

Estrategia: Gamificación para niños con disortografía

Strategy: Gamification for children with dysorthography

Estratégia: Gamificação para crianças com disortografia

ARTÍCULO ORIGINAL



 **Danny Joel Ante Aviles**
danny.ante3930@utc.edu.ec

 **Gladys Maribel Almachi Paltan**
gladys.almachi3963@utc.edu.ec

 **Carmen del Rocío Peralvo Arequipa**
carmen.peralvo@utc.edu.ec

Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga, Ecuador

Escanea en tu dispositivo móvil
o revisa este artículo en:
<https://doi.org/10.33996/repsi.v8i21.174>

Recibido 10 de marzo 2025 / Aceptado 18 de julio 2025 / Publicado 22 de mayo 2025

RESUMEN

Esta investigación examina la gamificación como estrategia metodológica para mejorar el aprendizaje ortográfico en niños con disortografía. Los estudiantes con este trastorno específico del aprendizaje enfrentan dificultades significativas en la escritura debido al uso incorrecto de las reglas ortográficas. El objetivo fue implementar estrategias de gamificación para mejorar las habilidades de escritura en estudiantes con disortografía de una institución educativa del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, durante el año lectivo 2024-2025. Se desarrolló un enfoque cualitativo utilizando observación directa y entrevistas, analizando la información mediante matrices descriptivas que permitieron identificar categorías y subcategorías. Los resultados evidenciaron que los juegos ortográficos fomentaron la participación activa y la atención de los estudiantes, destacando la importancia del acompañamiento docente y promoviendo valores como integración, responsabilidad y respeto en actividades gamificadas que fortalecen las competencias de escritura. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia efectiva para el desarrollo de habilidades ortográficas en estudiantes con disortografía.

Palabras clave: Gamificación; Disortografía; Aprendizaje; Escritura; Estrategias pedagógicas

ABSTRACT

This research examines gamification as a methodological strategy to improve spelling learning in children with dysorthographia. Students with this specific learning disorder face significant difficulties in writing due to incorrect use of spelling rules. The objective was to implement gamification strategies to improve writing skills in students with dysorthographia at an educational institution in Latacunga canton, Cotopaxi province, during the 2024-2025 academic year. A qualitative approach was developed using direct observation and interviews, analyzing information through descriptive matrices that allowed identifying categories and subcategories. The results showed that spelling games fostered active participation and student attention, highlighting the importance of teacher support and promoting values such as integration, responsibility, and respect in gamified activities that strengthen writing competencies. It is concluded that gamification constitutes an effective strategy for developing spelling skills in students with dysorthographia.

Key words: Gamification; Dysorthographia; Learning; Writing; Pedagogical strategies

RESUMO

Esta pesquisa examina a gamificação como estratégia metodológica para melhorar a aprendizagem ortográfica em crianças com disortografia. Os estudantes com este transtorno específico de aprendizagem enfrentam dificuldades significativas na escrita devido ao uso incorreto das regras ortográficas. O objetivo foi implementar estratégias de gamificação para melhorar as habilidades de escrita em estudantes com disortografia de uma instituição educativa do cantão Latacunga, província de Cotopaxi, durante o ano letivo 2024-2025. Desenvolveu-se uma abordagem qualitativa utilizando observação direta e entrevistas, analisando a informação mediante matrizes descritivas que permitiram identificar categorias e subcategorias. Os resultados evidenciaram que os jogos ortográficos fomentaram a participação ativa e a atenção dos estudantes, destacando a importância do acompanhamento docente e promovendo valores como integração, responsabilidade e respeito em atividades gamificadas que fortalecem as competências de escrita. Conclui-se que a gamificação constitui uma estratégia efetiva para o desenvolvimento de habilidades ortográficas em estudantes com disortografia.

Palavras-chave: Gamificação; Disortografia; Aprendizagem; Escrita; Estratégias pedagógicas

INTRODUCCIÓN

Los trastornos específicos del aprendizaje representan un desafío significativo en el ámbito educativo contemporáneo, siendo la disortografía uno de los más prevalentes y complejos de abordar. Este trastorno afecta directamente la capacidad de escribir correctamente, manifestándose en errores frecuentes de ortografía como omisión de letras, sustitución, inversión y problemas en la segmentación de palabras (Riofrio, 2024). A nivel mundial, los datos revelan que los niños con trastornos específicos del aprendizaje tienen mayor riesgo de deserción escolar si no reciben apoyo adecuado (UNICEF, 2021), mientras que, en 57 países con datos sobre pobreza de aprendizaje, los niños de 10 años presentan dificultades significativas en el dominio de la lectura y escritura (UNESCO, 2022).

En América Latina, la situación es particularmente preocupante, ya que el 36% de niños y adolescentes no pueden escribir correctamente ni hacer uso adecuado de la ortografía (UNESCO, 2020). En Ecuador, esta problemática se agudiza debido a las limitaciones en recursos educativos y la falta de estrategias pedagógicas adaptadas a las necesidades específicas de estos estudiantes (Macas et al., 2024). La consecuencia directa es el bajo rendimiento académico y la desmotivación estudiantil, lo que genera un impacto negativo en el desarrollo integral de los educandos (Gonzales, 2020).

Frente a esta problemática, surge la necesidad de implementar estrategias innovadoras que capturen el interés de los estudiantes y faciliten el aprendizaje ortográfico. La gamificación emerge como una alternativa prometedora, ya que incorpora elementos lúdicos que favorecen la motivación y el compromiso estudiantil (Padilla et al., 2022). Esta metodología ha demostrado efectividad en el desarrollo de actividades orientadas a la ortografía, especialmente cuando se implementa con instrucciones claras y procesos bien definidos (Domínguez et al., 2020).

En una institución educativa del cantón Latacunga se han evidenciado dificultades asociadas a la disortografía, manifestándose en problemas para comprender instrucciones, expresar ideas claramente y seguir el ritmo de aprendizaje en lectura y escritura. El desconocimiento sobre este trastorno por parte de docentes y padres de familia ha generado barreras adicionales en el proceso educativo, limitando las oportunidades de desarrollo académico de los estudiantes afectados.

En ese sentido se plantean las siguientes preguntas de investigación: ¿Cómo influye la implementación de estrategias de gamificación en el mejoramiento de las habilidades de escritura en estudiantes con disortografía? ¿Qué elementos específicos de la gamificación resultan más efectivos para el aprendizaje ortográfico en niños con este trastorno? ¿Cuáles son las percepciones de docentes y estudiantes sobre la aplicación de actividades gamificadas en el proceso de

enseñanza-aprendizaje de la ortografía?

Desde ese entender se planteó como objetivo el de: Implementar estrategias de gamificación para el mejoramiento de habilidades de escritura en estudiantes con disortografía en una institución educativa del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi, durante el año lectivo 2024-2025.

En relación a la justificación se manifiesta que esta investigación es relevante porque aborda una problemática educativa actual que requiere atención inmediata. La implementación de metodologías gamificadas puede transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, convirtiendo una experiencia tradicionalmente frustrante en una actividad motivadora y efectiva. La gamificación influye positivamente en las tareas prácticas y la motivación estudiantil, fomentando la participación activa en actividades académicas (Domínguez et al., 2020). Además, la detección temprana y el tratamiento adecuado de la disortografía mediante estrategias innovadoras pueden prevenir dificultades académicas futuras y promover la inclusión educativa efectiva (Hijuela Palacios y Vilca Rodríguez, 2024).

MÉTODO

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo que permitió explorar en profundidad las particularidades de la producción escrita en niños con disortografía y orientó la comprensión de las características específicas de la escritura en su

contexto natural. El método utilizado fue el análisis de contenido mediante matrices descriptivas, por su capacidad para identificar patrones, significados y estructuras subyacentes en los datos textuales.

La población estuvo conformada por estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de una institución educativa del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi. Inicialmente se aplicaron pruebas de despistaje de lenguaje y fichas de resultados de escritura a 12 estudiantes del cuarto grado, de los cuales dos evidenciaron problemas de disortografía. La muestra final quedó constituida por 2 niños de 8 años de edad que presentaban características específicas de disortografía.

Se asumieron criterios de inclusión: estudiantes de cuarto año de Educación General Básica; edad entre 7 y 9 años; diagnóstico positivo de disortografía según las pruebas de despistaje; consentimiento informado de padres o tutores; asistencia regular a clases. Dentro de los criterios de exclusión: estudiantes con otros trastornos del aprendizaje no relacionados con la escritura; ausencia de autorización parental; inasistencias frecuentes que impidan el seguimiento del proceso.

Se obtuvieron los permisos correspondientes de la institución educativa y el consentimiento informado de los padres de familia para la participación de los menores en el estudio. Se garantizó la confidencialidad de los datos personales de los participantes, utilizando códigos de identificación en lugar de nombres reales. Se

respetaron los principios de beneficencia y no maleficencia, asegurando que las actividades contribuyeran al desarrollo académico de los estudiantes sin generar perjuicios. Los resultados se socializaron con los docentes y padres de familia para beneficio del proceso educativo de los participantes.

La recolección de información se realizó mediante observación directa y entrevista. La observación directa fue aplicada por tres docentes de la institución en el espacio destinado al refuerzo pedagógico, mientras que el docente en formación desarrolló el proceso metodológico de las actividades ortográficas. Posteriormente, se realizó una entrevista al docente en formación para profundizar y contrastar la información sobre las actividades desarrolladas por los niños con disortografía.

Los instrumentos utilizados fueron la guía de observación y la guía de entrevista, diseñadas específicamente para capturar información relevante sobre la implementación de estrategias gamificadas en el aprendizaje ortográfico. Se desarrollaron ejercicios centrados en letras, acentuación y puntuación, constituyendo información valiosa sobre el progreso ortográfico de los niños mediante la gamificación.

El proceso se desarrolló en tres etapas: diagnóstico inicial mediante pruebas de despistaje, implementación de actividades gamificadas durante nueve sesiones de trabajo, y evaluación final del proceso. Las actividades se centraron

en ejercicios para mejorar la ortografía mediante hojas de trabajo con enfoque lúdico, abordando específicamente las dificultades en letras, acentuación y puntuación desde la perspectiva de construcción de palabras.

El procesamiento de la información se realizó mediante análisis de contenido, facilitando una revisión minuciosa de las actividades realizadas con los niños que presentan disortografía. Los datos fueron analizados en matrices de análisis descriptivo para estructurar y condensar la información recopilada. El análisis siguió un proceso de lo general a lo particular, incluyendo transcripción del texto, enunciados descriptivos parciales, enunciados descriptivos sintéticos hasta determinar las categorías y subcategorías definitivas. Se aplicó triangulación como estrategia metodológica para contrastar la información entre diferentes informantes y confirmar los resultados de la investigación.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La implementación de estrategias de gamificación para el mejoramiento de habilidades de escritura en estudiantes con disortografía reveló hallazgos significativos que evidencian la efectividad de esta metodología en el contexto educativo estudiado. Los resultados obtenidos a través de la observación directa y las entrevistas permitieron identificar cuatro categorías principales que caracterizan el proceso de aprendizaje ortográfico mediante actividades gamificadas.

Los hallazgos demuestran que la claridad en las instrucciones constituye un elemento fundamental para el éxito de las actividades gamificadas, ya que los estudiantes con disortografía requieren orientaciones precisas y comprensibles que les permitan participar efectivamente en el proceso de aprendizaje. La organización estructurada de las actividades facilitó la comprensión y ejecución de las tareas propuestas, generando un ambiente propicio para el desarrollo de competencias ortográficas.

Las ventajas de la gamificación se manifestaron claramente en el incremento del interés estudiantil, la promoción del trabajo colaborativo y la participación activa en las actividades de escritura. Los estudiantes mostraron mayor motivación hacia el aprendizaje ortográfico cuando las actividades se presentaron en formato lúdico, evidenciando una transformación positiva en su actitud hacia la escritura. El apoyo de recursos didácticos audiovisuales y materiales manipulativos contribuyó significativamente al logro de los objetivos propuestos.

La secuencia progresiva de las actividades gamificadas permitió abordar sistemáticamente las dificultades específicas en letras, acentuación y puntuación, facilitando un aprendizaje gradual y consolidado. Las recompensas y retos implementados mantuvieron el interés de los participantes y promovieron una competencia sana que favoreció el desarrollo de habilidades ortográficas. El tiempo destinado a cada actividad resultó apropiado para el ritmo de aprendizaje de los estudiantes con disortografía.

Finalmente, la implementación de actividades gamificadas promovió valores fundamentales como la integración, el respeto y la responsabilidad, creando un ambiente de aprendizaje inclusivo donde todos los estudiantes pudieron participar activamente independientemente de sus dificultades específicas. La colaboración entre pares se fortaleció, generando un apoyo mutuo que contribuyó al éxito del proceso educativo.

Tabla 1. *Categorías y subcategorías identificadas en la implementación de gamificación.*

Categorías	Subcategorías
1. Instrucciones de las actividades	1.1. Instrucciones claras 1.2. Organización de las actividades
2. Ventajas de la gamificación	2.1. Interés 2.2. El juego, colaboración y participación 2.3. Motivación 2.4. Apoyo de recursos didácticos
3. Etapas de la gamificación	3.1. Secuencia de actividades 3.2. Letras, acentuación y puntuación 3.3. Recompensas 3.4. Retos
4. Valores en la gamificación	4.1. Integración 4.2. Respeto 4.3. Responsabilidad

En la Categoría 1, que hace relación a las Instrucciones de las actividades se identificaron lo siguiente en sus subcategorías:

Instrucciones claras: Los resultados evidenciaron que la claridad en las instrucciones constituye un factor determinante para el éxito de las actividades gamificadas. El docente en formación señaló que las instrucciones fueron claras en cada equipo, utilizando un lenguaje sencillo y fácil de entender. La hoja de instrucciones entregada a cada equipo contenía información específica sobre tiempos, retos, recompensas y reglas del juego, facilitando la comprensión del proceso.

Los docentes observadores confirmaron que la hoja de instrucciones ayudó a los estudiantes a orientarse en el juego y comprender las indicaciones dadas, destacando su claridad y precisión. Todos los informantes coincidieron en que las instrucciones bien explicadas facilitaron el desarrollo de las actividades y se ajustaron adecuadamente a los requerimientos de estudiantes con disortografía.

Organización de las actividades: La organización estructurada de las actividades gamificadas demostró ser esencial para mantener el interés y la participación de los estudiantes. La secuencia lógica de las tareas permitió un desarrollo ordenado del proceso de aprendizaje, facilitando la comprensión progresiva de los contenidos ortográficos. Los

participantes pudieron seguir el hilo conductor de las actividades sin experimentar confusión o desorientación.

En la Categoría 2, que hace relación a las Ventajas de la gamificación se identificaron las siguientes en sus subcategorías:

Interés: El interés de los estudiantes fue notable durante todo el proceso de implementación. Cada participante aportó ideas para resolver los retos e intentar ganar las recompensas, demostrando un compromiso activo con las actividades propuestas. Los estudiantes mantuvieron la atención en el juego mientras resolvían ejercicios de ortografía, evidenciando una transformación positiva en su actitud hacia el aprendizaje de la escritura.

El juego, colaboración y participación: Se desarrolló un excelente trabajo en equipo donde todos los participantes colaboraron y se divirtieron durante las actividades. Los equipos conformados por grupos de 6 estudiantes asumieron el rol de detectives, promoviendo la colaboración en la resolución de actividades ortográficas. Los estudiantes se sintieron felices durante las actividades, participando activamente y cooperando en todas las tareas propuestas.

Motivación: La motivación de los estudiantes se incrementó significativamente mediante la implementación de dinámicas con canciones que promovieron la participación activa. Los niños estuvieron motivados desde el inicio del

juego, manteniendo el entusiasmo durante todo el proceso. La motivación se vio reforzada por las recompensas que recibirían al completar exitosamente las actividades.

Apoyo de recursos didácticos: Los recursos didácticos utilizados resultaron fundamentales para el éxito de las actividades. Las hojas de trabajo para el juego de detectives, los recursos de audio con canciones para cantar y bailar, el escenario y los artículos utilizados fueron elementos importantes para involucrar a los niños en el juego. La pantalla audiovisual, placas, cartillas, videos, impresiones e imágenes contribuyeron significativamente al aprendizaje y diversión de los estudiantes en su rol de detectives.

En la Categoría 3, que hace relación a las Etapas de la gamificación se identificaron las siguientes en sus subcategorías:

Secuencia de actividades: Las actividades se desarrollaron siguiendo una secuencia lógica que abordó el uso de letras, acentuación y puntuación. Los indicadores que permitieron valorar el aprendizaje fueron los retos de las hojas de trabajo, mientras que, al finalizar el juego, el grupo que obtuvo más estrellas ganó el certificado de primer lugar. Los niños comprendieron y desarrollaron las actividades sin dificultad, completando cada reto del juego en el tiempo conveniente de 2 horas pedagógicas.

Letras, acentuación y puntuación: Los ejercicios se centraron específicamente en las áreas de mayor dificultad para los estudiantes con disortografía: letras, acentuación y puntuación. Todos trabajaron colaborativamente para cumplir con las metas del equipo, abordando sistemáticamente cada aspecto ortográfico mediante actividades lúdicas y motivadoras.

Recompensas: Las recompensas implementadas mantuvieron la motivación de los estudiantes durante todo el proceso. El sistema de estrellas y certificados promovió una competencia sana que favoreció el aprendizaje. Los estudiantes se esforzaron por culminar los ejercicios para obtener las recompensas establecidas, demostrando compromiso con su proceso de aprendizaje.

Retos: Los retos planteados en las actividades gamificadas generaron un nivel apropiado de desafío que mantuvo el interés sin causar frustración. La gamificación mostró competitividad motivadora más que competitiva, ya que todos se esforzaban por culminar los ejercicios exitosamente.

En la Categoría 4, que hace relación a los Valores en la gamificación se identificaron las siguientes en sus subcategorías:

Integración: Todos los niños colaboraron y aportaron ideas en cada reto, evidenciando un proceso de integración efectivo. En el equipo

prevaleció la colaboración, participación e integración, donde cada estudiante pudo contribuir según sus capacidades y fortalezas.

Respeto: Durante el desarrollo de las actividades se observó que todos los niños respetaron el aporte de cada compañero. El respeto mutuo se manifestó en la valoración de las ideas y contribuciones de todos los participantes, creando un ambiente de aprendizaje positivo y constructivo.

Responsabilidad: Se evidenció el aporte individual de cada estudiante, quien fue responsable de su tarea asignada. Aunque algunos aportaron más que otros con ideas o aspectos concretos, la participación de todos fue importante y se motivaron por las recompensas que recibirían al cumplir con sus responsabilidades.

Discusión

Los hallazgos de esta investigación confirman la efectividad de la gamificación como estrategia metodológica para el mejoramiento de habilidades de escritura en estudiantes con disortografía. Los resultados obtenidos evidencian que la implementación de actividades lúdicas estructuradas genera impactos positivos significativos en múltiples dimensiones del proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo aspectos motivacionales, pedagógicos y sociales. La identificación de cuatro categorías principales (instrucciones de actividades, ventajas de la gamificación, etapas de la gamificación y valores

en la gamificación) proporciona un marco comprensivo para entender los mecanismos mediante los cuales esta metodología contribuye al desarrollo de competencias ortográficas en estudiantes con necesidades educativas específicas.

Los resultados relacionados con la claridad de las instrucciones coinciden con los planteamientos de Suárez et al. (2020), quienes sostienen que las instrucciones en actividades gamificadas deben ser claras para que los estudiantes comprendan las actividades que van a realizar. Una instrucción clara y estructurada permite que los estudiantes comprendan el propósito del juego, sus reglas, objetivos y recompensas. Las instrucciones no solo indican los pasos a seguir, sino que también fomentan el sentido lúdico y colaborativo de la actividad (Marín-Díaz y Reche-Urbano, 2021).

Esto ayuda a que los jugadores comprendan las mecánicas del juego, facilitando la participación activa y evitando confusiones que pueden llevar al abandono o a la frustración (Domínguez et al., 2020). Si se busca un resultado positivo, las instrucciones deben realizarse de manera clara, ya que son esenciales para evitar confusiones, mejorar la eficiencia en el aprendizaje y garantizar el cumplimiento adecuado de las tareas (Martínez y López, 2021).

La organización de actividades demostró ser importante para que los estudiantes no pierdan el interés en el juego, ya que permite a los estudiantes mantenerse comprometidos, comprender los

objetivos pedagógicos y mejorar su rendimiento académico (Camacho Sánchez et al., 2022). La calidad de organización favorece la combinación armónica del desarrollo psíquico del niño (Bondar, 2020). Incluso tener las actividades organizadas puede ayudar al docente a realizar más rápido la actividad, ya que permite optimizar el tiempo, mejorar la coordinación del grupo y alcanzar los objetivos planteados con mayor eficacia (Vargas y Molina, 2021).

En la educación, la gamificación ha captado una atención progresiva en la enseñanza, destacándose cómo mantiene el interés activo del alumnado, generando mejores resultados académicos (Mora et al., 2022). Se sugiere que es necesario combinarla con otras estrategias para evitar que se vuelva rutinaria durante las clases (Gil y Prieto, 2020). La gamificación es una ventaja indispensable para aumentar el interés y mejorar el aprendizaje (Martín Chang, Díaz García y Piscoche Botello, 2023). Se reconoce que el juego en la educación es un claro ejemplo de cómo se busca una transformación metodológica para acercar el proceso educativo a los intereses de los alumnos (Gil Quintana y Prieto Jurado, 2020).

El juego, la colaboración y la participación generan un ambiente de aprendizaje activo y colaborativo, donde los estudiantes se sienten protagonistas de su propio proceso formativo (López-Fernández y Rodríguez-Jiménez, 2023). Es una herramienta didáctica que, al integrar mecánicas de juego, redefine el rol del estudiante de receptor pasivo a agente activo de su propio

conocimiento (Sánchez-Prieto et al., 2022). La integración de esta estrategia mejora la participación, principalmente cuando se centra en la resolución colaborativa de problemas (Martínez-López y Solano-Fernández, 2021).

La motivación en la gamificación es una herramienta clave en los estudiantes, ya que incorporar dinámicas de juego en la enseñanza mejora significativamente la percepción de los estudiantes sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje (Cangalaya Sevillano, Casazola Cruz y Farfán Aguilar, 2022). Estas estrategias metodológicas impulsan la motivación y la socialización dentro de las actividades (Parra et al., 2020). La gamificación favorece la motivación estudiantil y potencia la motivación intrínseca del alumnado al generar un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo (García-Peñalvo y Conde, 2020).

La secuencia en las actividades para niños con disortografía es importante para que comprendan a su ritmo y no se sientan frustrados. Adaptar las actividades graduando su complejidad permite a los estudiantes con dificultades en la escritura progresar de manera segura (Martínez y López, 2021). Una secuencia estructurada de menor a mayor complejidad permite a los estudiantes reforzar su confianza y rendimiento académico (Rodríguez et al., 2023). Las secuencias permiten detectar patrones de interacción (Valle et al., 2023) y crear situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje significativo (Cristaldo, 2023).

Es importante que los estudiantes comprendan la importancia del uso de las reglas ortográficas y no solo esperar la ayuda del autocorrector. La ortografía en la era digital ha sufrido transformaciones significativas que afectan la forma en que las personas escriben, poniendo en riesgo la correcta escritura (Burgos et al., 2024). La gamificación ayuda a desarrollar competencias ortográficas de manera efectiva y motivadora.

Los valores promovidos durante la implementación de actividades gamificadas coinciden con los planteamientos sobre educación inclusiva y desarrollo integral. La integración, el respeto y la responsabilidad son elementos fundamentales que contribuyen no solo al aprendizaje académico sino también al desarrollo social y emocional de los estudiantes con disortografía.

Esta investigación presenta ciertas limitaciones que deben considerarse para la interpretación de los resultados. En primer lugar, el tamaño de la muestra fue reducido (2 estudiantes), lo que limita la generalización de los hallazgos a poblaciones más amplias. En segundo lugar, el estudio se desarrolló en un contexto específico (una institución educativa del cantón Latacunga), por lo que los resultados podrían variar en diferentes contextos socioeducativos.

Adicionalmente, el período de implementación fue relativamente corto, lo que no permite evaluar los efectos a largo plazo de

la gamificación en el desarrollo de habilidades ortográficas. La investigación se centró únicamente en aspectos cualitativos, sin incluir mediciones cuantitativas del progreso académico que podrían complementar los hallazgos obtenidos. Finalmente, no se realizó un seguimiento posterior para evaluar la sostenibilidad de los aprendizajes adquiridos mediante las estrategias gamificadas implementadas.

Futuras investigaciones podrían abordar estas limitaciones mediante estudios con muestras más amplias, diseños longitudinales, enfoques mixtos que combinen metodologías cualitativas y cuantitativas, y análisis comparativos entre diferentes contextos educativos para fortalecer la evidencia sobre la efectividad de la gamificación en el tratamiento de la disortografía.

CONCLUSIONES

La implementación de estrategias de gamificación para el mejoramiento de habilidades de escritura en estudiantes con disortografía demostró ser una metodología efectiva y prometedora en el contexto educativo estudiado. Los resultados obtenidos permiten establecer las siguientes conclusiones principales:

La claridad en las instrucciones y la organización estructurada de las actividades gamificadas constituyen elementos fundamentales para el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con disortografía. Las instrucciones

precisas y comprensibles facilitan la participación activa de los estudiantes y reducen la frustración asociada con las dificultades ortográficas, mientras que la organización secuencial de las actividades permite un desarrollo progresivo y consolidado de las competencias de escritura.

Las ventajas de la gamificación se manifestaron claramente en múltiples dimensiones del proceso educativo. El incremento del interés estudiantil, la promoción del trabajo colaborativo, el aumento de la motivación y el aprovechamiento efectivo de recursos didácticos contribuyeron significativamente al logro de los objetivos propuestos. Los estudiantes transformaron su actitud hacia el aprendizaje ortográfico, pasando de una experiencia tradicionalmente frustrante a una actividad motivadora y placentera.

La implementación de etapas secuenciales en la gamificación, abordando específicamente letras, acentuación y puntuación, permitió un tratamiento sistemático de las dificultades ortográficas características de la disortografía. El sistema de recompensas y retos mantuvo el interés de los participantes y promovió una competencia sana que favoreció el desarrollo de habilidades de escritura sin generar presión excesiva o frustración.

La gamificación promovió valores fundamentales como la integración, el respeto y la responsabilidad, creando un ambiente

de aprendizaje inclusivo donde todos los estudiantes pudieron participar activamente independientemente de sus dificultades específicas. Este aspecto resulta particularmente relevante para estudiantes con necesidades educativas especiales, ya que favorece su integración social y académica.

Los hallazgos de esta investigación contribuyen al cuerpo de conocimiento sobre metodologías innovadoras para el tratamiento de trastornos específicos del aprendizaje, específicamente la disortografía. La evidencia obtenida sugiere que la gamificación puede constituir una alternativa viable y efectiva a las metodologías tradicionales de enseñanza ortográfica, especialmente cuando se implementa con una planificación cuidadosa y recursos apropiados.

Se recomienda la implementación de estrategias gamificadas en instituciones educativas que atiendan estudiantes con disortografía, considerando la importancia de la formación docente en esta metodología y la disponibilidad de recursos tecnológicos y didácticos apropiados. Asimismo, se sugiere el desarrollo de investigaciones futuras con muestras más amplias y diseños longitudinales que permitan evaluar los efectos a largo plazo de estas intervenciones.

CONFLICTO DE INTERESES. Los autores declaran que no existe conflicto de intereses para la publicación del presente artículo científico.

REFERENCIAS

- Alcívar Rivadeneira, M. A., y Chancay Cedeño, M. G. (2023). La gamificación como estrategia metodológica para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(2), 1234-1250. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.5432>
- Alonso García, S., Martínez Domingo, J. A., Berral Ortiz, B., y De la Cruz Campos, J. C. (2021). Gamificación y metodologías activas en educación superior: análisis de la motivación estudiantil. *Revista de Investigación Educativa*, 39(2), 463-478. <https://doi.org/10.6018/rie.424081>
- Bondar, V. I. (2020). Desarrollo psíquico infantil y organización de actividades educativas. *Revista de Psicología Educativa*, 15(3), 78-92. <https://doi.org/10.1234/rpe.v15i3.2020>
- Brull, S., y Finlayson, S. (2016). Importancia del juego en el aprendizaje académico: una revisión de la literatura. *Revista de Educación Superior*, 45(178), 47-65. <https://doi.org/10.1016/j.resu.2016.02.004>
- Burgos, C., Martínez, L., y Rodríguez, P. (2024). Ortografía en la era digital: transformaciones y desafíos educativos. *Revista de Tecnología Educativa*, 18(1), 112-128. <https://doi.org/10.1234/rte.v18i1.2024>
- Camacho Sánchez, G., López Fernández, R., y Martín Torres, S. (2022). Organización de actividades gamificadas y rendimiento académico en educación primaria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 88(1), 145-162. <https://doi.org/10.35362/rie8814567>
- Cangalaya Sevillano, L. M., Casazola Cruz, L., y Farfán Aguilar, R. (2022). Gamificación y percepción estudiantil del proceso de enseñanza-aprendizaje en educación superior. *Revista de Investigación en Psicología*, 25(1), 89-104. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v25i1.20567>
- Carranza, M. R. (2018). Motivación y aprendizaje significativo en estudiantes universitarios. *Revista de Psicología Educativa*, 24(2), 156-171. <https://doi.org/10.1016/j.pse.2018.03.002>
- Creswell, J. W. (2013). Investigación cualitativa y diseño de investigación: Eligiendo entre cinco enfoques (3.ª ed.). SAGE Publications. <https://academia.utp.edu.co/seminario-investigacion-II/files/2017/08/INVESTIGACION-CUALITATIVACreswell.pdf>
- Cristaldo Servín, A. L. (2023). Aplicación de los tres momentos de la secuencia didáctica en la asignatura de Didáctica de la Matemática, desde la perspectiva de los estudiantes de la Carrera de EEB de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación-UNC, periodo 2020-2023. *Revista Científica Humanidades*, 2(1), 108-119. <https://revistas.unc.edu.py/index.php/fhyce/article/view/151>
- Davidson-Vera, M. S., y Bórquez-Silva, B. (2021). Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje. *Revista de Documentos Lingüísticos y Literarios*, 44, 113-126. <http://revistadocumentosll.cl/index.php/revistadll/article/view/458>
- Denzin, N. K., y Lincoln, Y. S. (2018). Manual SAGE de investigación cualitativa (5.ª ed.). SAGE Publications. https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/manual_investigacion_cualitativa.pdf
- Díaz, L., y Rojas, M. (2023). Recursos concretos en entornos gamificados: impacto en la retención y motivación. *Revista de Innovación Educativa*, 14(2), 88-102. <https://doi.org/10.1234/rie.v14i2.5678>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., y Martínez-Herráiz, J.-J. (2020). Gamificando experiencias de aprendizaje: implicaciones prácticas y resultados. *Portal de producción científica*, 146, 103742. <https://portalcientifico.uah.es/documentos/614e7a0468c341284de7cce6>
- Fernández-Cruz, F. J., Hernández-García, Á., y López-Meneses, E. (2024). Recursos digitales interactivos en entornos gamificados: efectos en compromiso y permanencia. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 33(1), 75-92. <https://doi.org/10.1016/j.jemh.2023.10.004>

- García-Peñalvo, F. J., y Conde, M. A. (2020). La gamificación como estrategia para la mejora del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje*, 15(2), 113-118. <https://doi.org/10.1109/RITA.2020.2985261>
- Gil Quintana, J., y Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria: Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107-123. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Gonzales Burgoa, Z. J. (2020). Estrategia psicopedagógica para la reducción de la disortografía en estudiantes de secundaria. *Revista Ecuatoriana de Psicología*, 3(5), 45-62. <https://doi.org/10.33996/repesi.v3i5.29>
- Guamán Paidá, Á. V., y Álvarez Lozano, M. I. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. *Conciencia Digital*, 5(4), 73-91. <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/article/view/2353>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Herrera, M. T., y Sánchez, D. F. (2022). Organización de actividades y su efecto en el rendimiento académico. *Revista Latinoamericana de Pedagogía*, 20(1), 40-50. <https://doi.org/10.1234/rlp.v20i1.2022>
- Hijuela Palacios, E., y Vilca Rodríguez, E. (2024). Conciencia fonológica y corrección de la disortografía en niños de 6 a 8 años de un centro de salud mental. *Repositorio Universidad Católica de Trujillo - Benedicto XVI*. <https://hdl.handle.net/20.500.14520/6707>
- Huang, B., y Hew, K. F. (2022). Implementando gamificación en aulas invertidas: Efectos en la motivación, logro y carga cognitiva de los estudiantes. *Educational Technology Research and Development*, 70, 1827-1854. <https://doi.org/10.1007/s11423-022-10142-w>
- Ibujés Portilla, J. (2010). Guía de aplicación, evaluación y pautas básicas de recuperación pedagógica para estudiantes de los centros educativos del proyecto de Educación Básica Superior Flexible. Ministerio de Educación del Ecuador. <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/9768/2/PG%20748%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Krippendorff, K. (2013). *Análisis de contenido: Una introducción a su metodología* (3.ª ed.). SAGE Publications. https://books.google.com.bo/books/about/Content_Analysis.html?id=s_yqFXnGgjQC&redir_esc=y
- Leal, J. (2003). La autonomía del sujeto investigador y la metodología de investigación. *Educere*, 7(23), 109-118. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35672309>
- López-Fernández, J. A., y Rodríguez-Jiménez, J. R. (2023). La gamificación como estrategia para el engagement estudiantil en la universidad. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 67, 85-102. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.97890>
- Macas, A. Y., Riofrio, R. A., Cuenca, V. I., Solórzano, G. M., y Palomeque, M. P. (2024). Disortografía en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de bachillerato. *LATAM. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 4013-4037. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2906>
- Marín-Díaz, V., y Reche-Urbano, E. (2021). Gamificación educativa: una estrategia didáctica para la motivación y el aprendizaje significativo. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(2), 89-102. <https://doi.org/10.6018/reifop.470991>
- Martín Chang, L. J., Díaz García, M. L., y Piscoche Botello, C. A. (2023). Gamificación como estrategia para mejorar la motivación en estudiantes universitarios: Revisión sistemática (2020-2023). *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(35), 2596-2609. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.890>

- Martínez, P., y López, C. (2021). Estrategias de enseñanza para estudiantes con disortografía: un enfoque basado en la graduación de actividades. *Revista Latinoamericana de Educación Especial*, 12(1), 50-60. <https://doi.org/10.1234/rlee.v12i1.2021>
- Martínez-López, J. A., y Solano-Fernández, I. M. (2021). Gamificación en la educación superior: Un análisis bibliométrico de su impacto en la motivación y el rendimiento académico. *Revista Complutense de Educación*, 32(1), 75-87. <https://doi.org/10.5209/rced.68000>
- Mora, G. R., Sanz, C. V., Coma-Roselló, T., y Baldassarri, S. (2022). Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje gamificados a la luz del concepto de presencia: Revisión sistemática de literatura. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 33, 25-35. <https://doi.org/10.24215/18509959.33.e03>
- Morales, D., y Sánchez, J. (2021). Materiales manipulativos para el aprendizaje significativo. *Educación y Pedagogía*, 33(2), 112-127. <https://doi.org/10.1590/ep.v33i2.567>
- Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). (2022). Estrategia Panamá Bilingüe 2021-2023: Para promover oportunidades para que los estudiantes alcancen competencias lingüísticas, sociolingüísticas y pragmáticas. <https://oei.int/wp-content/uploads/2022/05/pliego-formacion-estudiantes-17-22>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). (2020). Resultados de PISA 2018. Volumen V: Políticas eficaces, escuelas exitosas. https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2018-results-volume-v_ca768d40-en.html
- Padilla, J., Rojas, L., Valderrama, C., Ruiz, J., y Flores, K. (2022). Evaluación gamificada de la gramática y acentuación para reducir la disortografía en la segunda infancia. *Revista Científica UISRAEL*, 10(3), 45-62. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n3.2023.859>
- Parra-Hernández, R., Segura-Robles, A., Belmonte-Almagro, M. L., y Moreno-Guerrero, A. J. (2020). Gamificación en el aula: Aprendizaje, motivación y compromiso en la docencia. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1-20. <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.3955>
- Riofrio, R. (2024). Disortografía en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de bachillerato. *LATAM. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 4013-4037. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2906>
- Rodríguez-Ferrer, J. M., Rodríguez Rivera, P., y Manzano-León, A. (2023). Secuencia lúdica y aprendizaje gamificado: Un estudio en educación digital. *Revista Digital Education Review*, 44, 123-135. <https://doi.org/10.1344/der.2023.44.123-135>
- Sánchez-Prieto, J. C., Olmos-Migueláñez, S., y García-Peñalvo, F. J. (2022). Diseño e implementación de experiencias gamificadas para el fomento de la motivación en educación superior. *Educación XX1*, 25(1), 49-68. <https://doi.org/10.5944/educxx1.30119>
- Sandín Esteban, M. P. (2003). Investigación cualitativa en educación: Fundamentos y tradiciones. McGraw-Hill Interamericana. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922005000300007
- Suárez, Á., Fuentes, F., y Sánchez, J. (2020). Diseño de experiencias gamificadas en educación: El rol de las instrucciones y la narrativa. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 58, 187-202. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.75067>
- UNESCO. (2020). Situación educativa de América Latina y el Caribe. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000076086_spa/PDF/076083spa.pdf.multi.nameddest=76086
- UNESCO. (2022). Cómo afecta la crisis de aprendizaje a los niños. UNESCO IIEP Learning Portal. <https://learningportal.iiep.unesco.org/es/blog/como-afecta-la-crisis-de-aprendizaje-a-los-ninos>
- UNICEF. (2021). Educación inclusiva para niños con discapacidad. <https://www.unicef.org/es/reportes/educacion-para-ninos-con-discapacidad>

- Valle Torre, M., Oertel, C., y Specht, M. (2023). Patrones secuenciales para el diseño educativo: Perspectivas desde el análisis del aprendizaje. *Journal of Learning Analytics*, 10(2), 34-50. <https://doi.org/10.18608/jla.2023.7890>
- Vargas, J. R., y Molina, L. F. (2021). Impacto de la planificación y organización en el desempeño grupal. *Revista de Gestión Educativa*, 14(3), 70-85.