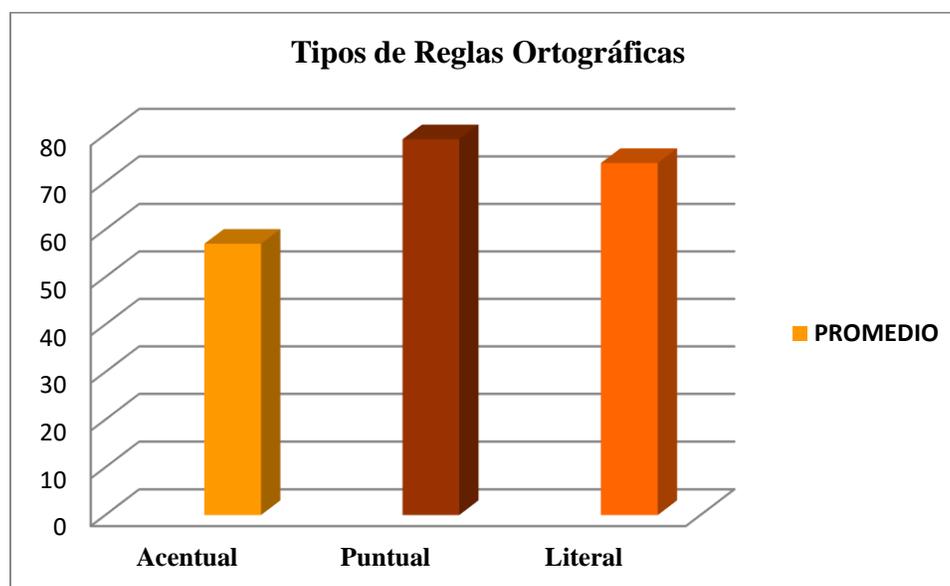
Interpretación: de acuerdo a la gráfica se evidencia que el 72.4% de los estudiantes encuestados les han enseñado la ortografía por medio de dictados, en cambio, el 7.9% lo han realizado a través de juegos.

Cuadro núm. 7

	Acentual			Puntual			Literal	
Pregunta	Frecuencia	Porcentaje	Pregunta	Frecuencia	Porcentaje	Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
1	49	71%	1	63	91%	1	60	86%
2	27	39%	2	54	78%	2	61	88%
3	38	55%	3	50	73%	3	51	74%
4	38	55%	4	66	96%	4	32	46%
5	47	68%	5	51	74%	5	35	51%
6	52	75%	6	63	91%	6	35	51%
7	56	82%	7	58	84%	7	56	81%
8	51	74%	8	58	84%	8	64	93%
9	18	25%	9	52	75%	9	56	81%
10	20	29%	10	30	44%	10	62	90%
PROMEDIO		57%			79%			74%

Fuente: elaboración propia, 2020

Gráfica núm. 7



Fuente: elaboración propia, con base al trabajo de campo 2020.

Interpretación: con base a lo observado en la gráfica, se evidencia una predominancia del 79% en la regla ortográfica puntual, ya que refleja una mayor puntuación, en la que los estudiantes tienen un mejor aprendizaje y dominio. Por otro lado, se observa con un 74% en la regla ortográfica literal, lo cual indica el conocimiento que tienen sobre la respectiva regla. Y con un 57% de los estudiantes encuestados reflejaron el manejo de la regla ortográfica acentual.

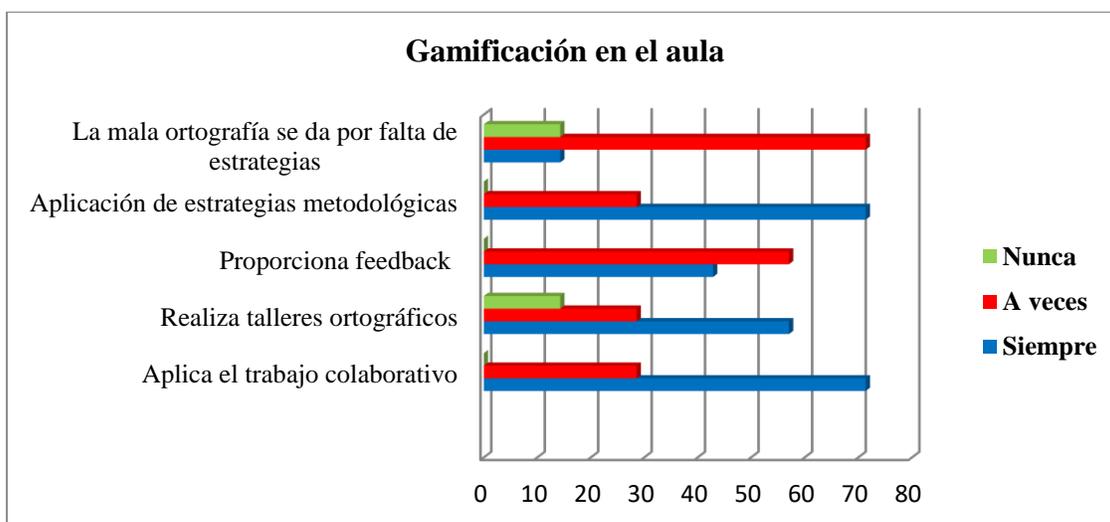
Resultado de Docentes

Cuadro núm. 8

Preguntas de la encuesta a docentes	Siempre		A veces		Nunca	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Aplica el trabajo colaborativo	5	71.4%	2	28.6%	0	0%
Realiza talleres ortográficos	4	57.1%	2	28.6%	1	14.3%
Proporciona feedback	3	42.9%	4	57.1%	0	0%
Aplicación de estrategias metodológicas	5	71.4%	2	28.6%	0	0%
La mala ortografía se da por falta de estrategias	1	14.3%	5	71.4%	1	14.3%

Fuente: elaboración propia, 2020

Gráfica núm. 8



Fuente: elaboración propia, con base al trabajo de campo 2020.

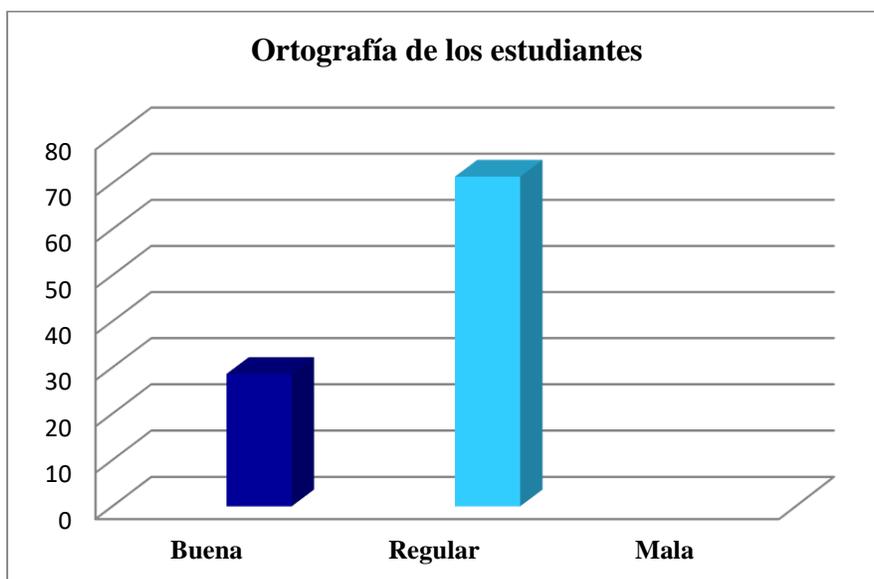
Interpretación: con base a lo observado en la gráfica se evidencia una predominancia del 71.4% de los docentes encuestados siempre aplican el trabajo colaborativo y en igual porcentaje indicó que utilizan estrategias metodológicas para lograr captar la atención e interés del estudiante en el proceso del aprendizaje de la ortografía. Por otro lado, el 28.6% a veces realizan talleres ortográficos para reforzar la ortografía de los educandos, de igual rango el 57.1% indicó que proporcionan feedback de forma continua. Y también que la mala ortografía nunca se da por la falta de estrategias adecuadas con un 14.3%.

Cuadro núm. 9

Pregunta de la encuesta a docentes	Buena		Regular		Mala	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Ortografía de los estudiantes	2	28.6%	5	71.4%	0	0%

Fuente: elaboración propia, 2020

Gráfica núm. 9



Fuente: elaboración propia, con base al trabajo de campo 2020.

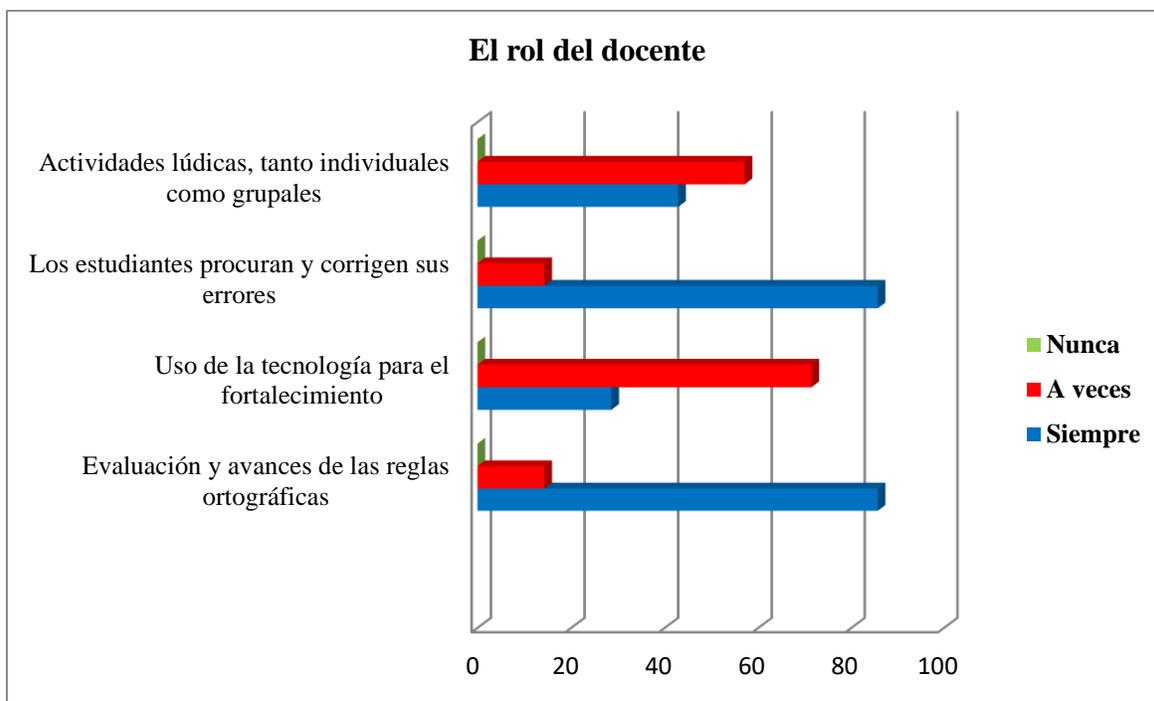
Interpretación: de acuerdo a la gráfica se evidencia una predominancia del 71.4% de los docentes encuestados mencionan que la ortografía de los estudiantes es regular. Por otro lado, el 28.6% están en el rango de buena.

Cuadro núm. 10

Preguntas de la encuesta a docentes	Siempre		A veces		Nunca	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Evaluación y avances de las reglas ortográficas	6	85.7%	1	14.3%	0	0%
Uso de la tecnología para el fortalecimiento	2	28.6%	5	71.4%	0	0%
Los estudiantes procuran y corrigen sus errores	6	85.7%	1	14.3%	0	0%
Actividades lúdicas, tanto individuales como grupales	3	42.9%	4	57.1%	0	0%

Fuente: elaboración propia, 2020

Gráfica núm. 10



Fuente: elaboración propia, con base al trabajo de campo 2020.

Interpretación: con base a lo observado en la gráfica, se evidencia una predominancia del 85.7% de los docentes encuestados, quienes mencionan que siempre evalúan después que los estudiantes hayan ejercitado para verificar los avances y en igual porcentaje procuran que aprendan y corrijan sus errores ortográficos. Por otro lado, se observa en los porcentajes de la respuesta que a veces realizan alguna actividad por medio de la tecnología para fortalecer el aprendizaje de la ortografía en los educandos con un 71.4%, de igual rango con un 57.1% efectúan actividades lúdicas, tanto individuales como grupales, para la enseñanza de la misma.

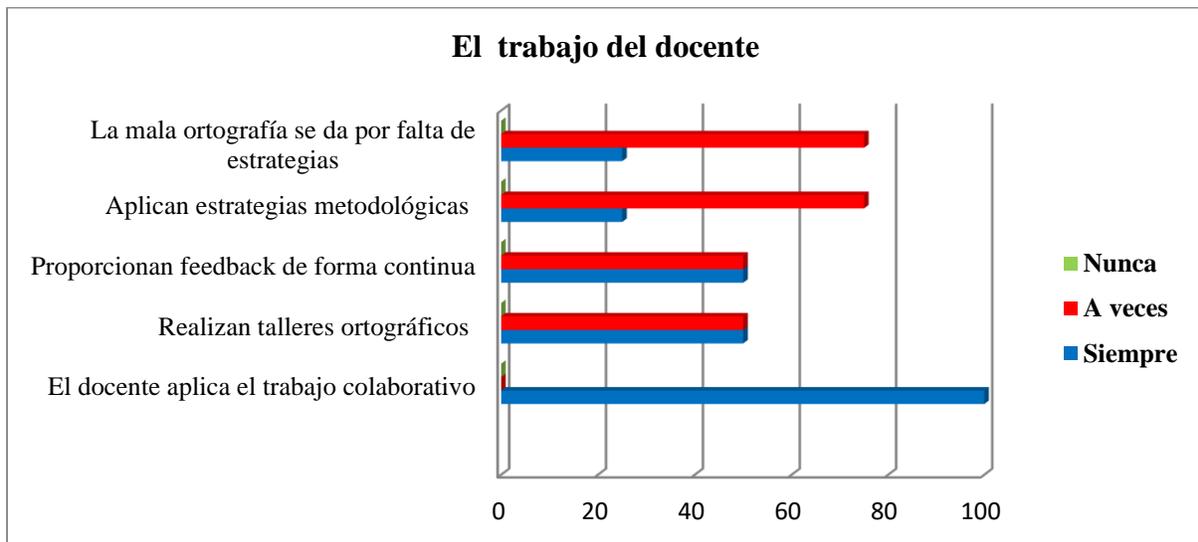
Resultado de Directores

Cuadro núm. 11

Preguntas de la encuesta a directores	Siempre		A veces		Nunca	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
El docente aplica el trabajo colaborativo	4	100%	0	0%	0	0%
Realizan talleres ortográficos	2	50%	2	50%	0	0%
Proporcionan feedback de forma continua	2	50%	2	50%	0	0%
Aplican estrategias metodológicas	1	25%	3	75%	0	0%
La mala ortografía se da por falta de estrategias	1	25%	3	75%	0	0%

Fuente: elaboración propia, 2020

Gráfica núm. 11



Fuente: elaboración propia, con base al trabajo de campo 2020.

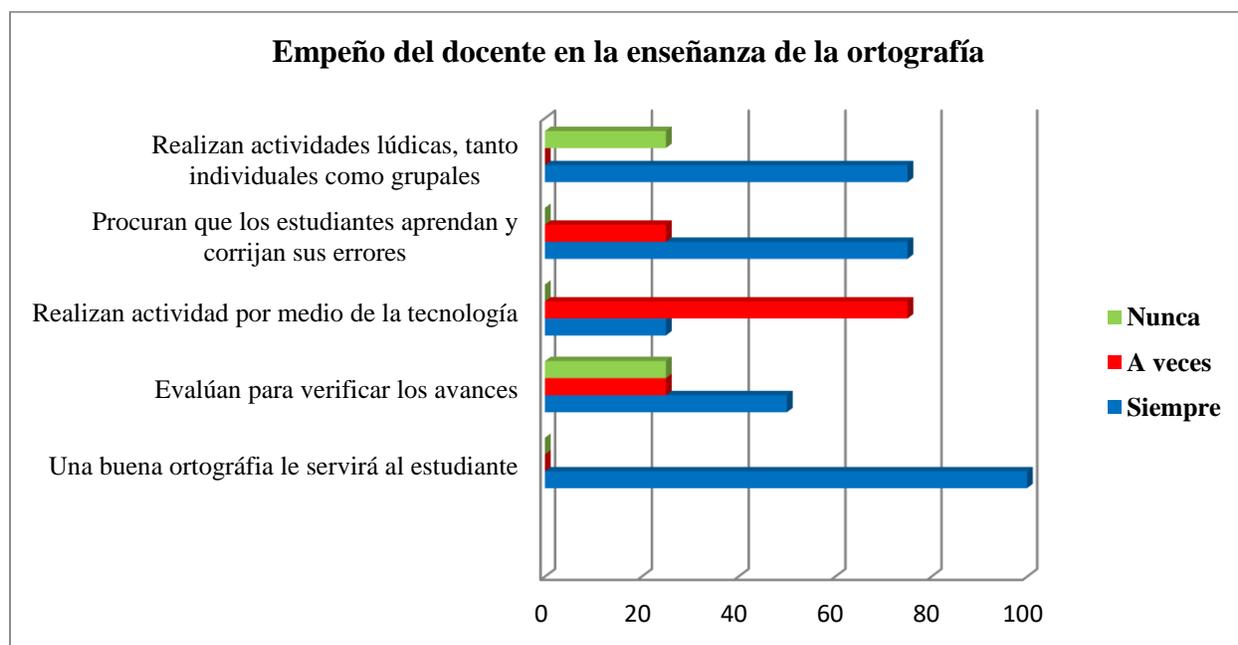
Interpretación: con base a lo observado en la gráfica, se evidencia el 100% de los directores encuestados mencionan que siempre los docentes aplican el trabajo colaborativo en la enseñanza de la ortografía. De igual rango, el 50% realizan talleres ortográficos para reforzar la ortografía, y en igual porcentaje, proporcionan feedback de forma continua. Por otro lado se observa con un 75% que a veces los educadores aplican estrategias metodológicas para captar la atención e interés del estudiante, y en igual porcentaje, creen que la mala ortografía se da por la falta de estrategias adecuadas.

Cuadro núm. 12

Preguntas de la encuesta a directores	Siempre		A veces		Nunca	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Una buena ortografía le servirá al estudiante	4	100%	0	0%	0	0%
Evalúan para verificar los avances	2	50%	1	25%	1	25%
Realizan actividad por medio de la tecnología	1	25%	3	75%	0	0%
Procuran que los estudiantes aprendan y corrijan sus errores	3	75%	1	25%	0	0%
Realizan actividades lúdicas, tanto individuales como grupales	3	75%	0	0%	1	25%

Fuente: elaboración propia, 2020

Gráfica núm. 12



Fuente: elaboración propia, con base al trabajo de campo 2020.

Interpretación: de acuerdo a lo observado en la gráfica, se evidencia una predominancia del 100% de los directores encuestados, lo cual indica que siempre una buena enseñanza ortográfica, le servirá al estudiante en la vida, como también el 50% del mismo rango evalúan para verificar los avances de las reglas ortográficas. Por otro lado, se observa el porcentaje de la respuesta que a veces realizan una actividad por medio de la tecnología con un 75%, y con un 25% procuran que los estudiantes aprendan y corrijan sus errores ortográficos.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La ortografía es el conjunto de normas que regulan la escritura, ya que forma parte de la gramática en la que establece las reglas para el uso correcto de las letras y de los signos de puntuación, para poder ser comprendidos e interpretados correctamente. De modo que es necesario que los docentes fortalezcan la ortografía de los estudiantes, mediante ejercicios o actividades que reflejen una fuente de superación, motivación y autocorrección, ya que es importante para ellos tener una buena expresión escrita, tanto en su presente académico como en su futuro laboral. De tal manera, es ineludible la implementación de nuevas estrategias o técnicas para la enseñanza-aprendizaje de dicho tema, ya que en muchas ocasiones se convierte en algo rutinario, repetitivo, monótono, tedioso; e incluso hoy en día se sigue la enseñanza a través de una memorización. Es urgente fomentar la ortografía a través de actividades lúdicas, en utilizar técnicas grupales, cooperativas e individuales con el fin de que el aprendizaje de la ortografía les resulte más atractivo, significativo, muestren más interés y al mismo tiempo sea una vía para adquirir los conocimientos esperados en la etapa educativa, que de acuerdo con Zepeda, Abascal y López (2016) está demostrado que la gamificación, es una alternativa para generar una actitud positiva en los estudiantes y crear un ambiente más agradable en el aula, y así se vaya mermando paulatinamente los errores ortográficos. Ante tal situación, se planteó el siguiente objetivo: Determinar la percepción de la utilidad de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía por los estudiantes de quinto primaria de los colegios privados de la cabecera departamental de Totonicapán.

Los resultados con base al objetivo general son los siguientes.

El estudio realizado demuestra que según la gráfica número 3, se evidencia una predominancia del 56.6%, lo cual indica que a los estudiantes se les dificulta más aprender la regla ortográfica acentual y el 18.4% la puntual. Por su parte, Renau (2010) establece que es una de las varias lenguas acentuales que hay. Una lengua acentual es aquella en que, al pronunciar las palabras, ciertas sílabas se pronuncian con más intensidad y duración que otras, y también con una ligera elevación del tono de voz. Por lo anterior, se recomienda proporcionarles nuevos métodos y técnicas para incorporar y diferenciar las diversas palabras según la fuerza de voz y así el estudiante podrá reproducirlas correctamente de forma automática.

Según, Ríos (2012) el compromiso de enseñar ortografía no debe mirarse aislado, sino dentro de un compromiso mayor: enseñar al niño a escribir bien. Para lograr esta meta debe atenderse la ortografía en forma sistemática, progresiva y gradual como también de manera informal y ocasional. En la creación de las situaciones de aprendizaje deben tenerse en cuenta la lectura y la expresión escrita del estudiante como centros de actividades. Por ello es importante motivar al estudiante para que vea el beneficio de una buena ortografía y así se obtengan mejores resultados. Todo docente debe poseer una buena expresión escrita, dedicado en esa área e interés por instruir a sus estudiantes y procurar darles apoyo en esta destreza; ya que las dificultades que cada estudiante presenta en cada uno de ellos es de forma independiente, algunos tendrán más facilidad con la ortografía que otros. Lo importante es lograr determinar quienes presentan mayores dificultades en la competencia escrita y cuáles son sus mayores errores, de ahí se partiría para buscar soluciones apropiadas de acuerdo con las necesidades de cada individuo.

Sé es consciente de la realidad educativa en la que se vive, en la cual se observa la vigencia del método tradicional en las aulas y porque no decirlo en la enseñanza de la ortografía. De acuerdo a la gráfica número 4, a los estudiantes si les gustaría la implementación de nuevas actividades en la enseñanza de la ortografía con un 80.3%. Según Díaz (2018) explica que al utilizar estrategias lúdicas mejora la adquisición de competencias y estrategias deseadas para educar y alcanzar los objetivos de aprendizaje previstos por la escuela, ya que la motivación favorece un aprendizaje profundo, además si esta es intrínseca el sujeto tendrá un sentimiento de deseo que favorecerá el desempeño de cualquier actividad y les permita avanzar en su aprendizaje constructivo. De tal manera, es importante proporcionar más alternativas o actividades de enseñanza a los estudiantes con el fin de erradicar los errores ortográficos y de escribir las palabras aprendidas de una manera correcta.

El aprendizaje de la ortografía es parte fundamental en la formación del estudiante, ya que permite abrir un camino hacia un mundo diferente que con ella puede desempeñar distintos textos que lo beneficien por redactarlos de una manera adecuada; en la que el alumnado sea capaz de razonar, reflexionar y argumentar de forma adecuada y correcta un escrito por ello es importante que tenga los conocimientos básicos del uso adecuado de las palabras ya sea utilizar y adecuar las reglas ortográficas.

En este sentido tiene mucho que ver la forma en la que los docentes enseñan la ortografía, según las respuestas de los escolares se puede observar en la gráfica número 6, que el 72.4% de los estudiantes encuestados les han enseñado la ortografía por medio de dictados, sin embargo el 19.7% a través de la memorización, en cambio, el 7.9% lo han realizado a través de juegos. Catarralá (2014) describe las posibles causas que ocasionan las deficiencias ortográficas, cabe mencionar: el aprendizaje memorista de las reglas ortográficas, la aplicación casi nula, así como la realización de dictados que más que un instrumento al servicio del aprendizaje ortográfico solo ha servido para determinar el número de palabras erróneamente escritas como un limitado campo de aplicación de conocimiento directo de las palabras del vocabulario cotidiano. Marfil, Osuna y Gonzáles (2018) mencionan que el juego es un camino privilegiado de acceso al conocimiento y de este debe ser considerado por el docente como el principal recurso educativo al ser un medio de aprendizaje y de disfrute que forma parte de la tarea escolar y tiene intencionalidad educativa, que no se da en otros contextos, además de promover determinados aprendizajes, favorece la imaginación, creatividad y posibilita la interacción del niño con sus compañeros. Por lo anterior se recomienda como educadores la aplicación de métodos, estrategias, actividades y técnicas didácticas activas; es importante ser constante, el ser flexibles o tener un conocimiento sólido al momento de cómo aplicarlas, con el fin de motivar a los estudiantes.

Durante el desarrollo de esta investigación se pudo verificar la ejercitación sobre el uso adecuado de las reglas ortográficas, porque según la gráfica número 7, el resultado demuestra una predominancia en el dominio de la regla ortográfica puntual con el 79%, ya que refleja una mayor puntuación, en la cual los estudiantes tienen un mejor aprendizaje. Por otro lado se observa con un 74% en la regla ortográfica literal, lo cual indica el conocimiento que tienen sobre dicha regla. Y con un 57% de los estudiantes encuestados reflejaron la correcta aplicación de la regla ortográfica acentual. Hernández (2017) plantea que en lo escrito de alguna manera se refleja la personalidad, conocimientos, sentimientos, deseos e intereses; porque al aprender ortografía no se debe desperdiciar el interés debido al hecho de no poder dominar el contenido rápidamente, por lo que hay que entender que es vital la práctica cotidiana y el esfuerzo continuo para lograr resultados satisfactorios, en este tema tan valioso como la escritura. Es por ello que se debe intentar que la creación maravillosa que se refiere a la palabra escrita brille con todo su esplendor por medio del empleo correcto de los signos que la representan. Con los datos anteriormente

expuestos determina que la enseñanza de la ortografía es un reto para todo educador, no es difícil, siempre y cuando se empleen metodologías concretas y adecuadas, ya que la ortografía reúne un conglomerado de reglas y normas escritas, es por ello que es de suma importancia garantizar el aprendizaje significativo para alcanzar una buena redacción en sus escritos y en su léxico.

De acuerdo a la investigación, también se aplicó una encuesta dirigida para los docentes y directores de los respectivos colegios en la que se basó en las ideas básicas de la gamificación para aplicar en las aulas. En la gráfica número 8, se evidenció en los resultados de la respuesta ya que el 71.4% de los docentes encuestados siempre aplican el trabajo colaborativo y en igual porcentaje indicó que utilizan estrategias metodológicas para lograr captar la atención e interés del estudiante en el proceso del aprendizaje de la ortografía. Así mismo, en la gráfica número 10 con un 85.7% de los docentes encuestados mencionan que siempre evalúan después que los estudiantes han ejercitado para verificar los avances. Por otro lado, se observa en los porcentajes de la respuesta que a veces realizan alguna actividad por medio de la tecnología para fortalecer el aprendizaje de la ortografía en los educandos con un 71.4%, de igual rango con un 57.1% efectúan actividades lúdicas, tanto individuales como grupales, para la enseñanza de la misma. Según en la gráfica número 11 con un 75% de los directores encuestados mencionan que a veces los educadores aplican estrategias metodológicas para captar la atención e interés del estudiante, y en igual porcentaje, creen que la mala ortografía se da por la falta de estrategias adecuadas. Y por último en la gráfica número 12 se evidencia una predominancia del 100% de los directores encuestados, lo cual indica que siempre una buena enseñanza ortográfica, le servirá al estudiante en la vida, y con un 25% procuran que los estudiantes aprendan y corrijan sus errores ortográficos. Todo esto con el objetivo de determinar la utilidad de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía. Según Torres y Romero (2018) resaltan que la gamificación abarca un lugar importante, es utilizada como técnica para motivar a los educandos en su proceso de aprendizaje, en la cual proporciona una retroalimentación adecuada y es aplicada de manera innovadora por los docentes con el objetivo de cambiar los métodos de enseñanza y estrategias educativas. Esta herramienta apoya y motiva el ámbito educativo dentro y fuera del salón de clases, por lo tanto se trata de ser conscientes y el sistematizar un procedimiento, de una nueva manera de impartir clases, guiar a los estudiantes en la obtención de competencias, habilidades y actitudes a través de nuevas metodologías que brinden un aprendizaje significativo.

Por último, se puntualiza que la gamificación es una excelente técnica innovadora de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad y generar una experiencia positiva en el estudiante. Por su parte, Corchuelo (2018) explica que la gamificación es una oportunidad para motivar, mejorar dinámicas de grupo, atención, crítica reflexiva y aprendizaje significativo de los estudiantes; así mismo la gamificación emerge como una herramienta de transformación e integración educativa de las mecánicas de juego en el aula como estrategia para motivar el aprendizaje y potenciar el proceso de enseñanza en el salón de clases. Como también cabe destacar la relevancia del aprendizaje de la ortografía en el día a día, por lo que hay que hacer énfasis, ya que si una palabra se escribe de manera incorrecta puede transmitir un mensaje erróneo y como consecuencia impedir la comunicación. Puesto que la Real Academia Española (2010) puntualiza que la ortografía es un conjunto de convenciones que fijan las pautas de la correcta escritura de una lengua en la que tienen un carácter importante normativo. Se especifica en reglas que deben ser respetadas por todos los hablantes que deseen escribir con corrección y su incumplimiento da espacio a lo que se conoce como faltas de ortografía.

Desde el punto de vista, para que este objetivo se cumpla se debe trabajar mediante actividades lúdicas y mostrar una actitud positiva hacia la expresión escrita.

VI. CONCLUSIONES

- La enseñanza de la ortografía de los estudiantes se basa más a través de la memorización y dictados que por medio de actividades activas o metodologías lúdicas.
- Los estudiantes de quinto primaria tienen un mayor dominio en la regla ortográfica puntual, y también se evidenció cierta dificultad en la regla acentual.
- Por parte de los estudiantes hay cierta debilidad en el deseo de aprender las reglas ortográficas, en la que surgen por diversas limitantes a la hora de la enseñanza-aprendizaje, como la falta de interés, motivación o aplicación de métodos tradicionales.
- La mayoría de los estudiantes han aprendido de forma tradicional, esto debido al paradigma acostumbrado que se ha manejado durante años y por ello ha impedido el cambio de nuevas técnicas innovadoras en la mejora de la enseñanza en cuanto a la ortografía.
- El papel del docente es vital en la enseñanza de la ortografía, así como la responsabilidad de dirigir situaciones que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes, es evidente que el educador necesita buscar nuevos métodos y proponer nuevas estrategias que se acoplen a la realidad y a las necesidades ortográficas del alumnado.
- La gamificación es una técnica innovadora, siempre y cuando su aplicación sea la correcta, porque permite el incremento de la motivación, interacción y el deseo de superación y aprendizaje de mejorar el nivel ortográfico de los estudiantes y al ser aplicado, puede ser una fuente significativa.

VII. RECOMENDACIONES

- Los docentes, al enseñar las reglas ortográficas deben realizarlo por medio de técnicas o estrategias innovadoras, ya que con ello permitirán al estudiante tener un aprendizaje constructivo, atraer su interés o atención.
- Los docentes deben fomentar en los estudiantes la práctica constante de ejercicios, adecuar actividades lúdicas a que los motive a aprender para reforzar cada una de las reglas ortográficas y evaluar constantemente el progreso de cada uno y con ello contribuir a la calidad en sus escritos.
- Los estudiantes practiquen nuevas estrategias o herramientas novedosas para el aprendizaje de la ortografía, con la finalidad de mejorar el interés y motivación de dicho proceso.
- Los docentes deben aplicar la gamificación como técnica innovadora que ayuda a los estudiantes a fortalecer sus debilidades, a tener una interacción entre compañeros y docente, ya que sus actividades generan un espacio dinámico, motivación y deseo de construir su propio aprendizaje, para hacer énfasis en la ortografía y que tengan un conocimiento integró y competitivo.
- Todo educador tiene que buscar nuevos recursos metodológicos que se adapten a las necesidades ortográficas del estudiante, ya que es su compromiso facilitar y acompañar al alumnado en facilitar su proceso de adquisición de nuevos conocimientos y con ello ejecutar un papel eficaz y eficiente que favorezca la calidad del aprendizaje.
- A los docentes y directores de los establecimientos educativos despertar el interés de la importancia de la implementación de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía dentro del aula y la perfección de la escritura de los estudiantes a través de la correcta aplicación de la misma. De igual manera la constante actualización de los docentes por medio de talleres y capacitaciones relacionadas a la temática anteriormente mencionada.

VIII. REFERENCIAS

Adrianzén, Z. (2014). *Percepción valorativa de la ortografía y su incidencia en el ejercicio ortográfico de los estudiantes*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2665/EDUC_028.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Alvarado, A. (2015). *Aprendizaje cooperativo y su incidencia en la ortografía*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/05/09/AlvaradoAlma.pdf>

Aranda, M. y Caldera, J. (2018). *Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales*. *Educarnos*, (31), 41-66. Recuperado de <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2018/11/educarnos31-1.pdf>

Barrios, L. (2016). *Influencia de la ortografía en el aprendizaje del Idioma Español*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/29/29_0264.pdf

Catarralá, F. (2014). *Tratado de didáctica de la ortografía de la lengua española, la competencia ortográfica*. España: Octaedro, S.L. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/rafaellandivar/61943>

Corchuelo, C. (2018). *Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula*. *Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41. Recuperado de <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/927/pdf>

Díaz, N. (2018). *Gamificar y transformar la escuela*. *Mediterránea de Comunicación*, 9(2), 61-73. Recuperado de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/76608/6/ReMedCom_09_02_19.pdf

Ferrer, S. (2018). *La gamificación como herramienta en el trabajo docente del orientador: innovación en asesoramiento vocacional desde la neurodidáctica*. Iberoamericana de Educación, 78(1), 165-182. Recuperado de <https://rieoei.org/RIE/article/view/3236/4004>

Gabarró, D. (2011). *Dominar la ortografía, libro teórico*. Barcelona, España: Boira. Recuperado de https://boiraeditorial.com/wp-content/uploads/2016/06/Dominar-la-ortografia-el-secreto-para-ensenar-ortografia_Daniel-Gabarro.pdf

González, Y. (2017). *Estrategia memoria visual y su incidencia en el aprendizaje de la ortografía*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/09/Gonzalez-Yajaira.pdf>

Hernández, A. (2018). *Mapas mentales y su incidencia en el aprendizaje de las reglas de la ortografía acentual*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/08/Hernandez-Patricia.pdf>

Hernández, L. (2016). *Ortografía*. (3 ed.). La Habana, Cuba: Científico-Técnica. Recuperado de <https://books.google.com.gt/books?id=pJdWDwAAQBAJ&pg=PT258&dq=libro+de+luz+marina+hernandez+de+ortografia&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjC5NHXmbPtAhXwt1kKHQVtD7oQ6AEwAHoECAUQA#v=onepage&q=libro%20de%20luz%20marina%20hernandez%20de%20ortografia&f=false>

Hernández, L. (2017). *Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje en el uso de la tecnología a los estudiantes*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://repositorio.ufpso.edu.co:8080/dspaceufpso/bitstream/123456789/1719/1/30614.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6 ed.). México: Mcgraw-hill.

Marfil, R., Osuna, S. y Gonzáles, P. (2018). *Innovación y esfuerzo investigador en la educación mediática contemporánea*. Sevilla: Egregius y Grupo Investigación GICID de la Universidad de Zaragoza. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10481/51332>

Mateo, M. (2017). *El secreto de la ortografía*. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U. Recuperado de <https://books.google.com.gt/books?id=fyejDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=El+secreto+de+la+ortograf%C3%ADa&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiw17jp7PLpAhUFheAKHYWpBoIQ6AEIJTAA#v=onepage&q=El%20secreto%20de%20la%20ortograf%C3%ADa&f=false>

Olazábal, R. (2008). *El problema de la ortografía*. *Educere*, 12(42), 625-627. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614569023.pdf>

Oliva, H. (2016). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*. *Realidad y Reflexión*, (44), 29-47. Recuperado de <https://www.camjol.info/index.php/RyR/article/view/3563>

Ordás, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración*. Barcelona, España: UOC. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/rafaellandivar/59152>

Real Academia Española. (2010). *Ortografía de la lengua española*. Madrid: Espasa Libros. Recuperado de <https://books.google.com.gt/books?id=Q-fiCwAAQBAJ&pg=PT1&lpg=PP1&focus=viewport&dq=Real+Academia+Espa%C3%B1ola.+Ortograf%C3%ADa+de+la+lengua+espa%C3%B1ola&hl=es#v=onepage&q=Real%20Academia%20Espa%C3%B1ola.%20Ortograf%C3%ADa%20de%20la%20lengua%20espa%C3%B1ola&f=false>

Renau, I. (2010). *Ortografía: lengua española*. Barcelona: Larousse, S.L. Recuperado de <https://issuu.com/andersongaldamez/docs/166147170-larousse-ortografia-lengu/19>

Ríos, G. (2012). *La ortografía en el aula*. *Artes y Letras*, (2), 181-190. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/442/44249253012.pdf>

Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona, España: UOC. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/rafaellandivar/57758>

Teixes, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Barcelona, España: UOC. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/rafaellandivar/57871>

Torres, A. y Romero, L. (2018). *Gamificación en Iberoamerica: experiencias desde la comunicación y la educación*. Ecuador: Universitaria Abya-Yala. Recuperado de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/79066/cap%C3%ADtulo%20libro%20Gamificaci%C3%B3n%20en%20Iberoam%C3%A9rica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vaca, J. (2014). *Serie Galileo para el Aprendizaje de la Ortografía*. Investigación Educativa, (19), 278-318. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2831/283131303010.pdf>

Zepeda, S., Abascal, R. y López, E. (2016). *Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula*. Ra Ximhai, 12(6), 315-325. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194022.pdf>

ANEXOS



Universidad Rafael Landívar
Facultad de Humanidades
Campus de Quetzaltenango

Anexo núm. 1

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

INSTRUCCIONES: lea cuidadosamente las siguientes preguntas y seleccione la respuesta de acuerdo a su experiencia. Este cuestionario se realiza con fines de investigación.

1. ¿Con qué frecuencia realiza ejercicios prácticos para mejorar la ortografía?

Siempre A veces Nunca

2. ¿Qué nivel de satisfacción tiene para usted el aprendizaje de la ortografía?

Muy satisfactorio
Satisfactorio
Poco satisfactorio

3. ¿Cuándo escribe aplica las reglas ortográficas?

Siempre A veces Nunca

4. ¿Considera que el aprendizaje de la ortografía es muy difícil?

Siempre A veces Nunca

5. ¿Cuál de las tres ortografías se le dificulta más aprender?

Acentual (tildes y acentos)
Literal (consonantes)
Puntual (signos de puntuación)

6. ¿Sabe cuáles son sus principales faltas ortográficas?

Siempre A veces Nunca

7. ¿Le gustaría que su profesor implementara nuevas actividades en la enseñanza de la ortografía?

Si tal vez No

8. ¿Considera que a través de juegos se aprende más cada una de las reglas ortográficas?

Si tal vez No

9. ¿Las clases de ortografía le resultan más entretenidas cuando juega?

Siempre A veces Nunca

10. ¿Usted aprende más trabajando en equipo?

Siempre A veces Nunca

11. ¿Realizan concursos o retos en el aula sobre la ortografía?

Siempre A veces Nunca

12. ¿Todos los estudiantes participan cuando hay clases de ortografía?

Siempre A veces Nunca

13. Cuando usted escribe una palabra con falta de ortografía, ¿su docente lo corrige?

Siempre A veces Nunca

14. Su docente felicita por cada actividad o trabajo realizado y ello le anima a esforzarse por aprender correctamente las reglas ortográficas.

Siempre A veces Nunca

15. ¿A usted cómo le han enseñado la ortografía?

A través de juegos

Dictados

Memorización



Universidad Rafael Landívar
Facultad de Humanidades
Campus de Quetzaltenango

Anexo núm. 2

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

Esta evaluación tiene fines educativos, en la que se quiere averiguar para un proyecto de investigación, en la cual no tendrá punteo.

I Serie

INSTRUCCIONES: lea detenidamente los siguientes ejercicios y seleccione la correcta.

1. Una de las siguientes palabras es aguda
Coche
Fajín
Cántaro
Mesa
2. El golpe de voz en las palabras sobreesdrújulas recae sobre..
La última sílaba
La penúltima sílaba
La antepenúltima sílaba
Antes de la antepenúltima sílaba
3. ¿Cuáles son las clases de acento ortográfico?
Aguda, grave, esdrújula y sobreesdrújula
Prosódico o fonético y ortográfico
Normativo, diacrítico y enfático
Diptongos y triptongos

4. Las palabras esdrújulas siempre se tildan

Nunca

A veces

Siempre

5. ¿Cuál de las siguientes palabras es aguda?

Espejo

Esófago

Pantalón

Ejemplos

6. ¿Cuál de las siguientes palabras es esdrújula?

Gráfico

Tijeras

Reloj

Cocina

7. ¿Qué palabra le hace falta la tilde?

Fraternidad

Nacion

Zapato

Silla

8. ¿Qué palabra no lleva tilde?

Colégio

Administración

Lápiz

Teléfono

9. La sílaba donde recae mayor fuerza de voz se llama...

Átonas

Tónica

Acento

10. Es el acento gráfico que permite distinguir palabras con idéntica escritura, pero que tienen diferente significado y pertenecen a categorías gramaticales distintas.

Diacrítico

Enfático

Normativo

Ortográfico

II Serie

Instrucciones: seleccione la puntuación correspondiente para cada oración.

1. Se consumió mucho arroz__ maíz y frijol.
Dos puntos
Coma

2. Come__ más no en exceso.
Punto y coma
Guion

3. El éxito será alcanzado solo si estudia diariamente__
Puntos suspensivos
Punto

4. __Cuántos hermanos tienes__
Signos de interrogación
Comillas

5. La señora Martínez dijo__ “¡A ver qué dice ahora usted!
Punto y coma
Dos puntos

6. __Qué hermosa mañana__
Comillas
Signos de admiración

7. No sé__ No sé cómo decírselo
Puntos suspensivos
Raya

8. Este verano iré a Berlín __Alemania__

Signos de admiración

Paréntesis

9. __Es hora de ir a dormir__, había dicho su madre

Comillas

Signos de interrogación

10. Ayer vino a visitarme un amigo “chino__ estadounidense”.

Guion

Coma

III Serie

Instrucciones: seleccione la regla ortográfica usando la consonante adecuada en las siguientes oraciones.

1. El año en que nací fue ____isiesto

B

V

2. El equipo amarillo ven__ió al rojo

S

C

3. La __ebra es un animal muy hermoso

C

Z

4. Hacía tiempo que no i__as al cine

V

B

5. Ayer Antonio le__ó la Biblia en la misa

LL

Y

6. Hoy diri__í una orquesta

J

G

7. Comenzó a ser__ir por la izquierda

V

B

8. El e__ército de Guatemala es muy organizado

G

J

9. La e__aporación es un proceso natural durante el ciclo de agua

B

V

10. He comprado tres bombi__as en la tienda

Y

LL



Universidad Rafael Landívar
Facultad de Humanidades
Campus de Quetzaltenango

Anexo núm. 3

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

INSTRUCCIONES: lea cuidadosamente las siguientes preguntas y seleccione la respuesta de acuerdo a su experiencia. Este cuestionario se realiza con fines de investigación.

1. ¿Aplica el trabajo colaborativo en la enseñanza de la ortografía?

Siempre A veces Nunca

2. ¿Realiza talleres ortográficos u otra actividad que refuerce la ortografía de sus estudiantes dentro del aula?

Siempre A veces Nunca

3. ¿Proporciona feedback de forma continua al enseñar cada regla ortográfica?

Siempre A veces Nunca

4. ¿Utiliza estrategias metodológicas para lograr captar la atención y el interés del estudiante en el proceso del aprendizaje de la ortografía?

Siempre A veces Nunca

5. ¿Cree usted que la mala ortografía se da por la falta de estrategias adecuadas?

Siempre A veces Nunca

6. ¿Cómo es la ortografía de sus estudiantes?

Buena Regular Mala

7. ¿Evalúa después de que sus estudiantes han ejercitado suficiente, para verificar los avances de las reglas ortográficas?

Siempre A veces Nunca

8. ¿Realiza alguna actividad por medio de la tecnología para fortalecer el aprendizaje de la ortografía en sus estudiantes?

Siempre A veces Nunca

9. ¿Procura que sus estudiantes aprendan y corrijan sus errores ortográficos?

Siempre A veces Nunca

10. ¿Realiza actividades lúdicas, tanto individuales como grupales, para la enseñanza de la ortografía?

Siempre A veces Nunca



Universidad Rafael Landívar
Facultad de Humanidades
Campus de Quetzaltenango

Anexo núm. 4

ENCUESTA DIRIGIDA A DIRECTORES

INSTRUCCIONES: lea cuidadosamente las siguientes preguntas y seleccione la respuesta de acuerdo a su experiencia. Este cuestionario se realiza con fines de investigación.

1. ¿Sus docentes aplican el trabajo colaborativo en la enseñanza de la ortografía?

Siempre A veces Nunca

2. ¿Sus docentes realizan talleres ortográficos u otra actividad que refuerce la ortografía de los estudiantes dentro del aula?

Siempre A veces Nunca

3. ¿Sus docentes proporcionan feedback de forma continua al enseñar cada regla ortográfica?

Siempre A veces Nunca

4. ¿Sus docentes aplican estrategias metodológicas para lograr captar la atención y el interés del estudiante en el proceso del aprendizaje de la ortografía?

Siempre A veces Nunca

5. ¿Cree usted que la mala ortografía se da por la falta de estrategias adecuadas?

Siempre A veces Nunca

6. ¿Cree usted que una buena enseñanza ortográfica, le servirá al estudiante en la vida?

Siempre A veces Nunca

7. ¿Sus docentes evalúan para verificar los avances de las reglas ortográficas?

Siempre

A veces

Nunca

8. ¿Sus docentes realizan alguna actividad por medio de la tecnología para fortalecer el aprendizaje de la ortografía de los estudiantes?

Siempre

A veces

Nunca

9. ¿Sus docentes procuran que los estudiantes aprendan y corrijan sus errores ortográficos?

Siempre

A veces

Nunca

10. ¿Los docentes realizan actividades lúdicas, tanto individuales como grupales, para la enseñanza de la ortografía?

Siempre

A veces

Nunca