

SISTEMA DE ACCIONES PARA MEJORAR LA ORTOGRAFÍA EN LOS ESTUDIANTES DEL OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

System of actions to improve spelling in eighth grade students of Basic General Education

Sistema de ações para melhorar a ortografia em alunos do oitavo ano do Ensino Básico Geral

Lic. Galo Ernesto Bastidas Chulde ¹, <https://orcid.org/0009-0007-7088-4701>

Lic. Silvia Patricia Morocho Flores ^{2*}, <https://orcid.org/0009-0006-7899-7818>

MSc. Raúl Alejandro Montes de Oca Celeiro ³, <https://orcid.org/0000-0001-8733-9610>

¹ Escuela de Educación General Básica Abdón Calderón, Ecuador

² Unidad Educativa José Julián Andrade, Ecuador

³ Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

*Autor para correspondencia. email silviamorocho@hotmail.com

Para citar este artículo: Bastidas Chulde, G. E., Morocho Flores, S. P. y Montes de Oca Celeiro, R. A. (2025). Sistema de acciones para mejorar la ortografía en los estudiantes del octavo año de Educación General Básica. *Maestro y Sociedad*, 22(2), 1673-1684. <https://maestroysociedad.uo.edu.ec>

RESUMEN

Introducción: El presente artículo aborda los resultados de investigación alcanzados en el contexto de una institución secundaria básica, Escuela de Educación General Básica Abdón Calderón. Ubicada en la provincia del Carchi, ciudad de San Gabriel, Cantón Montúfar, para el mejoramiento de la acentuación de los educandos, toda vez que se identificaron limitaciones en torno al uso de las reglas de acentuación. **Materiales y métodos:** Para el análisis de la situación inicial se emplearon métodos del nivel teórico, del nivel empírico que permitieron revelar algunas causas que limitan el aprendizaje. **Resultados:** Todo ello permitió identificar hacia dónde dirigir un sistema de acciones enfocado en el empleo de las tecnologías (y la gamificación) para el mejoramiento de la acentuación. **Discusión:** La propuesta implementada durante un periodo de tiempo posibilitó revelar que el uso adecuado de las tecnologías en función de las problemáticas que afectan a los estudiantes constituye una opción viable dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, en correspondencia también con las características de los educandos de Secundaria básica. **Conclusiones:** El sistema de acciones contribuyó significativamente a elevar los resultados de los educandos en esta área y al desarrollo de habilidades en el uso de las tecnologías.

Palabras clave: acentuación, proceso de enseñanza-aprendizaje, gamificación.

ABSTRACT

Introduction: This article addresses the results of research achieved in the context of a basic secondary institution, Abdón Calderón General Basic Education School. Located in the province of Carchi, city of San Gabriel, Canton Montúfar, to improve students' accentuation, since limitations were identified regarding the use of accentuation rules. **Materials and methods:** For the analysis of the initial situation, theoretical and empirical methods were used, which allowed to reveal some causes that limit learning. **Results:** All this allowed to identify where to direct a system of actions focused on the use of technologies (and gamification) to improve accentuation. **Discussion:** The proposal implemented over a period of time made it possible to reveal that the adequate use of technologies based on the problems that affect students constitutes a viable option within the teaching-learning process, corresponding also with the characteristics of basic secondary school students. **Conclusions:** The action system significantly contributed to improving students' achievement in this area and to developing skills in using technology.

Keywords: emphasis, teaching-learning process, gamification.

RESUMO

Introdução: Este artigo aborda os resultados de uma pesquisa realizada no contexto de uma instituição de ensino médio básico, a Escola Geral de Educação Básica Abdón Calderón, localizada na província de Carchi, cidade de San Gabriel, Cantão Montúfar, com o objetivo de melhorar a acentuação dos alunos, uma vez que foram identificadas limitações quanto ao uso das regras de acentuação. **Materiais e métodos:** Para a análise da situação inicial, foram utilizados métodos teóricos e empíricos, que permitiram revelar algumas causas que limitam a aprendizagem. **Resultados:** Tudo isso permitiu identificar para onde direcionar um sistema de ações focado no uso de tecnologias (e gamificação) para melhorar a acentuação. **Discussão:** A proposta implementada ao longo do tempo permitiu revelar que o uso adequado das tecnologias com base nos problemas que afetam os alunos constitui uma opção viável dentro do processo de ensino-aprendizagem, correspondendo também às características dos alunos do ensino médio básico. **Conclusões:** O sistema de ações contribuiu significativamente para melhorar o desempenho dos alunos nesta área e para o desenvolvimento de habilidades no uso da tecnologia.

Palavras-chave: ênfase, processo de ensino-aprendizagem, gamificação.

Recibido: 21/1/2025 Aprobado: 28/3/2025

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las competencias ortográficas es un aspecto esencial en la adquisición de habilidades básicas en el aprendizaje de la Lengua materna. A pesar de los ingentes esfuerzos institucionales y de los docentes constituye una problemática el adecuado uso de las tildes. La enseñanza de la ortografía ha representado un desafío constante en la educación básica, pues los estudiantes suelen presentar dificultades significativas en la aplicación de las reglas ortográficas, lo que puede impactar negativamente en su rendimiento académico (Pan et al., 2021).

Huayamave Navarrete, 2019 (Citado en Chóez, 2022) refiere el valor de la ortografía al contribuir al fortalecimiento de la unidad del idioma, permite comprender con exactitud lo que se lee y facilita la exposición propia de lo que se quiere manifestar (p. 26). Por lo tanto, lograr una buena ortografía es un proceso que requiere dedicación y obedece a un adecuado proceso de planificación de la lengua y la literatura, así como de una mirada interdisciplinaria, pues no es privativo de los profesores de lengua materna. Es por ello importante que los docentes fomenten un buen uso de la ortografía a través de diversas estrategias, haciendo el análisis correspondiente a cada error ortográfico cometido.

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula ha surgido como una herramienta a emplear para la solución de múltiples problemáticas tanto para docentes como para educandos.

Diversos estudios han señalado la efectividad de las TIC en la enseñanza de habilidades lingüísticas, ya que estas permiten la creación de entornos interactivos y personalizados que facilitan el aprendizaje autónomo (Toma et al., 2023). El contexto educativo actual, marcado por una rápida adopción de tecnologías digitales, demanda la implementación de estrategias pedagógicas que combinen métodos tradicionales con herramientas tecnológicas innovadoras (Juhani Lyytinen et al., 2021). La integración de TIC en la enseñanza de la ortografía no solo responde a esta necesidad, sino que también promueve un aprendizaje más significativo y contextualizado, al permitir que los estudiantes interactúen con contenidos de manera dinámica y participativa (Ruggiero & Mong, 2015).

Según Mavroudi (Mavroudi et al., 2018), el uso de plataformas digitales adaptativas facilita la identificación de las áreas en las que los estudiantes presentan mayores dificultades, lo que permite una intervención pedagógica más eficiente y personalizada.

El uso de aplicaciones y plataformas digitales no solo estimula la motivación de los estudiantes, sino que también ofrece herramientas que pueden corregir errores ortográficos en tiempo real, (Fernández & Pons, 2015). Herramientas como Grammarly y ProWritingAid han demostrado ser particularmente útiles para la mejora de competencias ortográficas y gramaticales, al proporcionar feedback inmediato y detallado sobre los errores cometidos (Arimuliani Ahmad et al., 2022).

En la actualidad diversos estudios han revelado que el uso de juegos educativos y simulaciones digitales contribuye al desarrollo de habilidades en los educandos según los objetivos propuestos (gamificación), a partir de combinar elementos lúdicos con el aprendizaje de las reglas ortográficas (Macías Mieles & Vélez, 2022). Este enfoque gamificado incrementa la motivación de los estudiantes, y facilita la retención de conocimientos

y el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la escritura (Chans & Portuguez Castro, 2021).

A partir de la experiencia práctica de los investigadores se ha podido constatar que en el nivel básico, en el 8vo año, los estudiantes tienen dificultades en la acentuación tanto en palabras sujetas a reglas como en los acentos distintivos y la acentuación de palabras compuestas. No muestran interés ni motivación por mejorar su ortografía aun cuando reconocen que es necesario escribir adecuadamente. Por otro lado, se revelan escasas evidencias de actividades científicas-metodológicas y de superación con los docentes para el trabajo con la ortografía. Los docentes refieren no estar suficientemente capacitados para dar salida a los contenidos ortográficos con el empleo de las nuevas tecnologías.

Se plantea entonces el siguiente problema científico: ¿Cómo contribuir al mejoramiento de la acentuación de los estudiantes de Octavo Año de E. G. B. de la Escuela Abdón Calderón de la ciudad de San Gabriel, provincia del Carchi?

A partir del problema identificado, el objetivo principal de esta investigación es: proponer un sistema de acciones vinculadas al uso de las tecnologías de la información y la comunicación donde se tenga en cuenta la gamificación para el mejoramiento de la acentuación de los estudiantes de 8vo grado de Secundaria básica.

A través de esta propuesta, se busca potenciar el papel protagónico de los educandos en la autorevisión de sus propios textos, y con ello mejorar el rendimiento académico en ortografía, elevar la motivación y su aprendizaje autónomo mediante el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

La utilización de herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de normas ortográficas; brinda, actualmente, muchas ventajas. Al mismo tiempo, hay que considerar que el escaso uso de estos recursos hace que sean desconocidos en gran parte y, por ende, el desafío de prepararse para utilizarlos de manera que se obtengan aprendizajes significativos en los estudiantes.

Los acelerados avances tecnológicos y grandes beneficios que proveen están al alcance de todos, pero depende del docente aprovecharlos y utilizarlos para contrarrestar la problemática que aqueja a la mayoría de las instituciones educativas: el bajo nivel de ortografía que poseen los estudiantes.

La motivación para llevar a cabo esta investigación radica en la necesidad de emplear métodos y herramientas que están al alcance de los educandos y los motiven a un mejor aprendizaje. En la era de las nuevas tecnologías se trata de emplearlas en un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje. Se trata de contextualizar el aprendizaje a los nuevos medios con que disponen hoy educandos y docentes.

Investigar para mejorar la ortografía de los estudiantes adolescentes constituye un asunto de gran actualidad y un desafío ante el creciente empleo de las tecnologías. Superar esta problemática requiere de la innovación, creatividad, compromiso institucional, sinergia profesoral e implementación de estrategias bien estructuradas.

MATERIALES Y MÉTODOS

Para el desarrollo de esta investigación se ha empleado el enfoque metodológico de tipo descriptivo, con un diseño centrado en la recolección y análisis de información relevante para la propuesta de acciones vinculadas al empleo de herramientas tecnológicas para mejorar la acentuación de los estudiantes de octavo año de educación básica.

El desarrollo de esta investigación es mixto, se basa en un proceso de observación y de aplicación de instrumentos investigativos que contribuyen al desarrollo de la investigación, además se realiza la respectiva aplicación de la interpretación de los resultados, se les aplica una encuesta a los docentes y una ficha de observación a los estudiantes para medir el nivel de ortografía con el que cuentan.

El propósito que tuvo esta investigación fue el de conocer, analizar, describir las causas y efectos que tiene este problema dentro de la institución educativa y dar solución a esta problemática, con la incorporación de nuevas estrategias. Esta metodología de trabajo permite identificar las principales dificultades ortográficas de los estudiantes y seleccionar las herramientas tecnológicas más adecuadas para dar respuesta a la problemática identificada. Esta metodología proporcionó la información necesaria para el diseño de una propuesta sólida y relevante que posibilitó la obtención de mejores resultados en la práctica educativa.

Se trabajó con la población de la escuela de Educación General Básica “Abdón Calderón”, ubicada en la provincia del Carchi, ciudad de San Gabriel, Cantón Montúfar, que tiene 520 estudiantes y 34 docentes, de

ellos 129 estudiantes pertenecen a la básica superior. Para realizar la investigación se considera la muestra no probabilística por conveniencia que es de 43 estudiantes que forman los octavos años y 25 docentes.

La técnica empleada en esta investigación es la de recolección de datos por medio de una encuesta y entrevista a docentes y estudiantes, análisis de los resultados de los estudiantes en los exámenes en lo que respecta a ortografía, observación a las actividades lectivas, en la que se recopila y mide información sobre la problemática identificada para evaluar el uso adecuado de las reglas de acentuación.

La metodología propuesta en esta investigación abarcó una fase de análisis del estado inicial del aprendizaje ortográfico mediante evaluaciones y diagnósticos. Posteriormente, se diseñó y desarrolló una intervención con acciones implementadas en las clases y actividades extraclases que incluyen las herramientas digitales y la gamificación para el aprendizaje creativo de la ortografía, incluyendo elementos de juego, desafíos y recompensas. Las acciones se implementaron exitosamente, seguida de una evaluación del aprendizaje, obteniendo resultados académicos y observaciones cualitativamente superiores.

El uso de la tecnología puede ser una herramienta valiosa para fomentar el interés de los estudiantes por aprender de una manera diferente y activa, generando un ambiente de aprendizaje más interactivo y dinámico. La definición de la ortografía, su importancia en la educación, los factores que influyen en su aprendizaje, principios de la lógica y lenguaje, fonología y ortografía y las estrategias que se pueden utilizar para mejorar la ortografía. Moreira (2018) en su ponencia sobre “Las pedagogías de la escuela digital de los libros a entornos inteligentes”, destaca tres modelos pedagógicos en la educación que hacen uso de las TIC.

El primer modelo es la pedagogía del aprendizaje como microlearning, libros y textos multimedia, ebooks educativos, plataformas y materiales didácticos digitales, así como aulas virtuales. El segundo modelo se basa en pedagogías y estrategias de aprendizaje experimental, que incluye el Flipped Classroom, MOOC (Cursos Masivos Abiertos en Línea), NOOC (Cursos en Línea No Masivos y Abiertos), aprendizajes por proyectos en la Red, entornos gamificados de aprendizaje, PLE (Entornos Personales de Aprendizaje) y enseñanza mixta, entre otros. El tercer modelo se centra en la aplicación del análisis del aprendizaje, el big data educativo, la inteligencia artificial y la personalización del aprendizaje.

En tal sentido y teniendo en cuenta la sólida influencia de las tecnologías en los niños, adolescentes y jóvenes urge que los docentes estemos preparados para asumir el proceso de enseñanza-aprendizaje con el empleo óptimo de las tecnologías. Uno de los grandes retos de los educadores se centra en reevaluar los métodos pedagógicos y el rol de los profesores en el contexto de una sociedad digital.

En la actualidad, encontramos herramientas tecnológicas que permiten fomentar la aplicación de la ortografía como: diccionarios electrónicos, simuladores y software de juegos didácticos que ayudan mucho a la ortografía, a medida que pasa el tiempo se desarrollan 6 nuevas herramientas como: programas libres, juegos interactivos y apps que promueven la correcta aplicación de las normas ortográficas.

Según el estudio realizado por Macías y Vélez (2021), sobre “Las herramientas tecnológicas para potenciar la ortografía en los estudiantes de Educación Media”, se concluye que las TIC están proporcionando grandes beneficios en el ámbito educativo. Por lo tanto, es imprescindible que tanto docentes como estudiantes tengan en cuenta estas herramientas.

Como lo mencionan Amagua; Suntaxi y Barros, 2017 (Citado en Machado,2023) usar las herramientas tecnológicas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera habitual mejorará la receptividad de los estudiantes por ser algo novedoso y les permite interactuar y participar, por lo que también mejorará el rendimiento académico de los estudiantes. La tecnología también puede contribuir a disminuir el grave problema de bajo nivel de aprendizaje de Ortografía, a través del uso de herramientas que fortalezcan el uso de reglas a través de la aplicación mediada de actividades interactivas, lúdicas entre otras.

Así lo refuerza también Rodríguez (2019) (Citado en Machado,2023) quien ha hecho referencia a que las TIC (Tecnologías de Información y la Comunicación) son una “herramienta eficaz en el área de Lengua y literatura en especial de la Ortografía, ya que, a través de objetos novedosos y aplicación de software educativos en línea, se despierta el interés del estudiante por adquirir conocimientos”.

La gamificación en la instrucción de la ortografía inhibe de cierto modo los errores ortográficos lo que como consecuencia aumenta la precisión en la escritura fomentando un mayor interés en el aprendizaje del lenguaje escrito (Villavicencio Loor, 2024).

Existen diversas herramientas para implementar la gamificación en la ortografía como Genially que permite la creación de presentaciones interactivas, estas incluyen actividades como la categorización de las palabras de acuerdo con su acento, el deletrear palabras y el uso de juegos para estudiar conceptos y prácticas ortográficas (Paida & Lozano, 2022). Y también otras herramientas pueden cumplir esas funciones, como Kahoot, Toovari, ClassDojo, PearDeck, Mozilla Openbadges, Classgraft, Quizlet y otras.

La gamificación puede cambiar la enseñanza de ortografía, esto se debe a que ofrece una alternativa metodológica actual, que es la incorporación de tecnología en las actividades escolares (Villavicencio Loor, 2024). Considerando que no solo fomenta el uso de la tecnología, sino que también hay mejoras en las habilidades ortográficas de los estudiantes. La gamificación, al integrar elementos lúdicos y tecnológicos, puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje, lo que contribuye significativamente a su progreso en esta área.

Aspectos que influyen negativamente con el uso de la tecnología en la ortografía es la comunicación en línea. A menudo se caracteriza por el uso de abreviaciones y jerga digital, como "sms" en lugar de "es más" o "q" en lugar de "qué". Esto puede llevar a una relajación de las normas ortográficas en la comunicación informal. En entornos de comunicación rápida y casual, los estudiantes pueden cometer errores ortográficos más a menudo, ya que priorizan la velocidad y la brevedad sobre la corrección ortográfica. Al depender en exceso de las herramientas de corrección ortográfica, estudiantes pueden no desarrollar sus habilidades ortográficas de forma autónoma. Con la creciente dependencia de dispositivos electrónicos, algunos pueden escribir menos a mano, lo que puede tener un impacto en su capacidad para escribir correctamente. La tecnología tiene un impacto mixto en la ortografía de los estudiantes. Si se utiliza de manera adecuada, puede ser una herramienta valiosa para mejorar las habilidades ortográficas, proporcionando recursos y oportunidades para la práctica. Sin embargo, también puede llevar a malos hábitos de abreviación y errores si se abusa de la comunicación casual en línea. La clave radica en el rol docente para llevar el hábito de escribir o de comprender texto a la utilización de manera correcta las normas ortográficas.

Al contrario de lo que opina Granados Ospina (2015), consideramos que el uso de las TIC no reemplaza de ninguna manera los medios tradicionales, pizarras, papelógrafos, lapiceros, etc.; sino complementan y enriquecen la diversidad de medios de enseñanza que pueden utilizar para alcanzar sus objetivos desde la atención a la diversidad de educandos y de los propios docentes.

De acuerdo a las exigencias actuales con la finalidad de que se aproveche de manera eficiente en la enseñanza y aprendizaje. El interés en el potencial educativo de las TIC reside en las oportunidades que brindan estas tecnologías para acceder y buscar información, así mismo, en crear entornos que integren los procesos semióticos y expandan la capacidad de procesar y compartir conocimientos.

RESULTADOS

Para proponer un sistema de acciones con el empleo de las tecnologías y la gamificación, centrada en un mejoramiento de la acentuación se realizó una indagación inicial que exploró tanto a docentes (25) como a estudiantes (43). Así, se aplicó una encuesta dirigida a 25 docentes que interactuaban con una muestra de 43 estudiantes de 8vo año. Algunas de las preguntas se relacionan a continuación:

¿Qué tipo de materiales didácticos utilizan con mayor frecuencia para enseñar ortografía?, donde solo 3 de los encuestados respondieron que empleaban alguna herramienta tecnológica.

Tabla 1 ¿Qué tipo de materiales didácticos utilizan con mayor frecuencia para enseñar la acentuación?

Materiales didácticos empleados con mayor frecuencia para practicar la acentuación	Frecuencia de respuesta	%
Libros de texto	10	40%
Aplicaciones online	3	12 %
Juegos de mesas	4	16%
Fichas de trabajo	7	28%
Software educativo	3	12 %
Otros	5	20%

¿En la pregunta 2 del cuestionario dirigido a docentes, se indagó sobre cuáles creían que eran los desafíos que enfrentaban los docentes para enseñar adecuadamente la acentuación?

Tabla 2. ¿Cuáles considera que son los desafíos que enfrentan los docentes para enseñar adecuadamente la acentuación?

Desafíos	Frecuencia de respuestas	%
Falta de interés de los estudiantes	15	60%
La enseñanza de las reglas de acentuación en contextos comunicativos	8	32%
Metodologías poco eficientes para enseñar acentuación	17	68%
Falta de consolidación de contenidos precedentes	13	52%
Desinterés de los estudiantes	20	80%
Dar la responsabilidad de la acentuación a los docentes de lengua únicamente	20	80%
Mantener solo el empleo de métodos tradicionales	23	92%

Un análisis de los porcentajes en la Tabla 2, destaca que es un problema multifactorial, en el que influye la preparación y capacitación de los docentes como problemas de motivación e interés de los educandos, en lo que puede inducirse que promueven poco la importancia de tener una adecuada acentuación en la formación de cualquier estudiante. En la actualidad, se debe desterrar de los salones de clase que la enseñanza de la ortografía, como de la literatura corresponde solamente a los docentes de lengua, así como desestimar el uso de otros recursos, por ejemplo, los tecnológicos, por considerar que no se corresponden con los objetivos que buscamos en clases. A partir de la observación en 15 actividades académicas se pudo constatar también que los docentes emplean en clases solo los métodos y medios tradicionales sin explorar otros que pueden motivar más a los educandos, se abordan los contenidos sin tener en cuenta un contexto comunicativo que favorezca la comprensión de las palabras para luego proceder a su acentuación. Otra de las preguntas realizadas fue ¿Has vinculado alguna vez el empleo de las tecnologías con la enseñanza de la ortografía (acentuación)?

Table 3 ¿Has vinculado alguna vez el empleo de las tecnologías con la enseñanza de la ortografía (acentuación)?

	Respuestas	%
En varias ocasiones		
Muy pocas veces	8	32%
Casi nunca	12	48 %
No conozco las herramientas	5	20%

Tal como reflejan los resultados, el empleo de las tecnologías para la enseñanza de la acentuación y adquisición de buenas prácticas son poco empleadas en clases. Así se corroboró también en la observación a 15 actividades académicas, en las que no se constató el empleo de los recursos tecnológicos con los que cuentan para potenciar el aprendizaje de los educandos. En análisis y discusiones posteriores a la observación a clases los docentes refirieron no sentirse preparados para el empleo de las nuevas tecnologías. El 68 % solicitó se hicieran actividades de modelación donde ellos pudieran apropiarse de las nuevas herramientas para luego proyectar acciones. Se indagó también su valoración sobre el empleo de las tecnologías.

Tabla 4 ¿Consideras pertinente el empleo de las nuevas herramientas tecnológicas para complementar la enseñanza de la acentuación? ¿Conoces algunas?

	Respuestas	%	Conoces alguna
Sí	12	48%	No mencionaron ninguna
No	9	36%	
En ocasiones	4	16%	

Nótese que a pesar de que la mayoría lo considera pertinente el uso de herramientas tecnológicas, posteriormente no las emplean en clases, en lo cual influye también el desconocimiento de las mismas, el empleo óptimo en clases, su empleo como complemento de los otros medios y métodos y no como la única opción. A los estudiantes también se le aplicó una encuesta, la cual se complementó con una entrevista, la observación de su desempeño en clases y otras actividades académicas, en la que se indagó sobre aspectos que permitieron direccionar la propuesta.

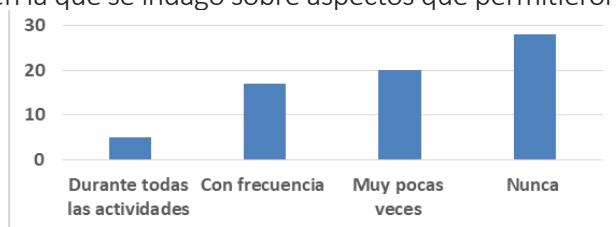


Gráfico 1 Práctica de la ortografía (acentuación) fuera de clase

Tal como revela el gráfico existe una minoría de estudiantes que considera necesario la práctica de acentuación durante cualquier actividad y no exactamente dentro de la actividad de lengua y literatura. Entre 20 y 30 estudiantes consideran que fuera de la clase no practican la acentuación, lo que indudablemente acentúa los problemas en este sentido. En relación con ello, su valoración sobre cómo tener una buena acentuación también fue muy baja. Se realizó la siguiente pregunta (Gráfico 2) en la que la mayoría coincide en que es importante solo para exámenes y períodos escolares.

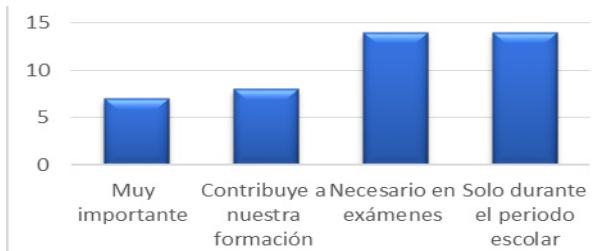


Gráfico 2 Valoración sobre la importancia de la acentuación

A pesar de ello reconocen que no tienen buenas prácticas para la acentuación y lo identifican adecuadamente (Gráfico 3).



Gráfico 3 Autovaloración sobre su habilidad para escribir sin errores de acentuación

Los estudiantes son conscientes de sus errores ortográficos y de sus limitadas habilidades para el empleo de herramientas tecnológicas en función del objetivo que se persigue.

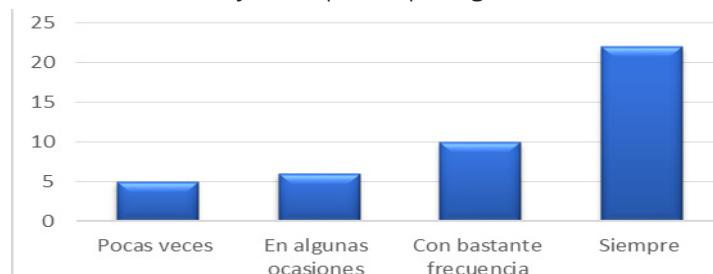


Gráfico 4 Dificultades para acentuar

La mitad de los estudiantes refiere de manera consciente sus problemáticas para acentuar. Se profundizó además en cuáles serían los aspectos que más afectan el empleo adecuado de la acentuación, lo cuales se reflejan en la siguiente tabla:

Tabla 5 Causas de las afectaciones más frecuentes en acentuación

	Respuestas	%
Desconocimiento de las reglas de acentuación	22	52,3%
Confusiones en las reglas	10	23,2%
No revisan lo que escriben	16	38%
Poca comprensión del contexto de las palabras	25	58,1 %

Tal como lo han revelado los educandos tienen limitaciones en el dominio de las reglas esenciales de acentuación, lo cual se complejiza con un enfoque de enseñanza de la ortografía que no favorece el aprendizaje de la misma en un contexto y una intención comunicativa, por lo que se hace más complejo para los educandos.

Para conocer sobre el empleo de las tecnologías, su motivación para emplearlas y accesibilidad se diseñó un bloque de preguntas que complementan la indagación inicial realizada.

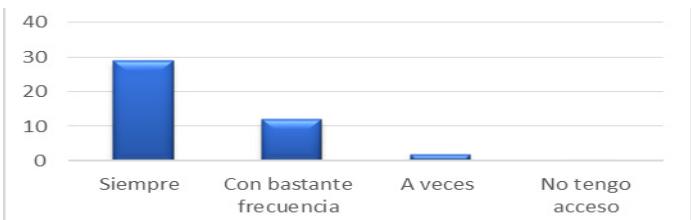


Gráfico 5 Acceso de los estudiantes a los dispositivos digitales

Como puede observarse el acceso a la tecnología no constituye para la gran mayoría de los adolescentes ecuatorianos una problemática. Conocen y emplean los dispositivos, en las instituciones educativas existen los recursos tecnológicos, así como acceso a Internet. En intercambio con los estudiantes se pudo precisar que son las familias las que en ocasiones ponen las barreras por el inadecuado uso de las tecnologías, lo cual pudiera encontrar alguna solución en la propuesta de actividades que se presentan en esta investigación.

Solo 5 estudiantes contestaron que sí, a pesar de conocer que la mayoría de los educandos tiene acceso a la tecnología de manera sistemática Gráfico 6.



Gráfico 6 Frecuencia con que utilizan herramientas digitales

La mayor parte de los educandos casi nunca utilizan las herramientas y otro grupo no las domina, por lo que se desaprovecha un espacio importante para la formación integral de nuestros educandos; sin embargo, más de la mitad de los educandos prefieren aprender con el empleo de las herramientas destinadas para ello, lo cual se refleja en el Gráfico 7. En un rango de 30 a 40 estudiantes prefieren que se empleen herramientas digitales, así como otros niveles de apoyo; de modo que es un proceso que requiere de la innovación y creatividad permanente del docente.

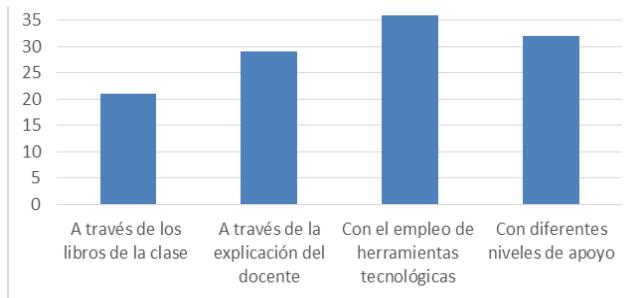


Gráfico 7 Preferencias para aprender reglas de ortografía

Finalmente se preguntó sobre ¿Con qué frecuencia estarías dispuesto/a integrar herramientas digitales en tu proceso de aprendizaje de ortografía? (Gráfico 8)

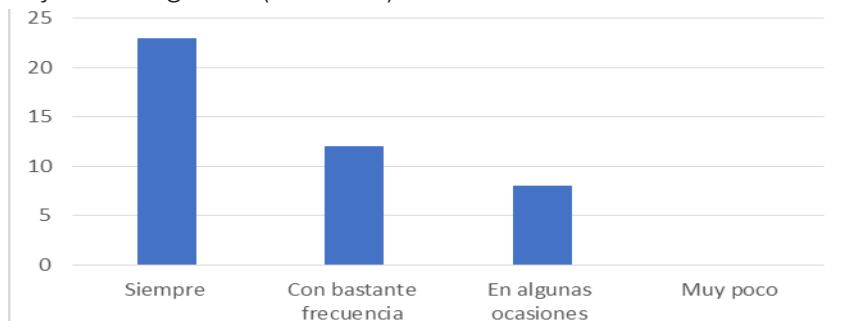


Gráfico 8. Posibilidad de integrar las herramientas tecnológicas

Como puede apreciarse en el gráfico, los estudiantes muestran interés y motivación por emplear estas herramientas, a pesar de ello, en la entrevista realizada refieren que no tienen dominio de las mismas.

En resumen, tanto los docentes como los estudiantes evidencian limitaciones teórico-prácticas para incorporar el empleo de herramientas digitales para el fortalecimiento de la enseñanza de la acentuación. Los docentes deben prepararse de manera sistemática y modelar acciones que les permitan tener un buen dominio de las herramientas para luego orientar las tareas de aprendizajes. De igual forma los estudiantes declaran que presentan limitaciones en el aprendizaje tanto de las herramientas como de la acentuación por lo que se construye una propuesta sugerente, amena, innovadora para que los educandos venzan sus objetivos.

Sistema de acciones con el empleo de las tecnologías para el mejoramiento de la acentuación en los estudiantes de 8vo año de la Escuela de Educación General Básica Abdón Calderón

A partir de la indagación teórica realizada por los autores, así como la identificación de las causas que influyen en el aprendizaje de una adecuada ortografía se propuso un sistema de acciones, que con el empleo de las tecnologías, contribuyan al mejoramiento de las prácticas ortográficas en los estudiantes.

Para los fines de esta investigación se asume el sistema de acciones como el conjunto de actividades, tareas de aprendizajes coherentemente concatenados que integrando las reglas ortográficas y el uso de las tecnologías y la gamificación permiten desarrollar habilidades en la acentuación en los estudiantes de 8vo año de la Educación básica donde se desarrolló la propuesta.

El objetivo el sistema de acciones se centró en: contribuir al mejoramiento de la acentuación de los estudiantes de 8vo año con el empleo de las tecnologías y la gamificación.

El sistema de acciones propuesto tiene las siguientes características:

- **Integral:** tiene en cuenta y se diseñan las tareas de aprendizaje a partir de los niveles de desempeño de los estudiantes.
- **Desarrollador:** en el desarrollo de las tareas potencia el avance en el aprendizaje de los estudiantes a partir de trabajar los errores y el desarrollo de habilidades en el uso de las tecnologías. A través del empleo de las diversas formas de evaluación se pondrá que sean los mismos estudiantes quienes se evalúen y no solo el docente.
- **Flexible:** Cada tarea de aprendizaje o acción que se implemente se va ajustando y modelando a las características de los estudiantes.

El sistema de acciones de gráfica de la siguiente forma: Como parte de las herramientas tecnológicas se emplearon Grammarly, Quizlet y Wordscapes. Una de las plataformas más utilizadas en esta investigación es Genially que permitió crear contenidos interactivos y buscar una gran variedad de juegos de ortografía en la que se destacó por la facilidad del manejo y la cantidad de plantillas que se pueden utilizar y modificar según las necesidades.

1. Uso de Genially

Objetivo: realizar actividades que empleen la gamificación, para motivar a los estudiantes a una adecuada práctica de acentuación.

1. **Sopa de letras:** Crea una sopa de letras con palabras relacionadas con la ortografía. Los estudiantes deben encontrar y seleccionar las palabras correctamente escritas. En este caso se organiza el trabajo para que se haga de manera individual y colectiva, de forma que se potencia no solo el aprendizaje de la ortografía en sí mismo, sino el valor del trabajo en grupo.
2. **Memorama de palabras:** Diseña un memorama con tarjetas que contengan palabras escritas correctamente e incorrectamente. Los estudiantes deben hacer coincidir las palabras correctamente escritas. A ello se añadió que realizarán el proceso de evaluación entre ellos y explicarán los posibles errores.
3. **Caza de errores:** Muestra un texto con errores ortográficos y desafía a los usuarios a encontrar y corregir todos los errores.
4. **Reto de completar palabras:** Presenta frases o párrafos con palabras incompletas o con errores de acentuación. Los estudiantes deben corregir las palabras incorrectas o completar las palabras faltantes.
5. **Adivina la palabra:** Presenta pistas o definiciones de palabras y desafía a los usuarios a adivinar la palabra correcta, asegurándose de que la ortografía sea correcta.

2. Herramienta: Grammarly. Uso de Correctores Automáticos para Acentuación y Errores

Gramaticales (versión gratuita o premium)

Objetivo: Corregir errores ortográficos relacionados con la acentuación.

Los estudiantes debían explicar también por qué había un error, así como redactar situaciones comunicativas donde no se produjeran estos errores. En esta actividad se pusieron en práctica las diversas formas de evaluación.

De igual forma se motivó desde el trabajo en equipo, la competencia, y el liderazgo positivo en aras de lograr una mayor concentración y atención de los estudiantes.

3: Juegos Educativos para el Refuerzo de Letras Confusas y Dobles Consonantes. Herramienta: Wordscapes (disponible en dispositivos móviles) o SpellQuiz

Objetivo: Reforzar la distinción entre una mismapalabras que según la categoría gramatical y el contexto de uso se acentúan de manera diferente.

4. Plataforma de Ejercicios Interactivos para la práctica constante Herramienta: Quizlet

Objetivo: Reforzar el uso de reglas ortográficas y fomentar la memorización de palabras que siguen reglas gramaticales específicas (acentuación, dobles consonantes).

5. Videos Tutoriales y Retroalimentación en Tiempo RealHerramienta: Khan Academy(para ortografía en español) o videos de YouTube sobre reglas ortográficas

Objetivo: Proporcionar lecciones que modelen reglas ortográficas difíciles (acentuación, acentos distintivos, acentos en palabras compuestas).

En esta actividad se implicó a los estudiantes en un reto para la elaboración de un tutorial que ayudara a sus compañeros a un buen ejercicio de acentuación.

6. Uso de aplicaciones de corrección de textos para actividades colaborativas herramienta: ProWritingAid

Objetivo: Identificar y corregir errores de acentuación en redacciones o párrafos escritos por los estudiantes.

7. Creación de simulaciones digitales y gamificación del aprendizaje. Herramienta: ClasscraftoKahoot

Objetivo: Motivar el aprendizaje de la ortografía mediante la gamificación y las diferentes formas de evaluación en clases.

8: Cursos virtuales MOOC

Teniendo en cuenta las particularidades de la investigación, que vincula el contenido ortográfico con el uso de las tecnologías se consideró oportuno y pertinente realizar la implementación de la propuesta previo a un proceso de orientación y preparación para el desarrollo de las actividades. En tal sentido, se tuvieron en cuenta 4 momentos.

1. Capacitación docente: Los docentes fueron capacitados en el uso de las herramientas digitales seleccionadas, para que pudieran incorporarlas de manera efectiva en su planificación pedagógica. Se modeló sobre cómo usar estas plataformas y aplicaciones para apoyar su enseñanza en el aula.

2. Introducción de Herramientas Digitales a los Estudiantes: Se realizó una sesión introductoria con los estudiantes para familiarizarlos con las herramientas digitales seleccionadas. Se realizaron actividades prácticas en el uso de las plataformas de aprendizaje, aplicaciones interactivas y juegos educativos.

3. Consolidación y modelación de acciones por los propios estudiantes: Se asignaron actividades semanales a través de las plataformas digitales para que los estudiantes practicaran ortografía fuera del aula. Cada una de ellas se ajustó al diagnóstico de cada estudiante y a las posibilidades reales de acceso a internet. Los juegos educativos digitales se emplearon como incentivo adicional para fomentar la participación.

4. Evaluación y rediseño: Los docentes dieron seguimiento y evaluaron el resultado de los estudiantes a través de las herramientas digitales, que generaron reportes automáticos sobre el rendimiento de los estudiantes en cada actividad. Además, se realizaron evaluaciones para medir el avance en la disminución de errores ortográficos. Se recolectó la respectiva evidencia de cada uno de los estudiantes, por medio de fotos, grabaciones en zoom, fichas de observación e informes de actividades.

DISCUSIÓN

A partir del diseño de la propuesta se pudieron evaluar sus resultados a través de los logros mostrados por los educandos. Luego de la aplicación del sistema de acciones expuestas, se obtuvieron beneficiosos resultados que portarán mucha información sobre lo factible que es utilizar estas acciones cuando se enseñe ortografía en las clases. Los hallazgos de este estudio coinciden con las tendencias actuales en educación, que enfatizan la importancia de personalizar el aprendizaje y de crear ambientes de aula más dinámicos y participativos. Sin embargo, es necesario reconocer que la implementación de estas acciones requiere de una adecuada formación docente y de recursos didácticos específicos.

Todo sistema se caracteriza por su unidad, dada hacia los objetivos hacia los cuales se encamina. Valle (2012) coincide en plantear en que un sistema es un todo y como tal es capaz de poseer propiedades y resultados que no es posible hallar en sus componentes vistos en forma aislada, consistente en que sus componentes hacen surgir resultados que no se generan fuera del sistema.

Después de finalizadas las acciones de trabajo, se consultó tanto a los estudiantes como a los docentes; en el cual los participantes estuvieron de acuerdo en que, al implementarlas, les pareció que la clase fue más creativa y dinámica. También coincidieron en que les ayudó a aprender de manera divertida y a mejorar su acentuación y el manejo de herramientas digitales para potenciar el aprendizaje.

Más de la mitad de la muestra sugirió que se continúen aplicando este tipo de acciones que incorporan el juego (gamificación), la interacción y la colaboración, ya que consideran que hacen que el aprendizaje promueva más áreas a desarrollar, en este caso se ponen en funcionamiento las habilidades para acentuación, para el uso de herramientas tecnológicas, el trabajo en equipo y la colaboración. En el caso de los docentes reconocieron la importancia de integrar métodos tradicionales con el empleo de las tecnologías para un mejor desarrollo y motivación hacia el contenido.

Los hallazgos revelan una mejora sustancial en la acentuación tras la implementación de la gamificación, respaldando así la eficacia del sistema de acciones en la mejora sustancial en cada uno de los exámenes de los estudiantes. Ellos mismos reconocieron que se sentían más seguros para realizar las actividades, eran más colaborativos entre ellos y habían mejorados sus resultados en otras asignaturas. El proceso enseñanza-aprendizaje se vio fortalecido con las actividades ejecutadas en el sistema de acciones, lo que hace de esta herramienta un apoyo y guía para que el docente imparta su clase.

CONCLUSIONES

El propósito de esta investigación fue integrar el uso de herramientas digitales, para innovar el proceso de enseñanza en estudiantes de 8vo año de educación básica, con la finalidad de mejorar su desempeño en ortografía. Una de las características de las herramientas digitales es que apoya al desarrollo del desempeño en los estudiantes porque atienden sus necesidades.

Las herramientas tecnológicas empleadas con los estudiantes de la escuela proporcionan beneficios a partir de que, permite trabajar con precisión, la competencia lingüística, memoria de trabajo, funciones ejecutivas, y el rendimiento o desempeño, las mismas que favorecen en el proceso de aprendizaje de una manera significativa.

Tal como lo afirma el estudio realizado, el uso de herramientas digitales para mejorar la acentuación en estudiantes de Educación Básica mejoran en el estudiante la ortografía y escritura, obteniendo resultados positivos, a partir de implementar acciones con este propósito. La investigación permitió demostrar que el uso de herramientas digitales favorece pensamiento creativo, razonamiento sistemático y pensamiento lógico.

En base a los resultados del presente artículo, los estudiantes demostraron mejoras positivas después de la aplicación de las herramientas. El desarrollo de los contenidos fue evidenciado mediante la interacción de los estudiantes a través de las diferentes herramientas digitales.

El escenario educativo actual exige herramientas tecnológicas y pedagógicas contextualizadas a la realidad de cada escenario educativo. Se trata de integrar las TIC con los modelos pedagógicos, éstos se convierten en recursos innovadores que pueden garantizar el aprendizaje, aumentar el nivel de entusiasmo en los estudiantes y su capacidad para encontrar soluciones a los problemas presentados.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Rojas-Reyes, G. (2023). Estrategia mediada por tecnologías de la información y la comunicación para mejorar la ortografía de estudiantes universitarios. I+D Revista De Investigaciones, 18(2), 50–58. <https://doi.org/10.33304/revinv.v18n2-2023005>
- Pan, S. C., Rickard, T. C., & Bjork, R. A. (2021). Does spelling still matter—and if so, how should it be taught? Perspectives from contemporary and historical research. *Educational Psychology Review*, 1-30.
- Juhani Lyytinen, H., Semrud-Clikeman, M., Li, H., Pugh, K., & Richardson, U. (2021). Supporting acquisition of spelling skills in different orthographies using an empirically validated digital learning environment. *Frontiers in psychology*, 12, 566220.
- Mavroudi, A., Giannakos, M., & Krogstie, J. (2018). Supporting adaptive learning pathways through the use of learning analytics: developments, challenges and future opportunities. *Interactive Learning Environments*, 26(2), 206-220
- Toma, F., Ardelean, A., Grădinaru, C., Nedelea, A., & Diaconu, D. C. (2023). Effects of ICT integration in teaching using learning activities. *Sustainability*, 15(8), 6885.
- Ruggiero, D., & Mong, C. J. (2015). The teacher technology integration experience: Practice and reflection in the classroom. *Journal of Information Technology Education: Research*, 14.
- MacíasMieles, R. H., & Vélez, C. (2022). Ortografía divertida con la tecnología. Una experiencia de aprendizaje con estudiantes de básica media.
- Fernández, M.A., & Pons, E.S. (2015). ¿Pueden las TIC mejorar los resultados académicos? Diseños formativos y didácticos con soporte TIC que mejoran los aprendizajes: el caso de los contenidos digitales de ortografía de Digital-Text.
- Arimuliani Ahmad, Mukhaiyar, & Atmazaki. (2022). Exploring Digital Tools for Teaching Essay Writing Course in Higher Education: Padlet, Kahoot, YouTube, Essaybot, Grammarly. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 16(13), pp. 200–209.
- Chans, G. M., & Portuguez Castro, M. (2021). Gamification as a strategy to increase motivation and engagement in higher education chemistry students. *Computers*, 10(10), 132.
- Rojas-Reyes, G. (2023). Estrategia mediada por TIC para mejorar la ortografía de estudiantes universitarios. I+D Revista de Investigaciones, 18(2), 50-58. <http://dx.doi.org/10.33304/revinv.v18n2-2023005>
- Machado (2023). Análisis pedagógico de la práctica docente. Ortografía escolar relacionado con la tecnología. ¿cómo influye la tecnología en la ortografía de los jóvenes? <https://repositorio.cfe.edu.uy/>
- Rojas-Reyes, G. (2023). Estrategia mediada por TIC para mejorar la ortografía de estudiantes universitarios. I+D Revista de Investigaciones, 18(2), 50-58. <http://dx.doi.org/10.33304/revinv.v18n2-2023005>
- Granados Ospina, A. (2015). Las TIC en la enseñanza de los métodos numéricos. 11(2), 143- 154
- Villavicencio Loor, M. V. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de la ortografía. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/3461>
- Maquilon-León, M; Cacoango-Yucta, W.; Guzmán-Hernández, Ramón (2024) Vol.8 No.2 (2024): JournalScientific Investigar ISSN: 2588–0659 <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.3126-3152>
- Valle (2012). La investigación pedagógica. Otra mirada. Editorial Pueblo y educación.

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

Declaración de responsabilidad de autoría

Los autores del manuscrito señalado, DECLARAMOS que hemos contribuido directamente a su contenido intelectual, así como a la génesis y análisis de sus datos; por lo cual, estamos en condiciones de hacernos públicamente responsable de él y aceptamos que sus nombres figuren en la lista de autores en el orden indicado. Además, hemos cumplido los requisitos éticos de la publicación mencionada, habiendo consultado la Declaración de Ética y mala praxis en la publicación.

Lic. Galo Ernesto Bastidas Chulde, Lic. Silvia Patricia Morocho Flores y MSc. Raúl Alejandro Montes de Oca Celeiro: Proceso de revisión de literatura y redacción del artículo.