

## Didáctica de la ortografía: la gamificación como herramienta de aprendizaje

### Spelling didactics: gamification as a learning tool

María Soledad Davidson Vera  
Bárbara N. Bórquez Silva  
Universidad Austral de Chile  
msdavidson@gmail.com

#### Resumen:

El presente artículo se enmarca en el área de estudio de la lingüística, a partir de la cual, con base en la revisión de diversas referencias bibliográficas e investigaciones, hemos realizado un análisis de la enseñanza y del aprendizaje de la ortografía. Este texto tiene como finalidad proponer que las técnicas de enseñanza de la ortografía no deben seguir los antiguos patrones tradicionalistas que la regían y que, en su mayoría, siguen utilizándose en la actualidad, sino que debe adoptar nuevos modelos asentados en estrategias didácticas innovadoras. Es por esta razón que consideramos la gamificación como la vía más eficaz para abordar la didáctica de la ortografía, enfocándonos en nociones constructivistas y en el desarrollo de un aprendizaje significativo, lo que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje y, además, otorga beneficios tanto para docentes como para estudiantes, resignificando así este sistema normativo que por años ha sido considerado difícil o tedioso de impartir y de comprender.

**Palabras clave:** gamificación, ortografía, escuela tradicional, estrategias didácticas, constructivismo, aprendizaje significativo.

#### Abstract:

This article is framed in the area of study of linguistics, from which, based on the review of various bibliographic references and research, we have carried out an analysis of the teaching and learning of spelling. The purpose of this text is to propose that spelling teaching techniques should not follow the old traditionalist patterns that governed it and that, for the most part, are still used today, but should adopt new models based on innovative didactic strategies. It is for this reason that it considers gamification as the most effective way to approach the didactics of

spelling, focusing on constructivist notions and the development of meaningful learning, which favors the teaching-learning process and, in addition, provides benefits both for teachers and students, thus resignifying this normative system that for years has been considered difficult or tedious to teach and understand.

**Keywords:** gamification, spelling, traditional school, teaching strategies, constructivism, meaningful learning.

Recibido: 22/02/2021

Aceptado: 25/05/2021

## 1. Introducción: Sobre la educación en las escuelas y la didáctica de la ortografía

Cuando pensamos en la educación debemos considerar que son muchos los factores que conllevan a que esta logre ser eficaz, de calidad, comprensible y sencilla para docentes y estudiantes. Bien sabemos que los establecimientos educacionales utilizan en su mayoría métodos que provienen de la educación tradicional. Estos consisten en enfocar la enseñanza en modelos de memorización y repetición, intentando que las y los estudiantes logren aprehender o, mejor dicho, retener información de manera automatizada, la cual muchas veces solo sirve para ser almacenada en su memoria de corto plazo, pero no para interiorizarla como un conocimiento permanente en la memoria a largo plazo.

Ante este paradigma instaurado sin modificaciones ni cuestionamientos, el modelo constructivista ha servido como sustento para alcanzar una educación basada en la creación de herramientas para las personas, logrando que estas sean autosuficientes y puedan aprender a través de sus propias habilidades. Es por esto que el o la docente debe estructurar situaciones estableciendo metas y regulando el proceso evaluativo para que los y las estudiantes puedan participar de manera activa, con el fin de explorar sus intereses y lograr asimilar los nuevos conocimientos, lo que el constructivismo plantea como currículo integrado (Schunk, 2012).

Desde lo planteado anteriormente, se desprende el concepto de *aprendizaje significativo* como un proceso en el que la o el estudiante conecta sus conocimientos previos con una nueva información entregada, tomando consciencia de este nuevo aprendizaje. David Ausubel (1997) plantea que la noción de aprendizaje significativo “presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud de aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él” (p. 48). Dicha adquisición de conocimientos debe ir necesariamente acompañada de la estimulación de la motivación personal de los y las estudiantes, pues solo uniendo todos estos factores ellas y ellos conseguirán comprender realmente lo que se les está enseñando.

La educación tradicional estuvo marcada fuertemente por el conductismo, y la enseñanza en el ámbito de la ortografía no ha sido la excepción. De hecho, pese a que se han desarrollado estudios teóricos y empíricos que se alejan de este paradigma, se siguen empleando métodos como

la memorización y la repetición como mecanismos prioritarios de enseñanza y aprendizaje, los cuales han obstaculizado el dominio de ciertos contenidos por parte de las y los estudiantes, por ser considerados complejos y hasta innecesarios de comprender y aplicar: “esto ocurre, quizás, por la manera mecánica en que se suele presentar, lo que la convierte en una tarea repetitiva y árida a evitar” (Sánchez, 2009, p.16).

La vida avanza rápidamente, más hoy en día en que la tecnología evoluciona a pasos agigantados, y con esto, también la forma de pensar, entregar y adquirir conocimiento en las escuelas. Es por esta razón que consideramos de sumo interés que la ortografía deje de lado el modelo tradicionalista, que adapte y transforme su metodología, adquiriendo nuevos enfoques constructivistas que la hagan interesante y, lo más valioso, eficaz a la hora de enseñar. La intención que orienta la elaboración de este artículo es reivindicar la ortografía como un área interesante y relevante de conocer, para así romper con la imagen excesivamente formal y normativa que prima en torno a ella. Este estudio tiene como objetivo general *establecer las ventajas y los beneficios que implica el uso de nuevas estrategias dentro de la didáctica de la ortografía*, entre las cuales se encuentra la ludificación de la enseñanza en las aulas, siendo la gamificación una de las más pertinentes, pues constituye una vía privilegiada para lograr tales propósitos. Como afirma Liberio (2019):

la gamificación en el ámbito pedagógico busca superar los principios de la educación tradicional estableciendo nuevos parámetros de aprendizaje, procura que el proceso educativo se convierta en una experiencia significativa fundamentada en factores como la motivación y la identificación social a través del juego, con el fin de alcanzar un mayor compromiso por parte de los estudiantes ante el aprendizaje (p. 397).

Para cumplir con lo anterior, abordaremos cuatro objetivos específicos: 1) compararemos los métodos de enseñanza-aprendizaje de la escuela tradicional y de las nuevas metodologías constructivistas; 2) expondremos distintos enfoques educativos, por ejemplo, la teoría constructivista y su noción de aprendizaje significativo, cuyos principios se asocian con los resultados obtenidos a partir del uso de estas herramientas; 3) determinaremos el rol de la o el docente en el proceso de enseñanza y, además; 4) realizaremos un análisis sobre las ventajas de la implementación de estrategias didácticas acordes con esta visión, como es el caso de la gamificación.

## **2. La ortografía: Una mirada constructivista en la escuela tradicional**

Para entender con mayor exactitud en qué consiste la ortografía, primero debemos responder qué es la *lingüística* y cuáles son las dimensiones que la constituyen. La lingüística se define como la ciencia que estudia el lenguaje y está constituida por todas las manifestaciones del lenguaje humano (Saussure, 1945), por ende, la ortografía es uno de los niveles que indaga esta ciencia, la que concierne, específicamente, al conjunto de reglas gramaticales que estructuran la lengua. Hechos estos alcances, podemos preguntarnos, *¿lengua y lenguaje son lo mismo?* La respuesta es no; el lenguaje es el conjunto de signos que nos permiten comunicarnos, ya sea de modo oral o escrito, y a su vez delimita la manera en la que son empleados estos signos, su grafía o pronunciación, en cambio la lengua es el conjunto de signos propios que distingue a una comunidad lingüística de otra (Saussure, 1945), por ejemplo, la lengua francesa, la lengua inglesa,

la lengua mapuche o la lengua de señas, por lo que cada lengua contiene signos propios que la nutren y la hacen única.

La ortografía, específicamente, se encarga de resguardar la correcta utilización de estas reglas para que nuestros usos del lenguaje y nuestras interacciones comunicativas se produzcan de manera estandarizada, eficiente y sencilla, y no se preste a malas interpretaciones. Así, no es lo mismo decir *botar* que *votar*, ya que, la primera palabra se define como: “arrojar, tirar, echar fuera a alguien o algo”; en tanto que la segunda contempla entre sus acepciones: “dicho de una persona: dar su voto o decir su dictamen en una reunión o cuerpo deliberante, o en una elección de personas” (RAE, 2019). De lo anterior se puede desprender que la ortografía es un área necesaria no solo para poder escribir adecuadamente, sino que también para aprender a distinguir las palabras y sus respectivos significados.

La ortografía ha sido enseñada durante muchos años desde la perspectiva entregada por la *escuela tradicional*, la cual engloba uno de los enfoques educativos imperantes desde el siglo XIX, pero ¿qué es y cuáles son las características básicas de este modelo? Lo primero que debemos tener presente es que su base primordial, de la cual surgen todas sus reglas, es que el o la docente es quien posee la autoridad para enseñar, es decir, la enseñanza es vista como un proceso en el que el conocimiento es otorgado solo por el profesorado (Acosta, 2005). Ante esto, para que este modelo sea operativo es indispensable seguir un orden que garantice su funcionamiento, por lo que los pilares fundamentales que lo configuran son el cumplimiento de normas y pautas, la memorización y la repetición de información, todo lo cual contribuye al método y a la disciplina que la o el docente esperan que exista en la sala de clases.

La rigidez que posee la escuela tradicional nos lleva a interrogarnos si verdaderamente la enseñanza tiene como principal prioridad aportar conocimientos útiles y atingentes a los y las estudiantes, o bien, se ocupa en primera instancia del disciplinamiento del alumnado y relega el aprendizaje situado y efectivo a un segundo lugar. Debido a que la instauración de este modelo tuvo y sigue teniendo serios cuestionamientos, la educación se ha visto forzada a modificar su enfoque a partir de otras teorías que ayuden a equilibrar la enseñanza y el aprendizaje en las escuelas. Dentro de este marco, la *teoría constructivista* es vista como la mejor opción.

En palabras de Ortiz (2015), la teoría constructivista, propuesta principalmente por Piaget y Vygotski, es:

una interacción entre el docente y los estudiantes, un intercambio dialéctico entre los conocimientos del docente y los del estudiante, de tal forma que se pueda llegar a una síntesis productiva para ambos y, en consecuencia, que los contenidos son revisados para lograr un aprendizaje significativo (p. 94).

En este contexto, el profesorado concede el protagonismo a las y los estudiantes, y se dedica a promover un clima de orientación y retroalimentación que favorece la adquisición de conocimientos relevantes. Con ello comienza un largo recorrido de descubrimientos, un camino que supone poner en práctica estrategias didácticas que sean capaces de estimular las competencias e intereses intrínsecos de los estudiantes. Entre estas estrategias consideramos como la más pertinente y novedosa la *gamificación*, concepto que definiremos y explicaremos más adelante.

### 3. La ortografía: Visiones teóricas y críticas sobre su didáctica en una educación constructivista

Para reivindicar la importancia de la ortografía optamos por presentar un modelo educativo de enseñanza en el que se propicie el uso de actividades ludiformes, con el fin de seleccionar, por medio del aprendizaje significativo y el constructivismo, estrategias didácticas vigentes en la actualidad. Es necesario que cada vez se incluyan más este tipo de estrategias en la educación debido a que han obtenido muy buenos resultados, pasando así a un modelo más innovador en comparación al tradicional.

Respecto a lo anterior, es importante considerar una visión social, cultural y cognitiva de la escritura (Camps, 1997), puesto que conociendo los intereses y habilidades de los y las estudiantes es que podremos elaborar estrategias adecuadas al contexto del aula. De allí que sea fundamental entender el lenguaje como una situación de interacción y que, en concordancia con esto, exista un enfoque comunicativo entre el profesorado y el estudiantado. Como bien dice Camps (1997):

escribir adquirirá valor para la persona cuando tenga alguno de los valores que considera relevantes para él y para los lectores. La “motivación” para escribir está relacionada con la función que atribuimos al texto que escribimos en relación con el contexto en sentido amplio (p. 212).

Entonces, ¿cuáles son esos valores? y ¿cómo lograr que los y las estudiantes los incorporen a la hora de enfrentarse a la ortografía? Estas son preguntas que sin duda son complejas de responder, pero algo sí es seguro: la teoría constructivista, con su noción de aprendizaje significativo, interaccional y didáctico, es el camino para lograr una enseñanza eficaz y apropiada en las aulas. Como indica Lasheras (2012),

la adopción de un enfoque constructivista en el que el alumno sea protagonista de su aprendizaje es fundamental. Un proceso de enseñanza-aprendizaje que se adapte a las necesidades de cada niño, en el que el profesor actúe como guía (p. 41).

Además, Camps (1997) propone que el rol del profesor o de la profesora opaca el real aprendizaje de los y las estudiantes, mientras que, desde una concepción socio-constructivista del lenguaje, se construyen competencias comunicativas a través de la comprensión del entorno y de las habilidades de cada individuo.

Junto con incentivar la motivación de los y las estudiantes, estos nuevos lineamientos de estudio nos permiten revalorizar la importancia de la ortografía, para así dejar atrás la estigmatización que esta área ha adquirido producto de la prominencia del modelo conductista, el cual ha sido comúnmente empleado en las escuelas. Lasheras (2012) recoge varias perspectivas modernas y enfoques multidisciplinares que evalúan el material didáctico como adecuado para su uso pedagógico, comprendiendo la importancia de apuntar a un aprendizaje significativo en este proceso.

Al respecto, sabemos que, dentro de la segunda mitad del siglo XX, la lingüística comienza a ser observada desde un enfoque constructivista, y a partir de ello se concibe la lengua como un *sistema de comunicación* de carácter interdisciplinar. En este sentido, ya desde finales de los años 60, surgen manuales más didácticos que explican cómo enseñar la ortografía (Lasheras,

2012). Lamentablemente, la mayor parte de la población considera que esta área solo debe ser enseñada por docentes de lengua y literatura, cuando en realidad la ortografía se integra en todas las ramas del conocimiento, ya que es utilizada en todo tipo de contexto, lo cual retoma la idea de que el lenguaje es social y que no puede ser analizado de otro modo. En palabras de Camps (1997): “la lengua escrita es social en su naturaleza y en su uso” (p. 219).

En este escenario, el Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC) señala que la transversalidad educativa: “enriquece la labor formativa de manera tal que conecta y articula los saberes de los distintos sectores de aprendizaje y dota de sentido a los aprendizajes disciplinares, estableciéndose conexiones entre lo instructivo y lo formativo” (2019, online). Es por esta razón que la ortografía, como postulan Camps (1997) y Lasheras (2012), no debe ser vista como un factor individual, pues, por su naturaleza, interpela a muchas materias, las cuales se enriquecen mutuamente, que es lo que realmente le da un propósito a la educación. Ahora bien, ¿cómo se logra esto? Si revisamos el Marco Curricular, este expone que los y las profesoras deben guiarse por ciertas indicaciones:

la transversalidad se expresa en los Objetivos Fundamentales Transversales (OFT), y en las nuevas bases curriculares está presente a través de los Objetivos de Aprendizaje Transversales (OAT). Por su carácter transversal, el logro de los OFT - OAT radica en que sean trabajados en todos los sectores de aprendizaje y en todos los espacios de desarrollo curricular que componen la institucionalidad y la cultura escolar. (MINEDUC, 2019, online).

A pesar de que los y las docentes dedican gran parte de sus horas lectivas a la enseñanza de la ortografía, generalmente esta se sustenta en la dinámica de identificación de errores y su corrección automática, empleando estrategias como los dictados, la escritura repetitiva de palabras, o la memorización de reglas mediante ejemplos. Estas formas de enseñanza no permiten que exista una real retroalimentación acerca de las faltas ortográficas, en virtud de la cual el estudiantado pueda inferir y razonar sobre lo que se les está pidiendo. De esta manera, estos contenidos no son interiorizados en su totalidad por los y las estudiantes, puesto que las técnicas de enseñanza utilizadas comúnmente carecen de estrategias didácticas destinadas a motivar su interés por la ortografía. Por ende, desde temprana edad, los y las alumnas no suelen desplegar por sí mismas(os) una *conciencia metalingüística* sobre su proceso de escritura, por lo que se vuelve necesaria la intervención de la o el docente para ayudarles a subsanar estas faltas. No obstante, si pensamos que solo basta con advertir el error y revelar su solución, es probable que el o la estudiante siga repitiéndolos en los distintos niveles educacionales, incluyendo la educación superior.

A partir de lo planteado anteriormente, optamos por entender la ortografía como un proceso lúdico en el que no solo se propicie la autonomía de los y las estudiantes a la hora de reflexionar sobre su proceso de escritura, sino también en el que los y las docentes intencionen el aprendizaje del estudiantado, es decir, que acompañen la identificación, comprensión y corrección del error. Desde esta perspectiva, podemos sostener que el o la estudiante va adquiriendo conocimientos mediante su propio proceso de descubrimiento, durante el cual construye su aprendizaje superando los límites que establece un método tradicional. De este modo, las prácticas didácticas proporcionan soluciones creativas a los problemas u obstáculos que el alumno o alumna pueda tener al momento de aprender ortografía.

Actualmente nos situamos en un contexto en el que la ortografía es vista por casi la ma-

yoría de los y las estudiantes como un conjunto de normas que nos dice cómo se debe escribir y cómo no hacerlo, y en donde las reglas ortográficas suelen aprenderse de memoria, mediante la repetición de palabras o de las reglas propiamente tales. Hechos estos alcances, ¿por qué es tan necesario innovar? Debemos entender que las estrategias didácticas corresponden a un conjunto de acciones que son elaboradas por cada docente para facilitar el aprendizaje de los y las estudiantes mediante un sistema organizado compuesto por objetivos, técnicas de aprendizaje y actividades, escenario que contrasta con la imagen que tiene buena parte de los y las alumnas acerca de la ortografía, esto es, un contenido tedioso, inútil, difícil de dominar, y que supone manejar demasiada información que muchas veces termina pasando a un segundo plano. De allí que creamos indispensable romper con todas esas visiones y renovar las prácticas didácticas imperantes.

Las actividades pedagógicas que involucran un enfoque didáctico fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía. Un ejemplo de actividad didáctica consiste en una propuesta comunicativa tendiente a la socialización de textos entre pares, que brinde la oportunidad de corregir los errores entre los mismos compañeros y compañeras, y así compartir posibles soluciones reflexivas en torno a la composición escrita. Con ello los y las estudiantes logran cuestionar sus escritos con la guía de la o el docente, teniendo como principal herramienta el diálogo y su retroalimentación. Desde una mirada constructivista, María Díaz (2010), en su estudio “Beneficios de la revisión en la didáctica de la ortografía”, nos señala que a partir de la corrección de escritos con base en actividades ludiformes:

surge una nueva concepción de error, que no se entiende de modo negativo, sino como indicio de un sistema que debe ser analizado para descubrir su lógica. Así, el error ortográfico se convierte en fuente de información, de reconocimiento de los procesos de aprendizaje, en objeto de estudio que puede contribuir al propio aprendizaje (p. 66).

La ortografía no solo tiene un fin educativo que contribuye a mejorar los escritos de los y las alumnas, sino que también es un elemento de valoración social, pues dentro de las comunidades hispanohablantes tener una buena ortografía hace alusión al capital cultural y el desempeño escolar de nuestros y nuestras estudiantes. También podemos considerar la ortografía como una herramienta que potencia las habilidades de los y las niñas al momento de escribir. Mediante la continua corrección de sus producciones, los y las estudiantes pueden entrenar y mejorar sus capacidades como escritores(as), por lo tanto, la buena ortografía se hace indispensable al momento de producir textos de creciente complejidad y comunicarse eficazmente a través de ellos. En síntesis, como se señala en el estudio “Desempeño ortográfico de estudiantes chilenos: Claves para la enseñanza de la ortografía”:

desde un punto de vista cognitivo y del desarrollo, el aprendizaje de la ortografía es relevante en la adquisición del código escrito en los niños. Junto a los procesos de composición, el dominio del código constituye la base de la producción escrita. Desde un punto de vista comunicativo, el conocimiento ortográfico es indispensable para la comunicabilidad de los escritos y para la comunicación entre comunidades que comparten una misma lengua. Desde un punto de vista social, la ortografía importa al público general, y se generan expectativas de desempeño y prejuicios asociados al desapego a la norma. Sin embargo, su carácter convencional imprime diversas dificultades para su aprendizaje, lo que hace necesaria su mediación explícita en aula (Sotomayor, Ávila, Bedwell, Domínguez, Gómez y Jéldrez, 2017, p. 318).

#### 4. Gamificación: La (re)creatividad como herramienta de aprendizaje en el aula

A partir de las visiones teóricas y críticas formuladas con anterioridad, retomamos el concepto de *gamificación*, también desde un enfoque constructivista, como la metodología más efectiva de enseñanza dentro de la didáctica de la ortografía. Definimos la gamificación como el uso de técnicas y métodos propios de los juegos en contextos educacionales, donde se emplean herramientas que gozan de características lúdicas con el fin de que el o la estudiante pueda cumplir con los objetivos, aumente su participación y motivación, además de su compromiso en el proceso de aprendizaje (Contreras, 2016). Para ello, el o la docente debe implicarse como un agente dinamizador, quien cumple el rol de orientar a los y las alumnas para que, a medida que aprenden, logren una experiencia basada en la diversión y la colaboración con sus pares, con la finalidad de obtener un resultado final en común: comprender e interiorizar un nuevo conocimiento -incluso en áreas aparentemente complicadas como puede llegar a ser la ortografía-, potenciando así el aprendizaje significativo por medio de un aprendizaje funcional.

Para implementar la gamificación en el aula es necesario tener en consideración tres aspectos: las *dinámicas*, las *mecánicas* y los *componentes*. Las mecánicas consisten en los procesos que llevan a cabo el desarrollo del juego, los componentes son las acciones específicas que se despliegan en la dinámica lúdica, y las mecánicas son los elementos que conforman el juego como el puntaje, niveles, equipos, entre otros (Colón, Jordán y Agredal, 2018). Estos tres factores permiten que los y las estudiantes cultiven un comportamiento colaborativo, debido a que, al crear un ambiente en donde se prioriza el trabajo en equipo, se promueve un aprendizaje compartido que dota de mayor significado al contenido, se mejora la comunicación entre compañeros y compañeras, y se abre la posibilidad de demostrar fortalezas individuales y de incentivar los vínculos interpersonales.

En el proceso de la gamificación, el o la docente cumple un rol secundario en la enseñanza, puesto que son los y las estudiantes quienes desempeñan un papel activo en las decisiones y las acciones de la dinámica, reforzando así su estudio autónomo. Para que se cumpla lo anterior, la relación entre los retos y las capacidades de la actividad lúdica deben estar equilibradas, pues “un reto demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración, concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje” (Colón, Jordán y Agredal, 2018, p. 5). Por lo tanto, el o la profesora debe seleccionar de manera adecuada las actividades gamificadas mediante un análisis exhaustivo que ponga énfasis en las necesidades e intereses de sus estudiantes. Algunos ejemplos que plantean Colón, Jordán y Agredal (2018) son la representación de situaciones, los mapas, los juegos de roles, las preguntas, los retos, los juegos estratégicos, las adivinanzas, los juegos de mesa, entre otros.

Ahora que conocemos la definición del concepto de gamificación y su funcionalidad en el aula, es importante identificar los beneficios que involucran directamente a la o el estudiante. Entre estos encontramos: facilitar el aprendizaje de un contenido, aumentar la motivación, desafiar las capacidades del alumno o la alumna, mejorar el rendimiento académico, incrementar la atención y la concentración, y potenciar el uso de la lógica y la estrategia, ya que, como explican Foncubierta y Rodríguez (2014), las actividades gamificadas han demostrado aumentar las aptitudes socioemocionales de los y las estudiantes, tales como el pensamiento crítico, la resolución



creativa de problemas y el trabajo en equipo. Además, los participantes le dedican más tiempo a la actividad y se implican más en ella, lo cual favorece los procesos formativos.

Las ventajas de gamificar un contenido van más allá del mero entretenimiento de los y las estudiantes, pues los y las docentes que utilizan la gamificación persiguen recoger las estrategias de las mecánicas de los juegos que resultan atractivas para el alumnado y orientarlas a un fin específico en el aula:

esa adición de ciertos elementos del juego a la actividad de aprendizaje va más allá del mero acto de motivar, ya que se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno (engagement) (Foncubierta y Rodríguez, 2014, p. 2).

Cabe destacar que la gamificación puede ser usada con un foco interdisciplinar bajo los principios de la transversalidad educativa que introdujimos previamente. De esta forma, contribuye al aprendizaje significativo de las y los estudiantes, por cuanto propicia la conexión de un mismo contenido en diferentes asignaturas. Así:

la transversalidad busca mirar toda la experiencia escolar como una oportunidad para que los aprendizajes integren sus dimensiones cognitivas y formativas, por lo que impacta no solo en el currículum establecido, sino que también interpela a la cultura escolar y a todos los actores que forman parte de ella (MINEDUC, 2019, online).

Esto sucede porque una actividad gamificada tiene la cualidad de ser empleada en distintos contextos con la finalidad de lograr un mismo aprendizaje, en tanto sus dinámicas son adaptables a cualquier entorno educativo.

A partir de este análisis, tomamos el concepto de gamificación y su despliegue en el aula como estrategia didáctica, para relacionarlo al proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía. Recordemos que por años la ortografía ha sido enseñada, siguiendo los planes y programas de estudio, con técnicas estructuradas y conductistas que provienen de la escuela tradicional. Es por esto que, al reparar en la necesidad que tienen las y los estudiantes de desarrollar una buena ortografía a lo largo de su educación básica, media y superior, decidimos asociar el concepto de gamificación para otorgar un enfoque más didáctico a su enseñanza.

Las reglas ortográficas son indispensables a la hora de mejorar la escritura, por lo que no podemos obviarlas del proceso de aprendizaje. Sin embargo, estas pueden adquirir otra impronta si se consideran los principios de la gamificación y su naturaleza lúdica. En este sentido, dichos principios “pueden contribuir a captar la atención, facilitar la capacidad de memorización y retentiva en la adquisición de habilidades y conocimientos de nuestros alumnos, haciendo de la acción de aprender una actividad más experiencial” (Foncubierta y Rodríguez, 2014, p. 2). Por consiguiente, cuando se enseñan las reglas ortográficas desde la gamificación, no solo se procura innovar en las vías de aprendizaje, sino que se busca que los y las estudiantes interioricen los nuevos conocimientos de manera permanente y significativa, reflexionando sobre cómo deben escribir y cómo deben subsanar sus errores a través del proceso de escritura y reescritura.

La implementación de la gamificación en la enseñanza de la ortografía trae consigo diversos beneficios, por ejemplo, permite que el o la docente explore los intereses de sus estudiantes y fomente la adquisición de diferentes habilidades, las cuales impactan sustantivamente al momen-

to de interactuar con sus pares durante la actividad gamificada. Además, gamificar la enseñanza de la ortografía de acuerdo con distintos niveles de dificultad conlleva el crecimiento cognitivo de las y los estudiantes, y, a su vez, promueve que tomen consciencia acerca de sus capacidades y las trabajen paulatinamente. Por supuesto, el proceso debe venir acompañado de una constante retroalimentación por parte de la o el docente, quien siempre debe respetar y estimular la autonomía de sus alumnos y alumnas mediante la apropiación del trabajo gamificado.

## 5. La gamificación en el aula: Siete etapas para ludificar la ortografía

Hasta aquí hemos explicado la importancia de la gamificación, su funcionalidad y beneficios, y la potencialidad de implementarla en el ámbito de la ortografía, por lo que ahora es relevante dar a conocer cómo el o la docente puede aprovechar las herramientas que otorga la gamificación para incorporarlas en sus clases. A continuación, exponemos algunos consejos para emplearlas de forma eficaz y sencilla, entregando diversos lineamientos que suponen un aporte a la gamificación del aprendizaje.



FIGURA 1. Cómo aplicar la gamificación en el aula. Fuente: EDITORIAL PLANETA (2015).

Al utilizar una actividad gamificada en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, el o la docente debe poder cubrir siete etapas para la creación de una estrategia ludiforme. Como se aprecia en la Figura 1, las fases para desarrollar técnicas de aprendizaje basadas en el juego son las siguientes:

1) *Definir un objetivo claro*: se deben considerar las competencias, destrezas y dificultades que posee el grupo con respecto a la ortografía, lo que ayudará a delimitar los contenidos en los cuales se debe poner énfasis durante la ejecución de la actividad gamificada;

2) *Transformar el contenido en juego*: se debe adaptar la temática ortográfica escogida al uso de estrategias lúdicas, para esto se pueden utilizar como referencias juegos ya existentes que se prevean eficaces y emocionantes;

3) *Proponer un reto específico*: es vital contar con un reto claro que resulte desafiante para los y las estudiantes, además, es imprescindible que este sea un desafío concreto y estimulante, para que así el propósito original no se pierda en el desarrollo del juego;

4) *Establecer las normas del juego*: se tienen que establecer normas precisas y transparentes, pues reforzarán el objetivo de la actividad ortográfica y también facilitarán su consecución, estableciendo parámetros, comportamientos, eventos y encrucijadas determinadas;

5) *Crear un sistema de recompensa*: este sistema debe dar cuenta de los logros y las capacidades desplegadas por las y los estudiantes a medida que abordan los contenidos ortográficos, de modo que cada uno(a) reflexione en torno al fortalecimiento de sus habilidades y sienta interés por continuar con el proceso de aprendizaje;

6) *Proponer una competición motivante*: es necesario proponer un sistema de motivación basado en la sana competencia, en el que cada estudiante pueda aportar al cumplimiento del objetivo del juego desde la cooperación colectiva, y sienta gratificación a la hora de reclamar las recompensas;

7) *Establecer niveles de dificultad creciente*: se debe equilibrar la satisfacción con la dificultad del reto, manteniendo siempre al grupo expectante y concentrado en la dinámica del juego.

Al emplear estos siete pasos, además de favorecer la planificación de una actividad gamificada, la o el docente podrá definir los contenidos en respuesta a las necesidades de sus estudiantes, mediante la formulación de un objetivo claro en virtud del cual adapte los conocimientos a la estrategia ludiforme contemplada. Esto incentivará a los y las estudiantes a través de retos que desafíen sus capacidades, captando su atención y despertando su curiosidad y pensamiento crítico con respecto a la ortografía, con el fin de que la actividad se vuelva más didáctica.

En la creación de una actividad gamificada es primordial concebir una estructura que englobe reglas, recompensas y niveles de dificultad, brindándole así cohesión y coherencia. Con ello es posible tener una orientación sobre cómo se debe llevar a cabo la estrategia ludiforme. Adicionalmente, al utilizar las fases en su conjunto, el o la estudiante irá involucrándose constantemente a medida que se encuentre con distintos desafíos que pongan a prueba sus capacidades en las diversas etapas, las cuales, al ser completadas, fomentarán su autoafirmación gracias al reconocimiento de los logros obtenidos.

La aplicación de la gamificación podría entenderse como una actividad relativamente sencilla, sin embargo, ludificar la enseñanza de la ortografía (o de cualquier otro contenido) en el aula implica un trabajo complejo que sea atingente a los objetivos pedagógicos. Si en la articulación de la actividad gamificada se equilibran adecuadamente estas siete fases, los resultados esperados en el aula harán de la apropiación del contenido un proceso de enseñanza-aprendizaje más eficiente y receptivo a las dificultades que se presentan a la hora de innovar en el contexto educativo.

## **6. Conclusiones y proyecciones de estudio**

Concluimos que la escuela tradicional y sus técnicas de enseñanza están dirigidas a la búsqueda de resultados más que al desarrollo cognitivo, significativo e integral de los y las estudiantes, por medio de estrategias como la memorización y la repetición de contenidos. Estas formas de enseñanza han demostrado que los y las alumnas no siempre consiguen cultivar otras habilidades esenciales como la reflexión, la creatividad, la criticidad, por mencionar algunas, en tanto

son los y las docentes quienes entregan la mayor parte del contenido, sin promover una efectiva autonomía en el aprendizaje. En razón de lo anterior, hemos relevado algunos planteamientos de la teoría constructivista, en cuanto modelo educativo que prioriza la interacción entre pares y el uso de conocimientos previos con miras a encaminar el progreso de los y las estudiantes hacia la (re)construcción de aprendizajes significativos.

En relación con la ortografía, parece indispensable aplicar nuevas estrategias didácticas que hagan de su estudio una experiencia educativa interesante, eficaz y sencilla. Por ende, frente a la necesidad de innovación en el aula, sugerimos que la gamificación constituye una herramienta pertinente y completa, debido a que las actividades gamificadas envuelven estrategias que, a pesar de requerir un esfuerzo adicional de planificación, tienen una metodología simple de aplicar y fácil de comprender. Asimismo, hemos postulado que la gamificación de la ortografía debe abordarse como un proceso transversal, por cuanto es un área que puede trabajarse con un foco interdisciplinar, incorporándose en otras asignaturas además de Lengua y Literatura, como, por ejemplo, Historia, Ciencias, Educación Física, etc. Así, con la introducción de juegos virtuales, juegos de mesa o juegos en los que se incluya la utilización del cuerpo y el movimiento, se atendería el desarrollo de dimensiones clave para la vida de la o el estudiante. En este sentido, es importante que la estrategia lúdica prevista cumpla con una estructura apropiada, respetando sus respectivas fases de modo que el objetivo esperado se lleve a cabo, y con ello se alcance una clara comprensión del mecanismo de la actividad, y como consecuencia, de los contenidos seleccionados.

Desde nuestro rol docente, observamos con preocupación que la pedagogía sigue enfocándose en la mera reproducción de modelos de enseñanza dispuestos por la institucionalidad educativa, los cuales poco a poco van quedando obsoletos y no responden a las variadas necesidades de todos y todas nuestras estudiantes. Por lo tanto, urge renovar las técnicas de enseñanza-aprendizaje implementadas en el aula, ya que los y las alumnas, al acostumbrarse a estas metodologías tradicionalistas, pierden la motivación y también la capacidad de participar activamente de la adquisición y transformación de conocimientos relevantes y contextualizados.

A la luz de estos alcances, creemos que los y las profesoras deben sentirse interpeladas a buscar otros métodos que aporten concepciones novedosas acerca de la educación, con el propósito de hacerla más significativa, interactiva, inclusiva y transversal. Cada docente debiese desempeñar un papel más bien pasivo, guiando e intencionando un proceso de enseñanza-aprendizaje donde sus alumnos y alumnas asuman pleno protagonismo. Para ello, es fundamental que las herramientas y recursos escogidos por el o la docente respondan a las actuales demandas educativas, relativas a las experiencias y trayectorias formativas de las nuevas generaciones.

Este artículo, junto con proporcionarnos directrices teóricas y analíticas para delimitar nuestro problema de estudio, nos ha permitido delinear unas primeras aproximaciones en torno al material didáctico que pretendemos elaborar. Nuestra intención es proponer una actividad gamificada, específicamente un juego de estrategias que contribuya a sortear los obstáculos que habitualmente se presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía y, en especial, de sus reglas. Para esto, tendremos en consideración tanto los principios como las siete fases de la gamificación que hemos revisado. La estrategia ludiforme que buscamos crear estará centrada en la transversalidad y deberá ser atractiva para los y las estudiantes de educación básica y media, adaptándose a los distintos niveles de dificultad propios de cada ciclo.

## Bibliografía

- Acosta, M. (2005). Tendencias pedagógicas contemporáneas: La pedagogía tradicional y el enfoque histórico-cultural. *Revista Cubana de Estomatología*, 42(1). Recuperado el 16 de marzo de 2020 de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-75072005000100009](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75072005000100009)
- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2da Ed. México D.F.: Trillas.
- Camps, A. (1997). La enseñanza y el aprendizaje de la composición escrita. En C. Lomas (Ed.), *Pedagogía de la palabra: Vol. 1: La educación lingüística y el aprendizaje de las competencias comunicativas* (pp. 205-224). Barcelona: UOC.
- Colón, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educación Pesqui*, 44. 1-17. Recuperado el 16 de marzo de 2020 de: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>
- Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19 (20), 27-33. Recuperado el 15 de marzo de 2020 de: [http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRied-2016-19-2-5005/Juegos\\_digitales\\_gamificacion.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRied-2016-19-2-5005/Juegos_digitales_gamificacion.pdf)
- Díaz, M. (2010). Beneficios de la revisión en la didáctica de la ortografía. *Bordón*, 62 (4), 65-74.
- Editorial Planeta (2015). “Cómo aplicar el aprendizaje basado en juegos en el aula [infografía]”, agosto 2015. Recuperado el 24 de febrero de 2020 de: <http://www.aulaplaneta.com/2015/11/28/infografias/como-aplicar-lagamificacion-en-el-aula/>
- Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Editorial Edinumen.
- Lasheras, I. (2012). *La ortografía: Evolución de sus enfoques didácticos en Educación Primaria*. Trabajo de fin de grado. Universidad Internacional de la Rioja: Cartagena. Recuperado el 7 de febrero de 2020 de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/447/Lasheras.Irene.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397. Recuperado el 24 de marzo de 2020 de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500392](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392)
- Ministerio de Educación. (2019). *Convivencia escolar. Transversalidad: Definición e implementación*. Recuperado el 24 de febrero 2020 de: [http://www.sned.mineduc.cl/index2.php?id\\_portal=50&id\\_seccion=4020&id\\_contenido=17983](http://www.sned.mineduc.cl/index2.php?id_portal=50&id_seccion=4020&id_contenido=17983)
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia: Colección de Filosofía de la Educación*, 19 (2), 93-110.
- Real Academia Española. (2019). *Diccionario de la lengua española*. Ed. 23.3. Recuperado el 5

de febrero de 2020 de: <https://dle.rae.es/contenido/actualización-2019>.

Sánchez, J. (2004). Una aproximación a la didáctica de la ortografía en la clase de ELE. *MarcoELE. Revista de Didáctica Español*, (9), 1-22. Recuperado el 7 de febrero de 2020.

Saussure, F. (1945). *Curso de Lingüística General*. Buenos Aires: Editorial Losada. Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje: Una perspectiva educativa*. México D.F.:

Pearson Educación. Recuperado el 16 de marzo de 2020 de: <https://drive.google.com/file/d/1C-VVcihKf3LAIhOdkMKQQFqlxEgIz1Zxy/view>

Sotomayor, C., Ávila, N., Bedwell, P., Domínguez, A. y Jéldrez, E. (2017). Desempeño ortográfico de estudiantes chilenos: Claves para la enseñanza de la ortografía. *Estudios Pedagógicos*, XLIII (2), 315-332.