

Revista Actividad Física y Ciencias  
Año 2021, vol. 13, N°1

## **LAS TIC EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE: ORTOGRAFÍA EN EL AULA MEDIANTE JUEGOS**

### **THE TIC IN THE LEARNING AND TEACHING PROCESS: ORTHOGRAPHY IN THE CLASSROOM THROUGH GAMES**

**Lic. María, Villacob**  
[villacobc19@gmail.com](mailto:villacobc19@gmail.com)  
**Lic. Lauris, Salcedo**  
[laurysalrin@hotmail.com](mailto:laurysalrin@hotmail.com)

**Recibido:** 01-04-2021

**Aceptado:** 20-08-2021

### **Resumen**

El presente artículo tiene como propósito presentar los resultados de la investigación cuyo propósito fue el de desarrollar estrategias didácticas que contribuyan a mejorar la ortografía a través de la implementación de juegos, en los procesos de enseñanza, haciendo el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramientas didácticas; mediante la determinación del nivel de conocimiento de los estudiantes sobre las TIC y la ortografía. La investigación fue de campo de carácter descriptiva, y con un diseño no experimental, apoyado en una revisión documental; (Arias, 2016). La recolección de la información fue mediante encuestas aplicadas a los padres de familia y estudiantes y contó con el análisis y la observación de las autoras de la investigación. Los resultados obtenidos permitieron presentar un cuerpo de conclusiones y recomendaciones donde se evidenció marcadas faltas de ortografía, se hace hincapié en que generalmente la comunicación es escrita y es necesario favorecer innovando en el proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos de alfabetización digital, mediante material didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Destaca su importancia para mejorar la escritura y lectura de los estudiantes y la ampliación de oportunidades en el campo laboral.

**Palabras clave:** Tecnologías de comunicación e información (TIC), aprendizaje de la ortografía, inclusión de juegos tecnológicos, educación primaria, propuesta académica y recursos TIC.



## Abstract

The purpose of this article is to present the results of the research whose purpose was to develop didactic strategies that contribute to improving spelling through the implementation of games, in the teaching processes, making the use of information technologies and communication (ICT) as teaching tools; by determining the level of knowledge of students about ICT and spelling. The research was descriptive in the field, and with a non-experimental design, supported by a documentary review; (Arias, 2016). The collection of information was through surveys applied to parents and students and included the analysis and observation of the authors of the research. The results obtained allowed to present a body of conclusions and recommendations where marked misspellings were evidenced, it is emphasized that communication is generally written and it is necessary to favor innovating in the process that begins to develop from digital literacy environments, through didactic material to facilitate the teaching and learning processes. It highlights its importance to improve the writing and reading of students and the expansion of opportunities in the labor field.

**Keywords:** Communication and information technologies (ICT), learning spelling, inclusion of technological games, primary education, academic proposal and ICT resources.

## Introducción

A lo largo de este artículo se realiza un análisis sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) entendidas éstas como el conjunto de métodos, progresos y dispositivos avanzados procedentes de las nuevas herramientas, soportes de la información y canales de comunicación que integran funciones de almacenamiento, proceso y transmisión digital de la información. La inclusión de las TIC en la cotidianidad de la sociedad, sobretodo en la educación y la enseñanza de la ortografía, ha obtenido progresiva importancia y ha ido evolucionando, tanto que el uso de estas tecnologías en el salón de clases pasa de ser una opción a ser una innegable necesidad herramienta de trabajo básica para educadores y alumnos.

Indiscutiblemente la aparición de nuevas tecnologías presume un cambio significativo en la sociedad, donde marca la diferencia el manejo y conocimiento de la información, la manera de escogerla y procesarla debido a la cantidad de la misma que se genera día con día, en nuestro actual contexto debido a herramientas como Internet, la información está disponible en cantidades ingentes al alcance de todos. Sería impensable esperar que un cambio de esta envergadura no tuviera impacto en la educación.

Otro de las incidencias del uso de estos instrumentos se evidencia en los contenidos curriculares, puesto que da la posibilidad de mostrar la información de manera no tradicional, como se acostumbra desde tiempos inmemorables tal y como son los habituales libros y vídeos (en sustitución de sustituye a recursos obsoletos). Uno de los principales cambios que se pueden señalar es el manejo de contenidos más dinámicos con una particularidad competitiva y llamativa

como lo es la interactividad, que refuerza la atención y minimiza la realización tediosa. Esto propicia una respuesta positiva del alumno, con una mejor disposición en contraposición a la naturaleza pasiva y hasta aburrida frente a contenidos pasivos y de carácter expositivo, lo que posibilita una mayor integración del alumno en su proceso formativo, desarrollando así un sentido de apropiación en las actividades a realizar.

Los dinamismos de la nuevos de la forma de presentar los contenidos permiten la creación de simulaciones, realidades virtuales, hacen posible la adaptación y/o creación de material digital con posibilidad de adaptarlos de acuerdo a la temática que se va a enseñar y considerando las características nacionales o locales donde se enseña, además de poderlos actualizar cada que sea necesario con mucha facilidad. En este sentido, las TIC, son los recursos, software y hardware aplicaciones, equipos, herramientas y programas informáticos, aplicaciones, redes sociales y medios de comunicación digitales que dan acceso a la recolección, clasificación, análisis, procesamiento, acopio, transmisión y debate de información en diversas presentaciones como audios, datos, texto, videos e imágenes.

Este extenso espectro de servicios posibles que se ofrecen por medio de los recursos anteriores, son, por ejemplo, servicios de correo electrónico (cada vez más proveedores de servicios y productos lo ofrecen a través de internet o de aplicaciones que pueden tenerse en cualquier dispositivo, permitiendo el desarrollo de muchas áreas académicas, laborales, comercial con acceso inmediato a espacios locales, regionales, nacionales e internacional, con capacidad casi ilimitada de almacenamiento en la nube. Otros ejemplos son la educación a distancia, el uso de la banca electrónica, juegos en línea con interacción o no con otros jugadores, amplia opción de servicios de entretenimiento, comunidades virtuales, foros, chats, mensajería instantánea y blogs, solo por nombras los más populares.

## **Propósito General de la Investigación**

Mejorar la ortografía a través de la implementación de juegos, en los procesos de enseñanza, haciendo el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como herramientas didácticas.

## **Derivación Gradual de Propósitos**

- Determinar el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre las TIC y la ortografía
- Formular estrategias didácticas basadas en TIC
- Definir la creación de estrategias didácticas con reglas ortográficas usando el juego a través de las tecnologías de información y comunicación.

## Justificación

En el ámbito educativo, las TIC son la innovación que responde a las necesidades actuales del sistema educativa ya admite, que docentes y estudiantes, hacer los cambios precisos en el trabajo diario del aula y en el proceso de enseñanza, con actividades que sean una experiencia significativa y que deje una huella importante en su forma de aprendizaje y su capacidad de adaptación a nuevas maneras de aprender. Es decir, que estas tecnologías consienten entrar a mundos inundados de información sin mayores dificultades tanto para el docente como para los estudiantes.

Por otro lado, es indispensable señalar uno de los conceptos más importante de la temática que nos ocupa, es la ortografía y sobre esto Medina (2015), delimita el significado de la palabra ortografía y hace referencia a la correcta escritura de las palabras, por lo tanto, se considera que la palabra ortografía proviene del griego orthos, que significa correcto, y de grapho, que significa escribir, por lo que la definición del término se refiere a la correcta escritura. Cabe destacar, que la historia de la escritura se remonta muchos millones de años atrás, entre las primeras evidencias de escrituras, son de la prehistoria, por aquel entonces, se realizaba sobre piedra con instrumentos básicos y rudimentarios, que les sirviera para golpear, a un palo duro que era el que dejaba marcada su escritura. En la era primitiva, el hombre recurrió a diversas formas y signos de expresión, tanto verbal como de gestual, o bien a darse a entender con materiales y finalmente con dibujos. Estos dibujos, son los que se conocen como las pinturas rupestres, a los que, en su mayoría, no se les ha podido encontrar el significado, dada su antigüedad.

Definitivamente la historia de la evolución de la escritura, su presentación y materiales usados para su ejecución, está llena de interesantes detalles, avances a través de los siglos y en diversas partes del mundo, donde el progreso, marco, con contribuciones significativas el alcance de los medios y materiales que hoy día conocemos, pero que sería tema de estudio aparte por lo extenso de la información. Actualmente, el ente regulador del idioma y la ortografía es la Real Academia Española (RAE), que, de acuerdo al artículo primero de sus Estatutos, tiene como misión principal velar por que los cambios que experimente la Lengua Española en su constante adaptación a las necesidades de sus hablantes no le quiten su esencia y unidad que mantiene sus similitudes en todo el ámbito hispánico.

Adicionalmente, debe cuidar de que este progreso mantenga la esencia propia de la lengua, tal como ha ido consolidándose con el correr del tiempo, así como de definir, sentar y difundir los criterios estándar de propiedad y corrección, y de contribuir a su belleza lingüística se conservada. Para logra alcanzar y mantener dichos objetivos, investiga, estudia y difunde los estudios sobre la historia y sobre el presente del español, promueve escritos literarios y no literarios, que juzgue importantes para el conocimiento de lo que considera necesario difundir, y trabaja para impulsar y vivo el recuerdo de quienes han cultivado con propiedad la lengua. Igualmente, como parte de la Asociación de Academias de la Lengua Española, mantiene personal relación con las Academias Correspondientes y Asociadas.

## **Aportes Teóricos**

Se define entonces, la ortografía como parte de la gramática normativa que establece las pautas para el uso de las letras y signos de puntuación en la escritura. La ortografía se fundamenta en la admisión de una serie de normas y convenciones por parte de una comunidad lingüística con el fin de conservar la unidad de la lengua escrita. En los países que tienen Academia de la lengua (como es el caso de todos los hispanohablantes), esta es el organismo comisionado de norma y adaptar dichas convenciones establecidas.

Es de aclarar, que la ortografía es una convención, pues no siempre hay una correspondencia particular entre sonido y grafía; los razonamientos para instituir dichas convenciones varían de unas lenguas a otras. En unas predomina el juicio fonético para implantar las reglas (es el caso del español). En otras, por el contrario, prevalece el criterio etimológico, como en el caso del inglés y el francés, lo que produce significativa divergencia entre escritura y pronunciación dificultando para muchos el aprendizaje, particularmente cuando es adquisición de segunda lengua.

En el proyecto de investigación, se hizo especial énfasis en estos aprendizajes, sin desatender el vínculo que tienen con la enseñanza de la ortografía y las prácticas del lenguaje en general. Para trabajar los contenidos propios de la ortografía se tomaron en cuenta los siguientes principios (ver gráfico 1).

En concordancia con los aprendizajes necesarios, a adquirir paulatinamente, pues como ya se mencionó, no hay cabida para la simple memorización, sino que ha de entenderse la razón y en que consiste cada principio ortográfico, la ortografía requiere un tratamiento a lo largo del año escolar, incorporando nuevos aprendizajes en forma gradual, integrándose a lo ya trabajado, de forma que se logre una fijación adecuada del conocimiento, como una espiral de complejidad creciente. Es aquí donde entran a cumplir un rol importante, el uso de estrategias lúdicas y participativas a fin de favorecer el interés, la concentración y la integración del estudiante, accediendo también pulir y emplear lo aprendido.

La constante práctica, que por recomendación, debe ser diversa, precisa estar orientada a buscar ampliar todas las destrezas ortográficas: prácticas psicomotrices, entre las que podemos mencionar memoria visual, memoria auditiva y memoria motriz; habilidades cognitivas entre ellas cuenta la observación, la reflexión, el análisis, el cotejo, la agrupación asociativa, la generalización, divulgación y la aplicación y pericias lingüísticas afines tales como la expresión verbal, el proceso lector, la escritura y caligrafía, manejo del diccionario, indagación de significado por otros medios y la producción escrita.

- |          |  |   |
|----------|--|---|
| <b>1</b> | Aprendizaje de las normas              | Regulación escrita<br>Regulación verbal<br>Que la normativa favorezca la realización en los contextos de escritura y lectura, considerando los retos de cada caso.  |
| <b>2</b> | Utilización de las normas Ortográficas | Se utiliza en la producción de textos<br>Respeten los principios de coherencia y cohesión.  |
| <b>3</b> | Temas ortográficos                     | En cuando representan una dificultad para le redacción coherente del texto.<br>Deben represar herramientas guía que garanticen el funcionamiento exitoso del texto.   |
| <b>4</b> | Temas Gramaticales                     | Tiempos verbales, género, número, diminutivos, prefijos, entre otros.<br>Toques intuitivos y sucesivos de conocimiento y propuestas para su uso concretos.<br>Definición de criterios a aprender, no memorizar. |

### **Gráfico 1. Principios trabajar los contenidos propios de la ortografía**

Para esto cuenta como un recurso principal en el trabajar de la ortografía, el hacer uso permanente de la percepción y apreciación, identificando claramente y resaltando las dificultades mediante de elementos que lo destaquen, estos pueden ser el color, el tamaño, el tipo de fuente, la practica repetitiva, la disposición espacial, el posicionamiento, el reconocimiento de figuras, los fondos (contraste que permitan comparación), la intensidad cuando entre en juego el tema auditivo, el movimiento, en el caso de uso de imágenes y gráficos, y la relación con lo semántico entre los que podemos destacar los derivados, las familias de palabras, la etimología, por nombrar algunos. En todos los casos es forzoso desarrollar en el estudiante rutinas de constancia práctica, insistencia repetitiva, ejercitación insistente y paulatina, con el objetivo de ayudar a la construcción de las normas que rigen, desde el hacer, efectuando varios de estos ejercicios, usando también herramientas de la tecnología de información y comunicación (TIC).

Uno de los más evidentes retos que podemos identificar, a la hora de enseñar, es la innumerable cantidad de errores o faltas de ortografía de los estudiantes. Esta es una realidad que no tiene discusión, una buena ortografía es el fundamento adecuado para la producción de un texto bien escrito y se ha de considerar que, en la mayoría de los casos, nos comunicamos por escrito. Al respecto, la autora Ana María Kaufman, en su libro *Alfabetización temprana... ¿y después?* (1999) dedica uno de sus capítulos a la ortografía. Allí señala que hay que trabajar con

la ortografía, pero también hay que escribir constantemente, pues: “No se trata, entonces, de dejar de escribir para enseñar ortografía, sino de reflexionar sobre la norma ortográfica en el interior de situaciones de escritura, ya que el conocimiento de dicha norma debe estar al servicio de la comunicabilidad textual” (Pág. 24).

A partir de esta premisa, surge la pregunta ¿Es posible enseñar ortografía desde una perspectiva innovadora a través del juego con el uso de las TIC? en este sentido, las TIC como herramientas para trabajar y gestionar el conocimiento y facilitar la información global, juegan un rol importante en la adquisición de los aprendizajes, estos pueden mejorar las opciones y oportunidades de aprendizaje, proveer el recíproco de información científica a la vez de aumentar el acceso a contenidos diversos, además de ayudar a promover y difundir la democracia, la conversación razonada y de debate así como la participación cívica (UNESCO, 2010).

En este contexto, la TIC son compañeras extraordinarias para la innovación en la educación porque facilitan:

- La cooperación entre personas que posean intereses comunes y destrezas que sean complementarias entre ellas, sin importar la ubicación de los mismos, al eliminar las barreras espacio-temporales entre profesor y el alumno/a
- La interacción con repositorios de conocimiento.
- Flexibilización y adaptación al contexto de la enseñanza.
- Adecuar los medios utilizados o disponibles y las necesidades a las peculiaridades de los sujetos involucrados.
- Beneficiar el aprendizaje cooperativo, así como estimular el autoaprendizaje.
- Personalización de la enseñanza a través de la individualización masiva.
- La comunicación sincrónica y asincrónica (En la comunicación sincrónica, los datos se transfieren en forma de tramas, mientras que, en la asincrónica, los datos se envían de un byte en un byte. La transmisión sincrónica necesita una señal de reloj entre el emisor y el receptor para informar al segundo sobre la llegada del nuevo byte o mensaje).
- La comprensión de conceptos, de una manera transversal e integrada.
- Interés y Motivación por parte del estudiante
- Interacción y comunicación continua entre profesor y estudiante
- Alto grado de interdisciplinariedad
- Alfabetización digital y audiovisual
- Habilidades de búsqueda y selección de información
- Multiplicidad de recursos educativos y contextos de aprendizaje.
- Facilitación de la evaluación y control.

Cabe señalar, que las TIC no solo transforman a fondo el significado y las formas de la educación, sino que además se han constituido como las mejores herramientas para adaptarse a



los cambios. Al indagar sobre lo que implica un entorno innovador en el ámbito educativo, del aprendizaje probablemente, podemos imaginar un salón de clases en donde se usen las TIC; pero es necesario mantener una perspectiva extensa y exhaustiva, donde los alumnos desarrollen el hábito de pensar de forma crítica, autónoma y creativa a través de desarrollo de habilidades como el trabajo en equipo, liderazgo y cooperación y obviamente, con el uso de las nuevas tecnologías que permitan acceder a variadas opciones de juegos apropiados para la enseñanza dinámica e interactiva de la ortografía.

Para introducir oportunamente las TIC, se deben considerar múltiples factores del contexto en el que serán implementadas como naturaleza de la institución educativa, cantidad y características de los estudiantes, conocimientos previos, material existente, entre otros; mismos que interaccionarán en las actividades a realizar, en las situaciones de aprendizaje que se presenten en función de la respuesta de los estudiantes y el manejo del docente, del diseño de las próximas actividades que den respuestas a las necesidades que vayan identificándose y que den la garantía del éxito que se desea. En esto, el docente lleva una responsabilidad importante siempre que cuente con las condiciones y medios para alcanzar nuevos objetivos pedagógicos y didácticos con estas herramientas de juegos que optimicen la enseñanza y perfeccionamiento de la ortografía.

Para ello, la creación de un ambiente innovador hace imperiosa la presencia de una serie de protagonistas con sentido de pertenencia como lo son los docentes, directivos, personal administrativo y de apoyo, cuyo involucramiento en el proceso contribuya a sostener en el tiempo un ambiente que engrane el entorno antes descrito con el proceso académico y el desarrollo sociocultural. Aquí el docente es el encargado de construir ambientes innovadores eligiendo las estrategias adecuadas, los juegos más propicios y la implementación de las TIC adecuadas para que los estudiantes alcancen el objetivo de aprendizaje propuesto y colaboren entre ellos. También es necesario señalar que la enseñanza de la ortografía no es un tema que se trabaje separado, al contrario, Medina (2015) citando a Mesanza (1991) sugiere que “La enseñanza de la ortografía no constituye un área independiente, sino que se inserta dentro del área de enseñanza de la lengua y más concretamente de la lengua escrita” (p. 187).

Es evidente que las TIC tienen un protagonismo en la educación y es necesario que se ajusten para dar respuestas a las necesidades de cambio de la colectividad, en los contextos formales, que no puede desligarse del uso de las TIC, que cada vez son más acceso para los estudiantes. Esencialmente, para favorecer este proceso desde los diversos contextos educativos informales como la familia, el ocio, actividades extracurriculares como valor agregado que garantice la formación de las futuras generaciones y para ello debe sumar aspectos como la alfabetización digital, material didáctico, juegos en línea e interactivos, fuentes de información y datos, aplicaciones, programas e instrumentos para realizar trabajos, por mencionar algunos. Por eso resulta importante contar con los equipos de cómputo para la realización de las actividades en el aula en los diversos grados, como un instrumento más que facilite el logro de las metas, sean estas lúdicas, informativas, comunicativas e instructivas entre otras.

Actualmente muchos educadores requieren contar con los recursos informáticos adecuados y con acceso a internet para su proceso de enseñanza, respondiendo así a los desafíos surgen del uso de juegos para enseñar ortografía en los temas de clases. Sin embargo, la inclusión de las TICa la educación no sólo supone la dotación de ordenadores e infraestructuras de acceso a Internet como ya se mencionó, sino adicionalmente, como su objetivo fundamental es: integrar estas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, al manejo de los centros educativos y en la interrelación de participación de todos los miembros de la comunidad educativa, mejorando así la calidad de la enseñanza.

Así, los docentes tienen más opciones a la hora de dejar surgir su creatividad a la hora de generar contenidos educativos en línea, que se traduzcan en juegos participativos, acorde con lo que produzca interés de los alumnos, pudiendo estos adaptarse a grupos grandes, reducidos o incluso a nivel individual. Aparte, el docente deberá capacitarse adquiriendo destrezas que requerirá para su rol de educador de la mano de la tecnología y nuevos conocimientos que viene con ello, beneficios y desventajas. En este sentido, los docentes, en general, manifiestan que el uso de juegos educativos para enseñar la ortografía usando las TIC tiene beneficios muy positivos en la respuesta de los alumnos y para la comunidad escolar en general, la alta satisfacción personal de logro al entender y acertar, el rendimiento en su trabajo y la relación entre estudiantes, debido a la amplia gama de posibilidades que ofrecen que incitan a integrarse por lo llamativo de las actividades.

Se hace necesario, para continuar avanzando en el uso adecuado de las TIC en el ámbito educativo, conocer la actividad que se desarrolla en todo el mundo, así como los diversos planes pedagógicos y estratégicos que están en las novedades educativas. La popularización del uso de tecnología en la educación manifiesta y lo seguirá haciendo, una gran revolución que lograra que la innovación al sistema implique retos de transformación y mejora en la calidad de los procesos de enseñanza en ortografía y cualquier otra temática.

Es por esto, que si deseamos como sociedad no solo se enfoque en la recaudación y concentración de información, sino también del conocimiento que se pueda traducir en acciones prácticas y resolución y cambio de realidades, será imperativo trabajar desde una dirección pedagógica para realizar un uso adecuado de las TIC, mediante las cuales, el nacimiento de grupos de aprendizaje virtuales y manejo de la información, la concepción de nuevas tácticas de comunicación y de enseñanza sean indispensables. Al llevar a cabo en concreto este tipo de acciones se requiere grueso de docentes formados en este ámbito tecnológico y que involucren esos conocimientos en el uso de las TIC en la enseñanza de sus estudiantes, orientándolos, por ende, en el uso adecuado de ellas.

Del mismo modo, conviene subrayar la necesidad de ejecutar campañas de información, difusión y formación, constantes y con debida actualización periódica adecuada para el alumnado, padres y representantes y docentes en el ámbito de las TIC en la enseñanza de la ortografía mediante juegos diseñados específicamente para ello. Se puede afirmar que dicha formación debe basarse en dos aspectos, uno, el tecnológico y otro, el humanística, en otras

palabras, que atienda a los medios con la misma importancia también a los fines de la educación. Sin limitar el uso de las TIC a transmitir sólo conocimientos, aun cuando es indiscutible que los mismo son necesarios para el fin a alcanzar; sino que, además, procure facultar en determinadas habilidades la necesidad de constituir en una actitud crítica ante las TIC. Con lo anterior, se busca recalcarlo importante de saber diferenciar en qué nos ayudan (ventajas) y en qué nos limitan (desventajas), para actuar en consecuencia.

Una consecuencia lógica, es la necesidad, en la escuela, de planificar el uso de equipos de cómputo para favorecer (ver gráfico 2).

Dicha planificación permite el desarrollo de competitividades en el procesamiento y manejo de la información, el manejo de hardware y software entre otras, desde heterogéneas áreas del saber, debido a que estamos con una generación de estudiantes a los cuales les gusta todo en la virtualidad por diversos motivos y ellos mismos lo demandan como parte de su proceso de formación. Mediante las TIC se logra usar medios informáticos recopilando, encausando y difundiendo toda la información para el máximo aprendizaje al que el estudiante esté interesado en alcanzar. Actualmente, la tecnología aplicada a al diseño de juegos didácticos para la enseñanza de una perfecta ortografía en la comunicación escrita hace una significativa diferencia entre lo que es una escritura desarrollada de una primaria, o que se encuentran en proceso de aprendizaje.



**Gráfico 2. Uso de equipos de Equipos Tecnológicos.**

Como ya se ha reiterado, la utilización de las TIC en el salón de clases proporciona tanto al docente como al estudiante herramienta tecnológica útiles, colocando de esta manera a este último en protagonista actor y productor de su aprendizaje. De ese modo, presenciamos una

actualización garantizada en la dinámica en el aula, donde se evidencia a través de la práctica una metodología activa e innovadora que motiva al alumnado en las diferentes áreas o materias.

Otras ventajas, tanto para el alumno como para el profesor son:

- Motivación: El estudiante se encontrará más motivado utilizando las herramientas TIC y el proceso de aprendizaje de la ortografía con juegos que capte su atención, puesto que le permite aprender la ortografía de forma más divertida lo que ayuda a fijar el aprendizaje. Quizá esta ventaja es la más relevante porque el docente puede ser muy buen educador, pero si no tiene la motivación del grupo será muy difícil que consiga su atención y sus objetivos.
- Interés: El interés por la ortografía es algo que a los educadores les puede costar más trabajo de la cuenta dependiendo de factores tan sencillos como lo es el por el título del tema, y a través de las TIC aumenta el interés indistintamente de la atención del estudiante en el contenido de fondo del tema. Los juegos que contengan animaciones, interacción, vídeos con texto y/o audio, imágenes y gráficos, textos y ejercicios refuerzan la retención, comprensión y aplicación de contenidos tradicionales.
- Información y Comunicación: al propiciar la relación entre docentes y alumnos, fuera de cuadro de la educación tradicional, dejando de lado la pasividad, la información y los modos de comunicación ya no es repetitiva, tan formal ni directa sino, por el contrario, se manifiesta abierta, natural y más productiva. En el caso de la enseñanza de la ortografía, la comunicación entre el docente y sus alumnos (a través de correo electrónico para intercambio de logros, chats para debates, foros para realizar aporte) en donde se puedan compartir ideas, resolver dudas, y proponer nuevos juegos.
- Colaboración: posibilita la vivencia de experiencias, realización de trabajos, ideas de proyectos en común. Con la finalidad de aprender a trabajar en conjunto, aprender juntos, e incluso enseñarse mutuamente, tanto entre docentes como alumnos. Esto genera un mayor compañerismo y cooperación.
- Interactividad: intercambio de experiencias con otros compañeros del salón de clases, u otros grupos enriqueciendo en gran medida su aprendizaje, esto favorece un proceso más dinámico y didáctico. La posición del estudiante ante a la interactividad incita la reflexión, la estimación de las posibles consecuencias y provoca una mayor y mejor actividad cognitiva.
- Creatividad e iniciativa.
- Autonomía: Con el uso de las TIC, combinado con juegos y el apoyo de Internet el estudiante dispone de una gama de opciones y de gran cantidad de información, con autonomía para buscar dicha información, aprenda a utilizarla y seleccionarla. Esto es relevante y la deberá liderar el docente para que los alumnos aprendan a tomar decisiones por sí mismos, objetivas y razonadas.

- Actividad intelectual permanente: Con el uso de juegos con herramientas tecnológicas el estudiante tiene que estar pensando continuamente, relacionando y buscando alternativas.
- Alfabetización digital y audiovisual: proceso de adquisición de los conocimientos necesarios para conocer, seleccionar y utilizar adecuadamente las TIC.

En la enseñanza de la ortografía, el uso de juegos con herramientas de TIC atañe a la búsqueda y especialmente a la presentación de la información, pero estas pueden aportar algo más al sistema de enseñanza de este tema, por ejemplo, trabajar la concentración en el tema y la apropiación de su aplicación en cada contexto de la vida del estudiante en su comunicación escrita. Uno de los grupos vulnerables que se ve especialmente beneficiado por la enseñanza de la ortografía a través de juegos con la aplicación de las TIC en la educación es el de las personas con capacidades diferentes y esto definitivamente le da un plus al sistema educativo, y es que, si el desarrollo tecnológico no tiene en cuenta las necesidades de cada grupo y sus características, se pueden dar nuevas formas de exclusión social, tema importantísimo para desarrollar en otro estudio. Por ejemplo, las personas ciegas o deficientes visuales tienen, como es obvio, serios problemas de accesibilidad al uso de juegos con uso de las TIC; esta necesidad requiere del uso, implementación y adaptación de las estrategias, una opción son los llamados revisores de pantalla que permiten leer mediante de una línea Braille añadida al teclado y un sistema de voz.

El punto a destacar, es, justamente el de hacer uso de lo disponible y desarrollar ideas de nuevas soluciones que proporcione una igualdad de oportunidades y acceso. Por ejemplo, en el caso de deficiencia visual, la solución radicaría en el tamaño de las fuentes, colores, contrastes, resolución de pantalla que permita la visualización de las imágenes o juegos para el aprendizaje y práctica de la ortografía, en una palabra, adaptación y desarrollo de estrategias personalizadas. Otro ejemplo, es el caso de los estudiantes con discapacidad auditiva, aun, cuando se piense que al tener capacidad visual deberían poder leer y escribir correctamente, lo cierto es, que, por el contrario, presentan, en su mayoría problemas de lectura y escritura que no pueden relacionar con la pronunciación o lógica verbal. Una posible solución en este caso, puede consistir en establecer un vocabulario y una estructura de navegación sencilla y agregar a los contenidos en audio subtítulos o descripciones textuales que permitan la adquisición del aprendizaje del tema.

Además, la disponibilidad de diversas estrategias de juegos, que respondan al compendio de necesidades de grupos heterogéneos, con apoyo en las TIC, en la escuela es una invaluable herramienta y compone un elemento esencial que evita que los grupos desfavorecidos por razones variadas y las minorías se encuentren cada vez menos aislados, excluidos en relación a los alumnos que tienen acceso a estas en sus hogares con cero limitaciones personales. Nuevamente, el acceso restringido a las nuevas tecnologías supondría un riesgo de exclusión social.

En definitiva, las TIC aprovechadas en el proceso de enseñanza de la ortografía mediante juegos, aportan un carácter creativo, además de proporcionar acceso a nuevas formas de transmitir el conocimiento y comunicarlo; así tienen una mayor incidencia y aportes de beneficios en el área, ya que entre más dinámica y posible, relacionadas con el uso eficiente del internet;

estará abierta a todas las personas e influenciará a mas estudiantes y diversos contextos. Cabe, además, destacar algunas otras funciones que cumplen las TIC en la educación:

- Como medio de expresión y canal de comunicación presencial. Mayor participación.
- Canal de comunicación virtual.
- Herramienta para procesar información, fuente constante y abierta de información; gestión administrativa o tutorial facilitando el trabajo de los educadores.
- Diagnóstico, evaluación, corrección y adaptación de los medios didácticos
- Creación de nuevos escenarios formativos.
- Juegos de aprendizaje para el desarrollo cognitivo.
- Utilización de recursos multimedia como videos, imágenes, sonido, interactividad.
- Recursos para el tratamiento de la diversidad.
- Realización de nuevas actividades de aprendizaje de alto potencial didáctico.

Por otro lado, todo tiene sus inconvenientes, y entre ellos podemos señalar deficiencias del uso de juegos con apoyo en las TIC en las aulas con los alumnos, tales como:

- Distracción: divagar consultando páginas web que sean de su interés o juegos que no tiene propósitos de aprendizaje con los que está familiarizado fuera del contexto escolar y, es aquí donde el docente debe tener especial atención porque es contraproducente que confunda el aprendizaje con el juego. El juego puede servir para aprender, pero no al contrario.
- Adhesión a determinados programas y aplicaciones, entre ellas chats, videojuegos online que trastornen el desarrollo personal, social y educativo del estudiante, al respecto se ha advertido el uso y abuso del Internet, pues como todo un progreso tecnológico produce una patología.
- Desperdicio del tiempo: por extensas búsquedas y por distractores.
- Mucha de la información no es fiable. Es por ellos, que se debe poner especial interés, en enseñar a los alumnos a diferenciar qué es información fiable.
- Aislamiento: con el aumento en la frecuencia de juegos didácticos el alumno, termina en muchos casos lo aísla de otras formas de comunicación, que son fundamentales en su desarrollo formativo.
- Uso de contenidos y materiales que pueden confundir el conocimiento con la acumulación de datos.
- Incertidumbre.

Otro punto a considerarse es que, en la actualidad, los estudiantes, incluso antes de sus inicios escolares, toman con toda naturalidad la presencia, uso y convivencia con las tecnologías, adaptándose sin dificultad para su uso cotidiano en casi todo contexto. Aun así, el uso de las tecnologías constituye motivo de preocupación, discusión y reflexión, en todo nivel. Es por esto que supone un gran reto para la educación. Es imprescindible saber y entender cómo las utilizan,

porque, para qué y la frecuencia, así como la influencia en su vida, como mediatizan sus relaciones interpersonales. Indiscutiblemente el computador, internet, el teléfono móvil, o cualquier otro dispositivo tecnológico han favorecido radicales cambios en nuestra educación, principalmente, por su naturaleza interactiva.

De lo que se trata, con el uso de estas tecnologías dentro del aula, no es, traspasar una información determinada, sino de instruir a aprender como aprendizaje permanente toda la vida. Las instituciones educativas tienen que estar con las botas puestas para formar alumnos para crear conocimiento y su uso práctico, que sepan escoger, ponderar, criticar, descartar, utilizar, adaptar adecuadamente toda esa información disponible. En ese sentido, las TIC se pueden analizar y clasificar en distintos tipos. Desde la perspectiva de la investigación, se consideraron los siguientes tipos de uso esencial:

- 1) Juego y de Ocio.
- 2) Comunicación e Información.
- 3) Educativo y formativo.

Propiciando espacios y oportunidades de equidad, colaboración y participación, lo que conduce a un aprendizaje cooperativo, facilita el acceso a la información y su comunicación, con opciones antes desconocidas. A este respecto, las aceleradas transformaciones tecnológicas juegan un rol categórico en el ámbito educativo. Otros espacios no son ajenos a esto, como es la familia, que, por desconocimiento, desarrollan impotencia e incertidumbre ante la tecnología. Desde un punto de vista particular, se considera que el gran reto educativo radica en la necesidad de preparar a educadores y familias en el uso apropiado de las TIC, con el objeto de promover en el estudiante el uso adecuado y cerrar lo máximo la brecha digital que les separa de ellos.

Retomando, el tema central, es decir, la enseñanza de la ortografía con juegos que se apoyan en el uso de las TIC, que propician espacios y oportunidades de equidad, son variados, pero con la característica predominante del dinamismo e interés, facilitando la transformación de enseñanza necesaria. Por ejemplo: Ortografía ilustrada.

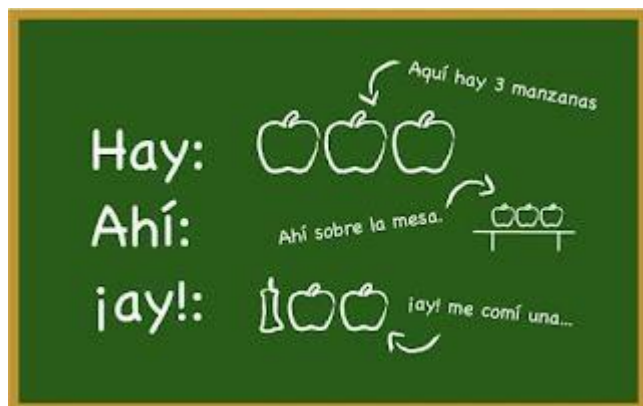
Ocuparse de la ortografía de modo gráfica, permitiendo orientar la atención del estudiante, fijando en su cerebro la palabra escrita correctamente. Sobre esto Prado (2004) apunta que “es de gran importancia determinar las deficiencias ortográficas, así como analizar las causas que las han provocado, haciendo un diagnóstico eficaz sobre su origen y aplicar estrategias y recursos individualizados para perfeccionar cada situación” (Prado, 2004, p.314). En la imagen 1, se puede apreciar visualmente los signos de interrogación los cuales se han dejado de utilizar correctamente.



**Imagen 1. Importancia de los signos Puntuación Fuente: <http://blogmayratic.blogspot.com/>**

Adicionalmente, las imágenes sirven para despejar dudas y aprender a escribir palabras que se perciben como difíciles.

- Palabras que son utilizadas de forma equivocada con regularidad:



El idioma ha padecido cambios debido a su contacto con otras lenguas y como resultado nuevas palabras que se han añadido al español. Sin embargo, al ser palabras que se modifican o se usan inapropiadamente, no se escriben o pronuncian correctamente.

**Imagen 2. Despejar dudas y aprender a escribir palabras Fuente: <http://blogmayratic.blogspot.com/>**

- Aprendizaje de reglas ortográficas

Existe una gran controversia sobre el aprendizaje de reglas ortográficas, porque lo usual es que debe aprenderse y recitarse. No obstante, las investigaciones han demostrado que no es la forma apropiada. Al respecto, Carratalá (2013) dice que "...la forma de alcanzar las reglas --de acentuación o cualquier otras que reúnan los requisitos que antes mencionábamos--, nos inclinamos por la vía inductiva" (p.158), refiriéndose a enseñarles a inducir las reglas que necesitan usar en el contexto adecuado, es decir que comprendan realmente lo que leen.

Existen muchas herramientas virtuales que pueden ayudar para trabajar el tema de ortografía, algunos ejemplos son:

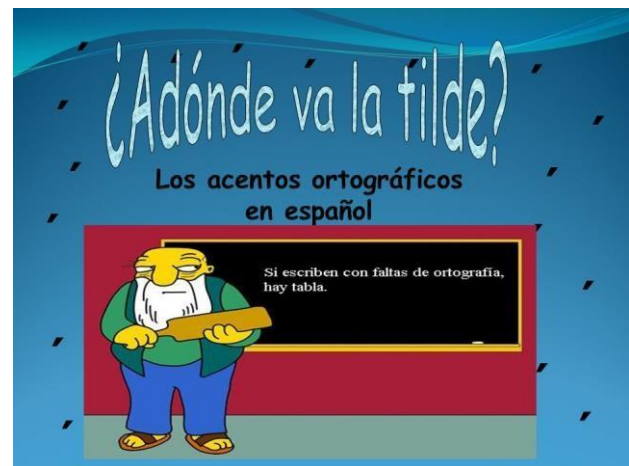


- En la página llamada reglas de ortografía se muestran bloques de información con actividades sobre este tema. El link es el siguiente: <http://platea.pntic.mec.es/~fbellon/orto/regla.htm>
- Fonética y ortografía es el nombre de la página donde se muestran reglas sobre b y v, h, g y j de manera interactiva. Se muestra en el siguiente link: <https://conteni2.educarex.es/mats/11761/contenido/home.html>
- Otro recurso interesante se llamada lengua española, se puede acceder en el siguiente link: [http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/lengua/opup\\_fullscreen.htm](http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/lengua/opup_fullscreen.htm)
- Una forma dinámica de trabajar las reglas ortográficas es por medio de vídeos e imágenes.

En cuanto el uso de juegos, que es el enfoque del tema que nos ocupa, se puede mencionar, a Gajardo (2016) que señala que, frente al cambio dentro de la enseñanza de los alumnos, dado que no aprenden de la misma forma que antes de la aparición de internet y de las tecnologías. Siendo el fin último que los alumnos aprendan y se motiven, lo juegos deben de considerar los intereses actuales de los mismos. El primer punto es que el docente muestre iniciativa incorporando elementos tecnológicos a su práctica docente, como espacio de convivencia para aprovecharen pro de procesos formativos.

- En cuanto a los juegos que se pueden utilizar en el tema de ortografía se puede mencionar, entre muchos:
- Un barco pirata con juegos para aprender de manera divertida. Disponible en: <http://www.edu365.cat/primaria/muds/castella/ortografiate/ortografiate3/contenido/>
- Dónde está la tilde, matarilerilerile. Es un juego interactivo para aprender y practicar las reglas de acentuación. Disponible en: <https://conteni2.educarex.es/mats/100015/contenido/>

Distinguir donde lleva acento las palabras, de acuerdo a si son agudas, llanas, esdrújulas y sobresdrújulas o cuándo acentuar un monosílabo, un hiato y un diptongo es una de las dudas más frecuentes de los estudiantes (ver imagen 3).



**Imagen 3. ¿Adónde va la tilde? Fuente: <https://slideplayer.es/slide/34668/>**

- Ortografía interactiva es una divertida y educativa opción, con todo tipo de ejercicios tanto interactivos como imprimibles organizados por temas según el aspecto que se quiera trabajar. Disponible en: <http://www.aplicaciones.info/ortogra/ortogra.htm>
- ¿Cómo dice que dijo? Juego online disponible también como app de Android e iOS. Propone frases que hay que completar con la palabra que tiene la ortografía correcta: <http://www.comodicequedijo.com/>
- Buscapalabras: Juego que consiste en Trabajar acentuación, disponible en <https://buscapalabras.com.ar/separar-en-silabas-folleto.html>
- Buscador de palabras y distintas herramientas del idioma español (ver imagen 4).



**Imagen 4. Busca palabras sopa de letras. Fuente: <https://appadvice.com/app/>**

Los anteriores juegos, son solo unos pocos ejemplos de muchos que podemos, encontrar, adaptar, y crear para la enseñanza de la ortografía, usan las TIC. En este sentido, la investigación concluyo que la mayoría de las faltas en ortografía que tienen los estudiantes se debe a la importancia que suelen darles a ciertas palabras. Para algunos, escribir bien se traduce en un nivel alto en educación. Finalmente se puede afirmar que la ortografía se ha sometido a cambios importantes; no obstante, las reglas establecen respetar la ortografía que, aunque no sea la preferencia de la mayoría y se considere por algunos, algo arbitrario, los estudiantes deben debe regirse por ella, en realidad toda la sociedad.

La importancia de la ortografía radica en el significado de las palabras; ya que el cambio de una letra o una tilde, puede variar el significado de lo que se quiere decir y, por lo tanto, caer en malos entendidos o textos imprecisos. Como se ha podido observar en este artículo es evidente que las TIC tienen y seguirán teniendo una significativa influencia en la enseñanza de la ortografía, en la educación, así como en la sociedad en general. Las nuevas tecnologías proporcionan herramientas para optimizar los procesos de enseñanza y pueden facilitar la superación de las desigualdades de aprendizaje, pero su utilización a favor o en contra de una educación más justa dependerá en gran medida de los recursos equitativos, de los conocimientos y la capacidad de uso de los involucrados.

En conclusión, sea cual sea la metodología de uso de las TIC al aula, debe darse especial atención a una formación que permita: alfabetización digital, competencia digital y educación integral.

## Abordaje Epistémico Metodológico

El estudio se circunscribe en una investigación de campo de carácter descriptiva, con diseño no experimental, apoyada en una revisión documental.; A tal efecto, Arias (2016), define la investigación de campo como: “Consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna” (p. 28). De igual manera, la UPEL (2016), en el Manual de trabajo de Grado de Maestría y Tesis Doctorales, la define como:

El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito bien sea de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad. (p. 14).

La revisión documental permitió sustentar las bases teóricas y legales de la presente investigación. La recolección de la información se realizó mediante encuestas aplicadas a los padres de familia y estudiantes, y contó con el análisis y la observación de las autoras de la investigación. En dicho análisis y la interpretación de datos, se trabajó con la información que tuvo mayor relevancia en la investigación, tal como las respuestas obtenidas, interrelacionadas con las bases teóricas y con los conocimientos con relación al estudio; con recopilación de información que fue observación directa.

## Conclusiones

Definitivamente uno de los grandes problemas que se encuentra en la enseñanza, es el caudal de faltas de ortografía de los alumnos siendo que una buena ortografía, es la base de un texto bien escrito y se ha de tener en cuenta que, en la mayoría de las ocasiones, nos comunicamos por escrito.

Es sumamente importante favorecer el proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos de alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar la enseñanza, desarrollo de material didáctico, instrumento cognitivo, gestión de la tutoría de alumnos; uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas.

Se concluye que las TIC siguen teniendo una gran influencia en la enseñanza de la ortografía y por ende en la educación, que prepara los alumnos para su futuro profesional y social. Las nuevas tecnologías aportan interesantes herramientas para optimizar los procesos de enseñanza y facilitan la superación de aquellas desigualdades en el aprendizaje, su utilización a favor de una

educación justa va a depender en gran medida de los recursos equitativos tanto de los conocimientos como de la capacidad de uso de todos los que forma parte del Sistema educativo.

## Referencias

- Arias, F. (2016). *El proyecto de investigación, guía para su elaboración*. Editorial Espíteme 5ta. Edición. Venezuela.
- Adès, J. y Lejoyeux, M. (2003): *Las nuevas adicciones Internet, juego, deporte, compras, trabajo, dinero*. Barcelona, Kairós.
- Barberá, Collado, Morató y Rizo (2004). *Didáctica de la ortografía*. España: Gráficas y encuadernaciones Reunidas S.A.
- Carmona, J y Cortinez, A. (2014). *Impacto de las redes sociales en el proceso escritural de los jóvenes de la ciudad de Medellín*. Tesis para optar por el grado de licenciatura. No publicada Universidad de San Buenaventura. Medellín, Colombia.
- Carratalá, F. (2013). *Tratado de didáctica de la ortografía de la lengua española. La competencia ortográfica*. Madrid, España: Octaedro Editorial.
- Duart, J. y Sangrá, A. (2000). *Aprender en la virtualidad*. Barcelona. Gedisa.
- García, M. L. (2008). *Conciencia ortográfica y motivación*. Educación: una revista cubana que hace esencia de pensamiento, (124), 40 - 46.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México, D.F.: Mc Graw Hill.
- Informe Mundial sobre las Ciencias Sociales 2010. (Página Web] Disponible: <https://es.unesco.org/wssr2010> [Consulta: 2020, Abril, 12]
- Kaufman, A. (2003). *Cómo enseñar, corregir y evaluar la ortografía de nuestros alumnos... Y no morir en el intento*. [Documento en línea]. Disponible: [http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a26n3/26\\_03\\_Kaufman.pdf](http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a26n3/26_03_Kaufman.pdf). [Consulta 2020, noviembre, 30]
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2016). *Manual de trabajo de Grado de Maestría y Tesis Doctorales*. Caracas
- Murueta R., Marco E. (2002). *Heidegger frente a la teoría de la praxis. Discusiones sobre psicología y ontología*. Ediciones AMAPSI, México.
- Lafuente, C. y Marín, A. (2008). Metodologías de la investigación en las ciencias sociales: Fases, fuentes y selección de técnicas. *Revista Escuela de Administración de Negocios*. [Revista en línea]. Disponible: <http://www.redalyc.org/pdf/206/20612981002.pdf>. [Consulta: 2020, Abril, 12]

- Martínez, C., Simón, E., García, M., Fernández, M. y Ortiz, M. (1) (2015). *Didáctica de la Lengua Española*. [Documento en línea] Disponible: [https://drive.google.com/file/d/0BxcD1\\_VjtE\\_iTmxrOC1Dbm1hbEU/view](https://drive.google.com/file/d/0BxcD1_VjtE_iTmxrOC1Dbm1hbEU/view). [Consulta: 2020, Abril, 12]
- Medina A, Sara. (2015). *La Ortografía en Educación Primaria: Enfoques didácticos y propuesta para su enseñanza*. Universidad de Valladolid. Trabajo de grado. No publicado. [Resumen en línea] Disponible: [http://www.C:/Users/Home/Downloads/TFG-G%20454%20\(2\).pdf](http://www.C:/Users/Home/Downloads/TFG-G%20454%20(2).pdf). [Consulta: 2020, Abril, 15]
- Murillo, M. (2013). La ortografía español y su didáctica en la educación general básica. *Revista Káñina*. [Revista en línea] núm. 1, 2013, pp. 79-99. Disponible: <https://www.redalyc.org/pdf/442/44249256006.pdf>. [Consulta: 2020, Abril, 20]
- Prado, J. (2004). *Didáctica de la lengua y la literatura para educar en el XXI*. Madrid, España: La Muralla S.A.
- Patricia, G. (2016). *Influencias de las redes sociales en el desarrollo de la escritura de los alumnos de séptimo básico*. Universidad Andrés Bello. Proyecto trabajo de grado de Magíster en Lenguaje y Comunicación. No publicado. Santiago, Chile.
- Real Academia Española. (2009). *Nueva gramática de la lengua española*. Madrid: España
- Tapscott, D. (1997): *Creciendo en un entorno digital*. Bogotá. Mc Graw-Hill.

## Los autores

### **Maria Villacob**

Magister en Gestión de la tecnología Educativa. Especialista en Administración Educativa.  
Docente en la Institución Educativa Luis Rodríguez Valera.

### **Lauris Salcedo**

Magister en Lengua Castellana en  
inglés. Especialista en administración de la  
informática educativa.  
Docente de inglés en la Institución Educativa Magola Hernández Pardo  
Municipio de Pueblo Bello César.