

Ortografía divertida con la tecnología. Una experiencia de aprendizaje con estudiantes de básica media

Fun Spelling with Technology. A Learning Experience with Middle School Students

Raúl Humberto Macías Mieles
Universidad San Gregorio de Portoviejo
e.rhmacias@sangregorio.edu.ec

Carlina Vélez
Universidad San Gregorio de Portoviejo
cevelez@sangregorio.edu.ec

Fecha de recepción: 15 de octubre de 2021
Fecha de aceptación: 11 de enero de 2022

RESUMEN

El objetivo de este trabajo consistió en proponer herramientas tecnológicas creativas que propiciaran la aplicación de la ortografía. El método empleado es el analítico y deductivo, las técnicas utilizadas fueron la documental y de campo, mediante entrevistas a dos expertos en el área de Lengua y Literatura, dos docentes especialistas en el ámbito informático y juegos didácticos en línea sobre ortografía, en un grupo de estudiantes la zona rural del cantón Santa Ana, provincia de Manabí, Ecuador. Se observó que los estudiantes poseen errores ortográficos comunes, entre los principales están: el uso de la **b, v, g, j, h**; de mayúsculas y minúsculas; y tildes. Se obtuvo como resultado que los recursos tecnológicos utilizados de forma adecuada definitivamente fortalecen la enseñanza-aprendizaje. Es importante concluir que la incorporación de herramientas tecnológicas en el ámbito de la ortografía contribuye significativamente a su aprendizaje, por ello se proponen recursos como: Kahoot!, Scratch, Escape Room con One Note, Fonética y ortografía, Lengua Española, ejercicios de ortografía en línea, simuladores y juegos didácticos de libre acceso sobre ortografía interactiva que deben ser aprovechados por los docentes para atender, de manera lúdica y creativa, las falencias ortográficas identificadas.

Palabras claves: aprendizaje, creatividad, escritura, herramientas tecnológicas, ortografía.

ABSTRACT

The research objective was to propose creative technological tools which promote the application of spelling. During this research the analytical-deductive method was applied and, documentary and field techniques were used. Two experts in Language and Literature and two specialist teachers in computer science were interviewed. Also, a focused spelling test was applied to a group of students in the province of Manabí, Ecuador. Through the results of this test, it was determined that students have common spelling errors, they are: the use of b and v, g and j, h, incorrect use of uppercase, lowercase and accents. As a result it was obtained that the technological resources used in an adequate way strengthen the teaching and learning processes. It is important to conclude that the incorporation of technological tools in the field of spelling contributes significantly. It is important to conclude that the incorporation of technological tools in the field of spelling contributes significantly and therefore resources such as: Kahoot!, Scratch, Escape Room with One Note, Phonetics and spelling, Spanish Language, online spelling exercises, are proposed, simulators, free access interactive spelling didactic games that should be used by teachers and thus address the spelling errors identified in a playful and creative way.

Keywords: learning, creativity, writing, technological tools, spelling.

INTRODUCCIÓN

La enseñanza-aprendizaje de las normas ortográficas es considerada parte de la asignatura de Lengua y Literatura, pero en realidad es esencial para todos los campos del conocimiento y para el desempeño de toda persona en su vida cotidiana.

El objetivo de la investigación consistió en analizar la influencia de las herramientas tecnológicas en la aplicación de la ortografía en los estudiantes de básica media de la Unidad Educativa Mariscal de Ayacucho del cantón Santa Ana, de la provincia de Manabí, Ecuador. Para ello se identificaron las más creativas e idóneas para fomentar la ortografía, evaluar el nivel de aplicación de los estudiantes y proponer alternativas innovadoras que propicien su empleo.

Existen investigaciones sobre el uso de herramientas tecnológicas que describen las ventajas y desventajas que tienen estos recursos en el ámbito educativo, estos consideran que los inconvenientes se dan principalmente por la inadecuada e irresponsable forma de utilizarlas; ciertos estudiantes prefieren hacer uso de la tecnología con fines de entretenimiento y diversión, más que con propósitos de aprendizaje. Es por ello que, con la presente investigación, se pretende brindar apoyo a los docentes, para que se involucren con estas herramientas y puedan sacar provecho al utilizarlas de forma creativa al diseñar ambientes de aprendizaje divertidos y agradables que capten la atención de los estudiantes y permitan contrarrestar la problemática estudiada.

Hay que considerar las dificultades ortográficas que se evidencian en la mensajería instantánea o en los textos que se producen y difunden por redes sociales. Además, existen otros factores como la habilidad sonora, es decir, la vocalización que en algunos niños y niñas no se ha logrado desarrollar de forma adecuada provoca, muchas veces, errores de escritura que se originan en la réplica de incorrecciones del habla. Otra situación es el vocabulario

incorrecto que se emplea en el entorno en el que se desenvuelven.

Campuzano (2017) indica que, según

El informe presentado por la UNESCO "SERCE" [...] demuestra que en la región hay un error de ortografía cada 10 palabras. Demuestra que los países como Cuba, Paraguay y Uruguay registran en promedio de error uno cada 20 palabras. Seguido por República Dominicana, Colombia y Ecuador, con un error ortográfico cada aproximadamente ocho palabras. (p. 3)

Jimenez y Muñoz (2019) en su trabajo investigativo concluyen:

Los docentes utilizan recursos didácticos tradicionales y no los recursos tecnológicos al servicio del proceso de enseñanza aprendizaje lo que genera un desinterés por parte de los estudiantes en captar los conocimientos del área de lengua y literatura específicamente en las reglas ortográficas. (p. 73)

Estos estudios corroboran la importancia del presente tema, debido a que la problemática investigada se encuentra latente en diversas instituciones educativas a nivel mundial, es por ello que es especialmente necesario llegar a los docentes que prefieren hacer uso de recursos didácticos y técnicas de enseñanza tradicionales que, actualmente, no consiguen los resultados esperados, a quienes no se involucran de forma activa con la tecnología y no aprovechan su potencial para propiciar ambientes de enseñanza-aprendizaje interactiva, creativa y agradable, y para poder hacer frente al sinnúmero de problemas que surgen en los salones de clases debido al aburrimiento o desinterés de los educandos.



Beneficios de las herramientas tecnológicas en la aplicación de la ortografía

Como lo menciona Amagua (2017) en su investigación:

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 en el salón de clase por lo que también mejorará el rendimiento académico de los estudiantes. (p. 93)

Esta aseveración es favorable y se contextualiza con las experiencias de los expertos entrevistados en relación con la utilización de herramientas tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje de normas ortográficas; los mismos indican que la tecnología brinda, actualmente, muchas ventajas en diversos ámbitos, especialmente en la educación. Sin embargo, es importante que tanto docentes como estudiantes se empoderen para su uso, de tal forma que aprovechen los múltiples beneficios que brindan estas herramientas.

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 la docencia es investigarlos y 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. Con toda seguridad el uso creativo y responsable de estos recursos va a fortalecer la enseñanza-aprendizaje de las normas ortográficas.

Así lo asegura Rodríguez (2019), quien recuerda 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” (p. 11).

De igual manera, Suntaxi y Barros (2017) mencionan que:

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 los conocimientos y aprendizaje de la Ortografía, fortaleciendo el uso de reglas a través de la aplicación mediada de actividades interactivas, lúdicas entre otras. (p. 36)

La literatura mencionada motiva a la acción de los docentes para disfrutar de experiencias novedosas a través de los beneficios del uso de herramientas tecnológicas que mejoren la aplicación ortográfica. Entre los principales beneficios se deduce que permiten crear ambientes agradables de aprendizaje, conducen a la utilización de la creatividad, son de fácil acceso, no generan gastos debido a que muchas son gratuitas y se las pueden utilizar en diferentes entornos.

Al respecto, en este artículo se ponen a consideración herramientas tecnológicas relacionadas a la práctica de normas ortográficas que, al ser descargadas en los dispositivos, pueden ser utilizadas sin acceso a internet, esto facilita su aprovechamiento, especialmente en las zonas rurales donde, en su mayoría, existen comunidades educativas con limitada disponibilidad este servicio.

Herramientas tecnológicas para fomentar la ortografía

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 nuevas herramientas como: programas libres, juegos interactivos y *apps* que promueven la correcta aplicación de las normas ortográficas.

Así lo mencionan también Briones y Orellana (2016a) en su proyecto de investigación en el que proponen la utilización de diversas aplicaciones informáticas diseñadas como ayuda para mejorar el aprendizaje de la ortografía, entre ellas están diccionarios electrónicos, simuladores para el proceso enseñanza-aprendizaje y juegos didácticos de ortografía (pp. 18, 21, 29).

Los docentes expertos investigados concuerdan en que existe un sinnúmero de recursos tecnológicos, gratuitos y a disposición de todos, listos para ser utilizados y fortalecer el quehacer educativo; entre ellos nombraron varios que, desde su puntos de vista, pueden fortalecer la enseñanza de normas ortográficas. Destacan Edmodo, Wikipedia, Classroom, Teams, fonética y ortografía, Lengua Española y ejercicios de ortografía en línea.

Por su parte Briones y Orellana (2016b), en su proyecto de investigación, mencionan que los programas de aplicación creados para mejorar la escritura y producir textos, las aplicaciones versátiles y atractivas, y los programas gratuitos editables y útiles para diseñar nuevos *software* son recursos tecnológicos de gran ayuda para el desarrollo de habilidades ortográficas (p. 16).

En concordancia con los autores mencionados, es importante indicar que son innumerables las herramientas tecnológicas y cada vez surgen nuevas y mejoradas opciones que benefician a diversos campos. En la educación es imposible nombrar todas las diversas plataformas, páginas web, juegos interactivos en línea y para instalación en equipos, *software* o aplicaciones con las que se pueden trabajar y crear ambientes de aprendizaje agradables, amigables y de interés para los estudiantes.

Dificultades ortográficas más comunes de los estudiantes

El conocimiento y el dominio de normas ortográficas resultan imprescindibles para asegurar y afianzar una correcta comunicación escrita. En la actualidad es preocupante observar cómo estas reglas van perdiendo su correcta aplicación.

En este sentido, Quishpe (2019) determina que muchos problemas de escritura se relacio-

nan con el uso adecuado de las letras **s, c, z, b, v, g y j**, pues sus sonidos tienden a confundirse y generan dificultades de tipo auditivo, visual e incluso de memoria. Adicionalmente, el uso de la **h** genera obstáculos porque carece de sonoridad y demanda estrategias de enseñanza visuales, cinestésicas e incluso auditivas. En cuanto a los signos de puntuación, el autor indica que, entre los principales desaciertos, está el uso incorrecto de la coma y el punto. Finalmente, graficar correctamente la tilde es otra de las dificultades, ya que al leer no se acentúa apropiadamente (p. 12).

Al respecto, los autores agregan que el uso de la tilde es mayor obstáculo de escritura, debido a que es difícil para los educandos identificar qué tipo de palabras llevan o no un acento gráfico, a causa de las falencias en el manejo de las reglas básicas de acentuación.

Es notorio además que existen considerables errores al aplicar otras normas, como en el uso de la **b** y **v** o de las mayúsculas y minúsculas. Una solución viable es aplicar efectivamente estrategias y herramientas como las tecnológicas que los docentes pueden utilizar para desarrollar la enseñanza-aprendizaje de estas reglas de forma dinámica, creativa e interesante. Ante ello, se coincide con Ramos y Tenesaca (2019) en que “los estudiantes cometan errores ortográficos al momento de escribir palabras con los grafemas ‘b’ y ‘v’, debido a que los fonemas de estas letras son muy parecidos, además, el posible desconocimiento, por parte de los estudiantes, de reglas ortográficas” (p. 40).

En las entrevistas realizadas a expertos, los docentes consultados mencionaron que las mayores dificultades encontradas en los estudiantes, en cuanto a la ortografía, son en el uso de la **b, v, g, j, h, s, c y z**; mayúsculas y minúsculas; tilde y la escritura de palabras homófonas, homónimas y homógrafas, debido a causan confusión pues aquellas se parecen, pero no se escriben igual ni significan lo mismo. Asimismo, según Sotomayor, *et al.* (2017), “Los errores más frecuentes son carencia de tildes, omisión de letras o sílabas, uso erróneo de grafías b/v, h, s/c/z e hiposegmentación” (p. 323).

Los errores ortográficos, tal como lo mencionan los entrevistados y en las fuentes citadas, se observan con frecuencia en diferentes medios o formas de comunicación y, por ende, en los estudiantes. Estas equivocaciones se dan por diversos factores, sean estos tecnológicos, debido al mal uso de los dispositivos; estratos sociales que involucran una forma de comunicación en base a dialectos propios del lugar en el que se desenvuelven; y educativos, por falencias al momento de aplicar estrategias y herramientas adecuadas en la enseñanza-aprendizaje.

Como se observa en la tabla diseñada por Sotomayor et al., son muchos los tipos de errores ortográficos que se evidencian en las diferentes formas de escritura. Los textos elaborados en las redes sociales podrían ser un medio favorable para la práctica de la ortografía, sin embargo, es palpable el mal uso que se le da; es notorio que las prácticas cotidianas empeoran la redacción en estos espacios.

En este contexto, los docentes se convierten en la guía para aprovechar estos recursos y dar un giro a la realidad al potenciar estas herramientas para la solución de esta problemática.

Ante lo mencionado, Ordoñez y Torres (2017) hacen referencia a que

Tabla 1. Tipos de problemas ortográficos

Código	Tipo de error	Ejemplo de error
1	Adición de acentos	Adición incorrecta de tildes
2	Carencia de acentos	Omisión de tildes
3	Acentuación incorrecta en pretérito (on)	Salieron, corrierón
4	Uso de mayúscula	Planeta marte/planeta Marte
5	Omisión de letras o sílabas	Pa/para
6	Adición de letras o sílabas	Dijistes/dijiste, Conriendo/corriendo
7	Hiposegmentación	Lacasa
8	Hipersegmentación	Ca sa
9	Palabras homófonas	Ve/ves, ahí / hay / a y / ay (no hai o ai)
10	Confusión B/D y V/D	Hadía/había
11	Uso de B/V	Jugaba/jugaba, octavo/octavo
12	Uso de MB y MP	Canpo/campo
13	Uso de NV	Conversar/conversar
14	Uso de G y J	Gente/jente, segia/seguía
15	Uso de diéresis	Omisión, adición y reemplazo de diéresis we/güe
16	Uso de H	Uevo/huevo
17	Uso de LL/Y	Llo/yo, yegaron/llegaron
18	Uso de Q/C/K	Por ce/por que
19	Uso de R/RR	Rregresaron/regresaron
20	Uso de S/C/Z	Serdo/cerdo
21	Uso de X	Axión/acción
22	Confusión M/N/Ñ	Aninales/animales
23	Confusión E/I	Caldeado/caldiado
24	Confusión LL/Ñ	Cumpleallos/cumpleaños
25	Confusión Y/LL/CH	Muyo/mucho
26	Otros	

En algunos casos ha pasado que se debe escribir un texto comentar o compartir una historia o a su vez una información importante, pero no hay espacio suficiente para ahondar en detalles por la reducción de caracteres; ésta incorrecta manipulación de la ortografía y el lenguaje se da comúnmente en mensajes vía SMS (celular), y por lo general en el internet, plataformas de comunicación o redes sociales (Instagram, twitter, facebook, whatsapp), portales, blogs informativos así como también programas de mensajería instantánea como lo es Messenger en donde no hay normas que determinen una buena ortografía. (p. 3)

Por ello y sin lugar a duda, son muchos los factores que conllevan a la desmejora de la práctica ortográfica; pero, a pesar de las diversas causas por las que se cometen o se provocan los mismos, lo más importante es que se cuenta con variedad de estrategias y recursos tecnológicos con los que se puede trabajar para contribuir al desarrollo de la correcta aplicación ortográfica.

DESARROLLO

Este trabajo investigativo tuvo un enfoque mixto, de tipo no experimental, exploratorio y descriptivo; se obtuvieron datos relevantes mediante

Fuente: Sotomayor, et al. (2017, p. 321)

la observación de la problemática y se utilizaron documentos y trabajos referenciales como fuentes de investigación que sustentan científicamente el tema planteado.

Los métodos utilizados fueron el analítico y deductivo; las técnicas de investigación seleccionadas fueron la documental y de campo, mediante la utilización de instrumentos de recolección de información de tipo cualitativa, como la entrevista semiestructurada en la que existieron preguntas predeterminadas a fin de ampliar la información y obtener detalles de la experiencia de los expertos consultados en el área de Lengua y Literatura y de Informática.

Como técnica cuantitativa se diseñó un juego didáctico de ortografía denominado *Mejorando mi ortografía*, este utilizaba una de las herramientas tecnológicas recomendadas. Consistió en cinco bloques de cuatro preguntas valoradas de acuerdo con la descripción de la Tabla 2 y se creó con el fin de familiarizar a los estudiantes con el *software* e identificar aciertos y errores ortográficos relacionados al uso de la *b*, *v*, *g*, *j*, *h*; de las mayúsculas y minúsculas; y de la tilde.

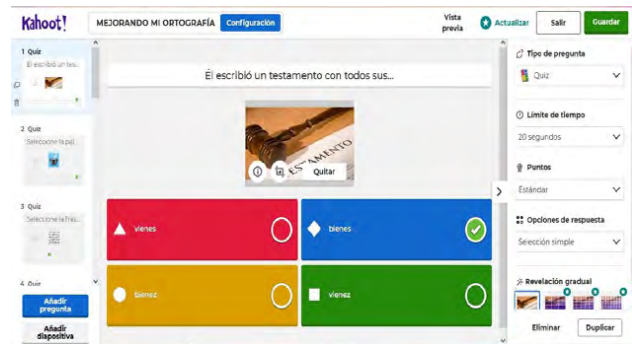
Tabla 2. Valoración de la prueba de ortografía

	Aciertos	Puntos	%	Valoración
Cuatro preguntas por bloque	4	20	100 %	Excelente
	3	15	75 %	Eficiente
	2	10	50 %	Aceptable
	1	5	25 %	No aceptable
	0	0	0 %	Sin valor

Fuente: elaboración propia

Se consideró como muestra no probabilística a conveniencia de los investigadores al grupo quince estudiantes de básica media de la Unidad Educativa “Mariscal de Ayacucho” — del cantón Santa Ana, ubicado en la provincia de Manabí, Ecuador—, a quienes se aplicó la prueba diseñada.

Figura 1. Bloque 1 del juego didáctico de ortografía aplicado al grupo de estudiantes



Fuente: Elaboración propia (captura de pantalla)

Como se observa en la Figura 1, se utilizó de la herramienta Kahoot! En la captura se ve una de las preguntas del bloque 1, sobre el uso de la *b* y la *v*, en el ejercicio se plantea una oración incompleta y una imagen relacionada. El estudiante debe escoger, entre las cuatro opciones de respuestas, la palabra que escrita de manera correcta completa la oración.

Figura 2. Bloque 2 del juego didáctico de ortografía aplicado al grupo de estudiantes



Fuente: elaboración propia (captura de pantalla)



En la Figura 2 se visualiza una pregunta del bloque 2 que hace referencia al uso de la **h**. El estudiante debe leer las oraciones que se presentan en las opciones, escuchar su mención en el video adjunto y seleccionar la forma correcta de escritura.

Figura 3. Bloque 3 del juego didáctico de ortografía aplicado al grupo de estudiantes



Fuente: elaboración propia (captura de pantalla)

En la Figura 3 se presenta una pregunta del bloque 3 sobre el uso de la **g** y la **j**. El estudiante debe seleccionar la opción que contenga la letra correcta y completar la palabra en relación con la imagen.

Mediante un computador o cualquier dispositivo móvil con acceso a internet (teléfono celular, *tablet*) y a través del enlace enviado, los estudiantes ingresaron al juego y respondieron de manera dinámica y divertida las preguntas que les mostraba el programa por un tiempo limitado. Las interrogantes fueron planteadas con base al uso de normas ortográficas y, al terminar, el alumno pudo observar el puntaje total obtenido y los errores cometidos. En este juego, los estudiantes tienen la opción de repetir la prueba las veces que fueran necesarias para conseguir todos los aciertos.

Los autores consideran que una variante de este juego, para quienes no tengan conectividad, se puede elaborar en Scratch y/o diapositivas en PowerPoint, en las que las respuestas correctas se seleccionen mediante imágenes con hipervínculos.

Tabla 3. Resultados del juego de ortografía

Bloques de preguntas	Porcentajes aciertos	Porcentajes desaciertos
Uso de la b y v	58 %	42 %
Uso de la h	53 %	47 %
Uso de la g y j	78 %	22 %
Uso de mayúsculas y minúsculas	58 %	42 %
Uso de la tilde	27 %	73 %

Fuente: elaboración propia

En la Tabla 3 se observa que el mayor porcentaje de errores ortográficos de los estudiantes que participaron en el juego didáctico fue en el uso de la tilde con un 73 % de desaciertos, se considera también que existen problemas notorios en el uso de la **v** y la **b** (42 %), en el de la **h** (47 %) y el de las mayúsculas y minúsculas (42 %), lo que coincide con las investigaciones realizadas por Sotomayor, *et al.* (2017b) (pp. 8-9) y los entrevistados.

Por otra parte, de las experiencias vividas con los estudiantes durante la aplicación del juego de ortografía, es importante destacar que opinaron que fue muy divertido realizar la actividad mediante el programa utilizado, por lo que es adecuado mencionar algunas herramientas tecnológicas se consideran idóneas para fomentar las habilidades ortográficas de los educandos (ver Tabla 4).

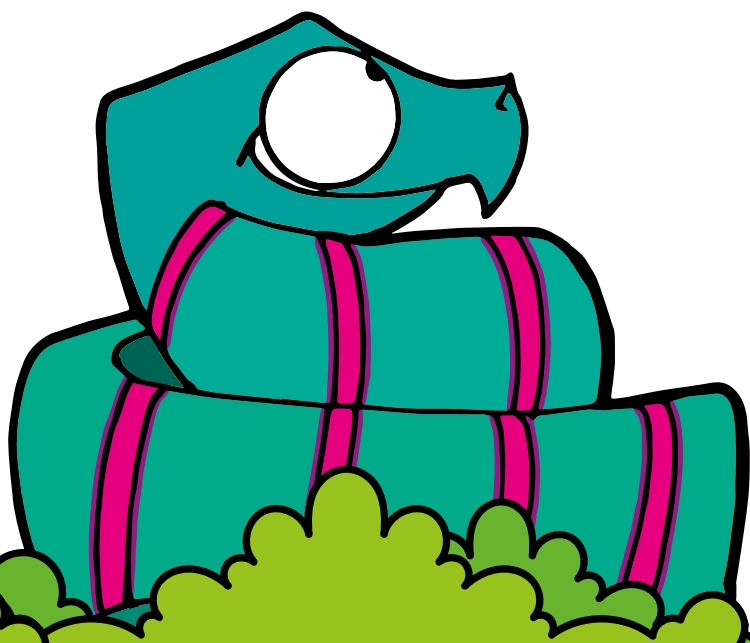


Tabla 4. Herramientas tecnológicas útiles para fomentar la ortografía

Herramientas Tecnológicas	Características y uso
	<p>Es una aplicación que facilita la creación de juegos mediante preguntas y respuestas. Se pueden insertar texto, imágenes o vídeos que ayuden a mejorar el entorno de lo que se está creando. Al aplicarla para el aprendizaje de la ortografía, se pueden diseñar juegos para completar palabras u oraciones; juegos visuales y auditivos para identificar los sonidos de los fonemas y los acentos. Esta herramienta requiere conexión a internet.</p>
	<p>Escape Room permite la creación de juegos de aventuras donde los participantes deben responder acertijos ortográficos, con One Note, que aumentan de complejidad en los niveles posteriores, lo que permite recorrer el camino del juego hasta alcanzar la meta. Es muy útil, interactivo y entretenido. Esta herramienta es gratuita y requiere conexión a internet.</p>
	<p>Es una herramienta web que brinda lo necesario para diseñar diversas actividades interactivas para reforzar el aprendizaje las normas ortográficas, por ejemplo: pruebas de velocidad en escritura, juego del ahorcado, búsqueda de palabras, crucigramas, búsqueda del tesoro. Es de fácil manejo y resulta llamativa para los niños, además no requiere de registro, es gratuita y necesita de conexión a internet.</p>
	<p>Es una <i>app</i> de la Real Academia Española, la misma que permite acceder a la base de datos de esta institución para obtener significados de palabras, sinónimos, antónimos e información sobre normas de ortografía. Se encuentra disponible para iOS y Android. Además, es una aplicación gratuita y una vez descargada e instalada en los dispositivos podrá usarse de forma permanente, sin necesidad de conexión a internet.</p>
	<p>Esta <i>app</i> hace correcciones ortográficas automáticas de la información ingresada por el usuario y permite que dicha información, ya corregida, pueda ser enviada por diversos medios de mensajería instantánea, desde la misma plataforma. Se encuentra disponible en varios idiomas, entre ellos, español e inglés. Es gratuita y requiere de conexión a internet.</p>
	<p>Larousse Español es un diccionario electrónico que cuenta con más de 75 000 definiciones de palabras y sus ejemplos de uso. Esta aplicación se encuentra disponible en varios idiomas, es gratuita y una vez descargada e instalada en los dispositivos, se podrá usar de forma permanente, sin necesidad de conexión a internet.</p>
	<p>Es un juego que consiste en combinar letras de tal forma que se puedan armar diversas palabras y así ganar puntos. Favorece al aprendizaje de la ortografía y de vocabulario de manera lúdica. Está disponible en dieciséis idiomas, es gratuita y una vez descargada e instalada en los dispositivos, se podrá usar de forma permanente, sin necesidad de conexión a internet.</p>
	<p>94 segundos está disponible en varios idiomas y consiste en un juego muy fácil: proporciona una categoría y una letra con las que el usuario debe encontrar un número determinado de palabras antes de noventa y cuatro segundos. Es una aplicación gratuita y una vez descargada e instalada en los dispositivos, podrá usarse de forma permanente, sin necesidad de conexión a internet.</p>
	<p>Mr. Mouse fue diseñada exclusivamente para niños de entre seis a ocho años y consiste en ayudar a un pequeño ratón cruzar un camino con agujeros. Para ello se deben colocar bloques de letras que formen palabras sin errores ortográficos. Se trata de una aplicación gratuita que, una vez descargada e instalada en los dispositivos, podrá usarse de forma permanente, sin necesidad de conexión a internet.</p>
	<p>Es un juego interactivo que tiene varias modalidades, entre ellas: completar frases con palabras correctas, trivia sobre cultura general, enlazar palabras con sus respectivos conceptos y jugar con sinónimos y antónimos. Es una aplicación gratuita que, descargada e instalada en los dispositivos, podrá usarse de forma permanente sin necesidad de conexión a internet.</p>
	<p>Los cazafaltas consiste en un tablero en el que se debe avanzar al escribir correctamente las palabras que se adivinan con las pistas que provee la <i>app</i>. De esta manera se acumulan puntos y se avanza hasta llegar al final. Es una aplicación gratuita que, descargada e instalada en los dispositivos, podrá usarse de forma permanente sin necesidad de conexión a internet.</p>

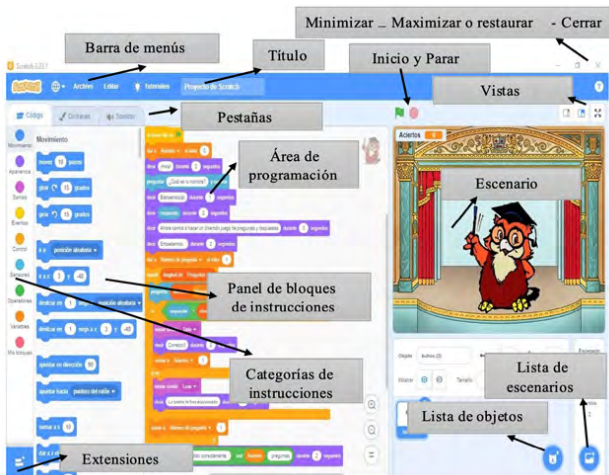
Fuente: *elaboración propia*

SCRATCH

Es un programa que ayuda a desarrollar la lógica en los usuarios, es fácil de utilizar y está disponible en todo momento, debido a que puede ser descargado e instalado para su uso sin internet.

Se basa en la programación mediante el encaje de bloques, por medio de los que se da órdenes a los diferentes objetos insertados, haciéndolos, de esta manera, más dinámicos. Se trata de un programa muy útil en el ámbito educativo porque permite crear clases dinámicas, juegos interactivos y, lo más importante, propicia el uso de la creatividad en el desarrollo de diversos trabajos.

Figura 4. Entorno gráfico de Scratch 3.0



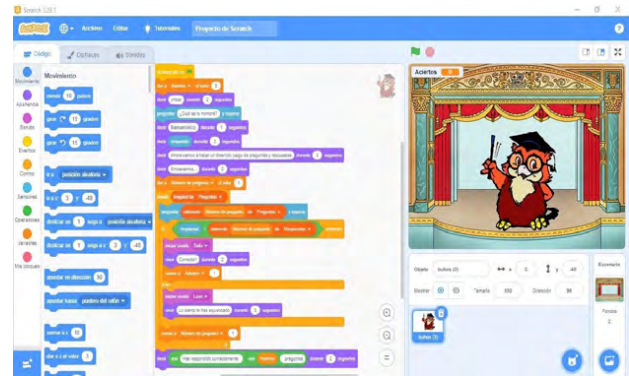
Fuente: elaboración propia (captura de pantalla)

El entorno gráfico de Scratch 3.0 es similar para todas sus versiones, offline y online, contiene los mismos botones, áreas, barras y el idioma puede ser escogido por el usuario. Es amigable, divertido, fácil de entender, dinámico y colorido.

Diseño de un juego de ortografía utilizando Scratch

La propuesta diseñada consiste en un juego de preguntas y respuestas en el que se debe hacer uso del conocimiento de las normas ortográficas.

Figura 5. Juego de preguntas y respuestas



Fuente: elaboración propia (captura de pantalla)

Para su creación se utilizaron gráficos y escenarios que se encuentran dentro del mismo programa y otros, previamente descargados de la web, se insertaron desde los archivos del computador.

La codificación se la realizó uniendo bloques mediante los que se dio órdenes a los objetos insertados, para que tuvieran movimientos, sonidos, texto, tiempo de duración, cambio de imágenes, colores y repeticiones de eventos.

Para iniciar el juego se debe presionar la bandera verde y si desea culminar la presentación, se presionará el octágono rojo.

Figura 6. Botones para iniciar y detener presentación



Fuente: captura de pantalla

Para que la ejecución del juego se observe de forma completa en la pantalla, se debe presionar sobre el botón *control a pantalla completa* que se encuentra en la parte superior derecha de la ventana.

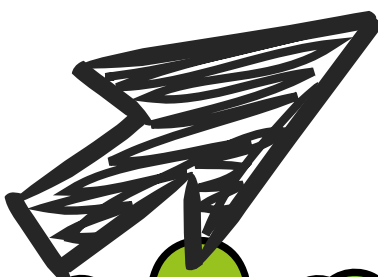


Figura 7. Botón control de pantalla completa



Fuente: captura de pantalla

Al inicio, el juego pedirá al usuario digitar su nombre y, posteriormente, le proyectará mensajes de bienvenida e indicaciones generales sobre cómo se desarrollará el mismo. Después, el programa mostrará preguntas en las que se pone a prueba el conocimiento de normas ortográficas que tiene el jugador. Si logra acertar la respuesta, la cantidad uno se sumará al puntaje inicial y se mostrará el mensaje "Correcto"; en el caso contrario, no obtendrá puntos y se visualizará la frase: "Lo siento te has equivocado". En ambos casos se escucharán sonidos basados en los mensajes publicados.

De la misma forma, se presentarán las demás preguntas hasta llegar a la última, entonces el programa arrojará el puntaje final obtenido por el jugador. La persona puede repetir el juego el número de veces que desee, hasta que consiga acertar todas las respuestas. De esta forma, el jugador podrá, de manera divertida, obtener conocimiento sobre la aplicación correcta de varias normas ortográficas.

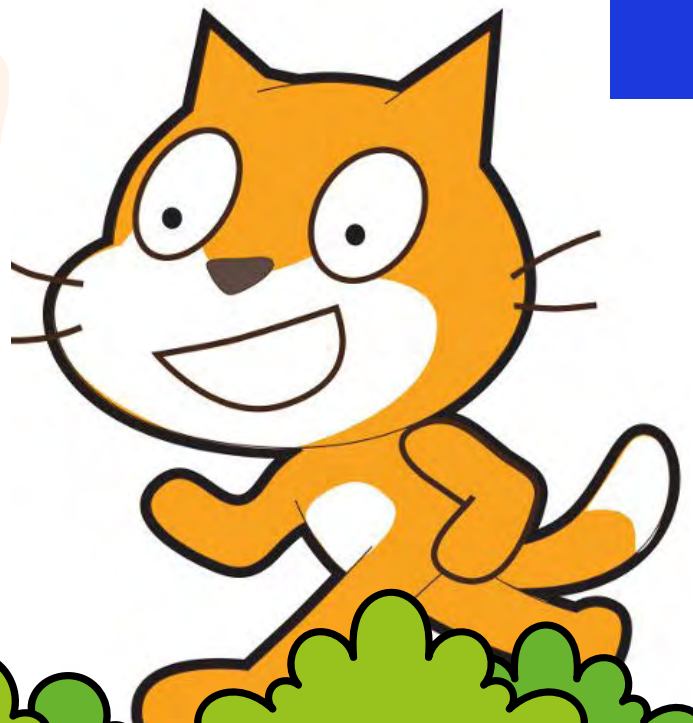
El *software* desarrollado en Scratch es editable, de tal forma que puede ser modificado por cualquier persona y adaptado para cualquier ámbito.

Según Angeles y Ucles (2017)

Las TIC, mejoran visiblemente la ortografía, ya que hoy en día el medio técnico resulta más atractivo, motivador e interactivo que la pizarra o el papelote; el ordenador el chat, que el cartel didáctico. A los alumnos les gusta escribir en el ordenador, aprender a leer y escribir usando este recurso sin duda satisface a los estudiantes, ya sea por medio de las TIC, es una manera interesante de corregir los errores ortográficos

Un aspecto importante, a la hora de planificar nuestra programación didáctica, es conocer los recursos disponibles que contamos para trabajar los contenidos seleccionados. La motivación del alumno en el uso de las tecnologías ayuda en el proceso de aprendizaje de la Ortografía. Las TIC tienen una función esencial para captar la atención de los alumnos. (pp. 58-59)

Lo antes afirmado por estos autores en su investigación se corrobora con en el presente trabajo. La incorporación de la tecnología en el ámbito educativo adquiere una importante función, debido a que el docente deja de ser el tradicional transmisor de conocimiento y pasa a ser un guía que, combinando recursos tecnológicos, estrategias y creatividad, orienta y motiva al estudiante para que se convierta en el protagonista de su aprendizaje. Como se observa en el juego elaborado con Scratch, es el estudiante quien, mediante este programa, aprende normas ortográficas de manera lúdica y entretenida.



CONCLUSIONES

Escribir adecuadamente resulta importante para toda persona, pero desarrollar esta habilidad, para todo educador, constituye una necesidad de primer orden. Cada vez que se escribe, en cualquier circunstancia, aflora el nivel de conocimientos de las normas ortográficas.

El estudio demuestra insuficiencias en el manejo de la ortografía en los estudiantes, principalmente en el uso de la **b, v, h, s, c, z**; mayúsculas y minúsculas y, sobre todo, en la tilde. Las causas de la problemática, como lo indicaron los entrevistados y las fuentes consultadas, están en la escritura de textos en diferentes medios en los que se presentan errores, sin corrección o retroalimentación basada en la norma ortográfica. Por otro lado, influye el área fonológica a desarrollarse en los estudiantes, es decir la entonación, acentuación y vocalización de los niños y niñas, la que está siendo desatendida, ya que su escritura se replican errores que escuchan.

Otros de los motivos que afectan a los estudiantes es que algunos docentes, que trabajan en otras áreas de conocimiento distinta a la asignatura de Lengua y Literatura, dan poca prioridad a los errores ortográficos que los estudiantes presentan en sus trabajos y comunicaciones escritas, lo que impide que se fomenten hábitos integrales de ortografía.

Sin lugar a duda, las estrategias y herramientas que utilicen los docentes y los estudiantes en la enseñanza-aprendizaje deben ser creativas, de tal forma que se capte la atención e interés en adquirir dichas destrezas ortográficas. La educación juega un papel importante en el adecuado uso de los progresivos adelantos tecnológicos y, de ahí, la necesidad de que los niños y niñas adquieran competencias lingüísticas y ortográficas a través del uso responsable y, a la vez, lúdico de la tecnología.

Tanto los profesionales entrevistados como diferentes autores investigados en el presente trabajo proponen varias herramientas tecnológicas, pues, desde sus amplios conocimientos, piensan que van a permitir mejorar la enseñan-



za-aprendizaje de normas ortográficas y más. Edmodo, Wikipedia, Classroom, Teams, fonética y ortografía, Lengua Española, ejercicios de ortografía en línea, diccionarios electrónicos, simuladores, juegos didácticos de ortografía y otras opciones gratuitas, al alcance de los actores educativos, están disponibles en todo momento.

Se demuestra con el estudio que, en la web, los educadores disponen de tanto herramientas y aplicaciones *online* que pueden aprovechar, como también aplicaciones que una vez descargadas, en cualquier dispositivo, podrán servir para el aprendizaje de la ortografía de una manera lúdica, permanente y atractiva.

Los autores sugieren otras aplicaciones o *software* como: Kahoot!, Scratch, Escape Room con One Note, Flippity, Diccionarios electrónicos como DLE y Larousse Español, Corrector ortográfico, Apalabrados, 94 segundos, Mr. Mouse, Palabra correcta y Los cazafaltas. Estos son recursos amigables y dinámicos que, con seguridad, permitirán diseñar clases creativas que aborden las normas ortográficas de una manera divertida y, sobre todo, que interese a los educandos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amagua, J. R. (2017). *La actualización de las herramientas tecnológicas del maestro en el proceso enseñanza aprendizaje de las/los estudiantes de octavo "J" del Instituto Tecnológico "Gran Colombia" de la Parroquia Santa Prisca, del Cantón Quito, Provincia del Pichincha*. Universidad Técnica de Ambato. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/25576>
- Angeles, G. C. y Elizabeth, U. P. (2017). *Las Tic como herramientas para la enseñanza de la ortografía en los estudiantes de octavo año de educación general básica, de la Unidad Educativa Particular "La Providencia", Zona 9, Distrito 17D04, Provincia Pichincha, Cantón Quito*. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/31375>
- Briones, W. J. y Orellana, G. A. (2016a). *Estrategias didácticas basadas en las TIC para mejorar el aprendizaje ortográfico de los estudiantes de Educación General Básica*. Universidad Layca "Eloy Alfaro" de Manabí. <http://repositorio.uleam.edu.ec/handle/123456789/882>
- Briones, W. J. y Orellana, G. A. (2016b). *Estrategias didácticas basadas en las TIC para mejorar el aprendizaje ortográfico de los estudiantes de Educación General Básica*. Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí. <http://repositorio.uleam.edu.ec/handle/123456789/882>
- Campuzano, T. A. (2017). *Las competencias Ortográficas en la disortografía*. Aula virtual. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/25683>
- Chalén, F. M. (2019). *Las estrategias Metodológicas en el aprendizaje de las reglas ortográficas. Guía de actividades para desarrollar habilidades ortográficas*. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/46311>
- Jimenez, W. J. y Muñoz, K. B. (2019). *Los recursos tecnológicos en la ortografía. Software educativo con ejercicios modelos*. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/41138>
- Ordoñez, E. E. y Torres, L. S. (2017). *Estudio de la ortografía en redes sociales y su incidencia en la comunicación lingüística de los estudiantes de tercero de bachillerato en el Colegio Particular "ITE" de Guayaquil*. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/21316>
- Quishpe, M. P. (2019). *Guía didáctica mediada por TIC para mejorar el dominio léxico- ortográfico en cuarto año de EGB*. Universidad Tecnológica Israel. <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2322>
- Ramos, C. A. y Tenesaca, K. A. (2019). *Las reglas ortográficas en la producción escrita. Propuesta: Guía Didáctica de normas ortográficas para mejorar la producción escrita*. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/45409>
- Sotomayor, C., Ávila, N., Bedwell, P., Domínguez, A., Gómez, G. y Jéldrez, E. (2017). Desempeño ortográfico de estudiantes chilenos: claves para la enseñanza de la ortografía. Redalyc.org. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 19. doi:<https://doi.org/10.4067/s0718-07052017000200017>
- Suntaxi, A. M. y Barros, D. V. (2017). *Incidencia del Software Educativo Lúdico en el aprendizaje de ortografía, en los estudiantes de Primer Año Bachillerato General Unificado, de la Unidad Educativa Fiscal "Quito Sur" del Cantón Quito de la Provincia de Pichincha, en el año lectivo 2016-2017*. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/25415>

