



*Diseño de material didáctico para la enseñanza de ortografía: una oportunidad para innovar y emprender*

*Design of didactic material for teaching spelling: an opportunity to innovate and undertake*

*Design de material didático para ensino de ortografia: uma oportunidade para inovar e emprender*

María Fernanda Soto-Ayala <sup>I</sup>

[maria.soto@epoch.edu.ec](mailto:maria.soto@epoch.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-3754-7427>

Washington Silvestre Zabala-Peralta <sup>II</sup>

[washingtons.zabala@epoch.edu.ec](mailto:washingtons.zabala@epoch.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-0834-2190>

Ana María Castillo-Reinoso <sup>III</sup>

[ana.castillo@epoch.edu.ec](mailto:ana.castillo@epoch.edu.ec)

<https://orcid.org/0000-0002-5433-7819>

**Correspondencia:** [maria.soto@epoch.edu.ec](mailto:maria.soto@epoch.edu.ec)

Ciencias de la Educación

Artículo de Investigación

\* **Recibido:** 13 de noviembre de 2022 \* **Aceptado:** 28 de diciembre de 2022 \* **Publicado:** 11 de enero de 2023

- I. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Ecuador.
- II. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Ecuador.
- III. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Ecuador.

## Resumen

El estudio y comprensión de reglas ortográficas en la educación de jóvenes, constituye una temática relevante para el futuro de estudiantes y profesionales. En la actualidad la enseñanza aprendizaje del lenguaje proyecta la asimilación de contenidos teóricos y prácticos, pero la falta de herramientas y materiales que apoyen a la acción docente afectan en el proceso de asimilación de temas y reglas ortográficas. Además, por lo que contenidos importantes se vuelven efímeros y el estudiante no los aplica con una constancia debida en su vida estudiantil y profesional. Por consiguiente, el presente estudio muestra una oportunidad para innovar y emprender mediante el proceso de creación y diseño de un material didáctico enfocado en ilustraciones y recursos atractivos para jóvenes. Además, la investigación se estructuró con el modelo MEDOA para crear, aplicar y evaluar el material didáctico.

**Palabras clave:** Diseño; Emprendimiento; Didáctica; Ortografía; Ilustración; Innovación.

## Abstract

The study and understanding of spelling rules in the education of young people constitutes a relevant topic for the future of students and professionals. At present, the teaching-learning of the language projects the assimilation of theoretical and practical contents, but the lack of tools and materials that support the teaching action affect the assimilation process of topics and spelling rules. In addition, due to which important contents become ephemeral and the student does not apply them with due constancy in their student and professional life. Therefore, the present study shows an opportunity to innovate and undertake through the process of creating and designing didactic material focused on illustrations and attractive resources for young people. In addition, the research was structured with the MEDOA model to create, apply and evaluate the didactic material.

**Keywords:** Design; Entrepreneurship; didactics; Orthography; Illustration; Innovation.

## Resumo

O estudo e compreensão das regras ortográficas na educação dos jovens constitui um tema relevante para o futuro de estudantes e profissionais. Atualmente, o ensino-aprendizagem da língua projeta a assimilação de conteúdos teóricos e práticos, mas a falta de ferramentas e materiais que

apoiem a ação docente prejudicam o processo de assimilação de tópicos e regras ortográficas. Além disso, conteúdos importantes tornam-se efêmeros e o aluno não os aplica com a devida constância em sua vida estudantil e profissional. Portanto, o presente estudo mostra uma oportunidade de inovar e empreender por meio do processo de criação e concepção de material didático com foco em ilustrações e recursos atrativos para o público jovem. Além disso, a pesquisa foi estruturada com o modelo MEDOA para criar, aplicar e avaliar o material didático.

**Palavras-chave:** Projeto; Empreendedorismo; didática; Ortografia; Ilustração; Inovação.

## Introducción

En la educación media el dominio de las habilidades ortográficas es el resultado de un arduo trabajo de estudio práctico y teórico, ya que los estudiantes se enfrentan a una realidad de aprendizaje de una lengua específica, al ser aplicada en todos los niveles de estudio y acción profesional requiere de comprensión, asimilación y aplicación de la información de forma creativa y constante. Sumando a lo anterior, se evidencia los errores ortográficos que estudiantes de últimos años de bachillerato presentan, lo que conlleva al planteamiento de soluciones desde los primeros años de estudio.

El aprendizaje de reglas de ortografías contribuye al uso correcto de símbolos y signos de la lengua y para que el proceso sea efectivo el estudiante debe convertirse en un persistente lector, logrando la memorización de palabras, construcción adecuada de la escritura y las conexiones de ideas textuales. (Gonzales, 2012) alude que la ortografía pertenece a la gramática de cada idioma, siendo evidentes las diferencias en significados, construcción y sonido. Por lo que, alterar normas ortográficas constituye una acción sancionada en escuelas y aspectos sociales.

Aunado a lo anterior, (Luz, 2020) describe la importancia de la ortografía, en la forma de expresarnos, compartir ideas, sentimientos e intereses; para lograr efectividad en lo mencionado es ineludible que la palabra brille mediante el empleo adecuado de los signos de escritura y conocimiento de la gramática. Además, (Gonzalez, 1992) establece que escribir correctamente reside en la voluntad, disciplina; así como también en el adecuado uso de puntuación, claridad, y precisión. Así pues, escribir con reglas ortográficas es “una actitud del alma” (p.81)

Por otra parte, con los avances de la tecnología y la creación de herramientas procesadoras de texto han favorecido la corrección inmediata de errores ortográficos, adicional, la comunicación inmediata exige el empleo de abreviaturas, signos animados, acortamiento de palabras y otros sistemas digitales, lo que conlleva a que la población más joven muestre desinterés por escribir

adecuadamente por la brevedad al entregar una respuesta. Por ejemplo, la incorrecta redacción en los mensajes de texto debido a que se omiten signos de puntuación y tildes en palabras. Lo que conlleva, a una realidad de dificultades ortográficas que se expanden día con día en las redes sociales.

Por lo mencionado, (Pino & Bravo, 2005) denotan, una explicación de un estudio visual-ortográfico realizado a jóvenes de establecimientos municipales han determinado como la memoria visual de las palabras escritas y la aplicación de normas ortográficas no solo implica percepción sino reconocimiento de reglas de escritura con la respectiva asociación fonológica. Además, los autores consolidan su investigación con detalles significativos en el aprendizaje; en donde la motivación por aprender y retener información está dada por la capacidad de reconocimiento mediante la lectura para recordar la correcta construcción de palabras.

Por eso, las actividades en el aula destinadas a la enseñanza aprendizaje del lenguaje especialmente es la escritura de palabras, radica en la motivación que el profesor expresa al alumnado. De esta manera, se genera una atmósfera propicia para impartir información de reglas de escritura para que el estudiante asimile y aplique en ejercicios prácticos. En otras palabras, el docente es el responsable del manejo de herramientas y material didáctico que promuevan habilidades, dominio de reglas gramaticales y un aprendizaje significativo, es decir conectando lo aprendido con los nuevos contenidos.

Al considerar al aprendizaje en un contexto de didáctica, se concibe a la educación como el proceso organizado mediante procedimientos y estrategias de interacción creativa para optimizar el proceso de enseñanza, de esta manera cumplir objetivos pedagógicos de forma eficaz y para un alcance significativo es ineludible la acción constante, responsable de la persona que enseña, del alumno y del contenido de aprendizaje. Así mismo, la importancia de la didáctica radica en la calidad de estímulos y manejo creativo de información y en las innovadoras decisiones, necesarias para motivar, inspirar y mantener el interés del alumno durante la clase.

Adicional, (Antonio, y otros, 2009) mencionan que la didáctica desde una visión activo-participativa, el docente cumple un papel específico en la acción co-aprender de la docencia y de los propios aprendices, además la didáctica demanda de acciones reflexivas y comprensivas que favorezcan la tarea docente y cada una de las expectativas de los discentes. (p.7). Es por estas razones, que la didáctica conduce a un cambio de lo tradicional a una moderna transformación,

teniendo como centro el conocimiento y cada una de las acciones teóricas- prácticas que proyecte al estudiante a formación integral con un avance social y profesional.

Sin embargo, la didáctica demanda de técnicas y herramientas que los profesores han de gestionar, con el único propósito de favorecer la atención, motivación, memoria, trabajo colaborativo e innovador en los estudiantes. Por consiguiente, dichos recursos deben estar diseñados con objetivos educativos y con un alto atractivo visual que proyecten en los jóvenes el interés inmediato por utilizarlos e interactuar en el aula. El diseño de material didáctico radica en un proceso multidisciplinario, en donde la responsabilidad no recae únicamente en el profesional en comunicación visual, sino también en psicólogos, pedagogos, comunicadores, padres de familia, directivos escolares y entes gubernamentales educativos. Por tanto, el diseño y gestión de materiales didáctico requiere de creatividad, contenidos seleccionados y un estudio psicoeducativo. Entonces, el diseño de material didáctico para la enseñanza, exclusivamente en un target de juvenil establece la selección de elementos y recursos gráficos proyectados, impresos o digitales. Tal es el caso, que la clasificación de materiales didácticos radica en: Materiales de apoyo para soporte oral (pizarra, diapositivas, carteles,), los materiales de refuerzo (libros de texto, videos, juegos de mesa, libros, folletos, guías, revistas), materiales de apoyo a la educación a distancia (páginas web, videoconferencias, aula virtual).

Por otra parte, (Carmona Navarro & Diaz Solis, 2013) clasifican a los materiales didácticos por su funcionalidad y por el medio tecnológico empleado, poniendo a consideración lo siguiente: Por su funcionalidad (resúmenes, mapas conceptuales, preguntas y respuestas, organizadores de información, entornos para crear contenidos) y por su medio tecnológico en medios convencionales( libros, pizarras, cartelera, juegos lúdicos, manipulables), medios audiovisuales (fotografía, diapositivas, películas) y materiales didácticos que se caracterizan por utilizar nuevas tecnologías (videojuegos, página web, chats, foros). (p.22)

Conocer la tipología de los materiales didácticos de esta manera conjuga ideas para establecer que material didáctico conviene para la actividad de enseñanza. Se establecerán características y detalles de funcionalidad de los juegos de mesa considerados un tipo materiales convencional y de refuerzo de conocimientos. Los juegos de mesa radican en la utilización individual y grupal, generando un aprendizaje lúdico y kinestésico en jóvenes, de esta manera, se consideran alternativas para fortalecer conceptos, estrategias y memorización de temas específicos; por lo que

en la acción docente es una herramienta que proporciona interés, concentración en los estudiantes por el hecho de emplear tarjetas, fichas, personajes y un incentivo al ganador.

Aunado a lo anterior, los juegos de mesa están definidos “como un sistema matemático interactivo, presente de forma física utilizado para contar una historia”. Visto desde otra perspectiva, el juego de mesa es un conjunto de reglas y mecánicas que dependen del azar, la estrategia o ambos a la vez, y todos ellos funcionan dentro de un grupo físico (tableros, papel, dados, gráficos o figurillas), todos estos elementos se encuentran presentes en un esquema mental e intervienen dos o más jugadores. En general en el desarrollo del juego de mesa utilizan una frase para describir y por tanto establecer el concepto del juego. (Daviau, 2011, citado por Victoria-Urbe et al., 2017)

Pues bien, el mecanismo con el que opera el juego de mesa tiene fundamentos en la ciencia matemática, es así que analiza las interacciones entre dos o más actores que buscan llegar a cumplir con el objetivo y como las decisiones de estos actores influyen en el desarrollo del juego y de quienes participan generando una retroalimentación. De esta manera es cómo funcionan los juegos de mesa, actualmente la teoría de juegos se basa en aplicaciones comenzando por la toma de decisiones políticas o económicas, aplicaciones en la red y por su puesto en los juegos de mesa. (Stokel-Walker, citado por Victoria-Urbe et al., 2017)

Continuando con la línea de la teoría de los juegos, existen tres tipos de juegos de mesa, comenzando con los competitivos, colaborativos, y cooperativos. Los juegos competitivos se caracterizan por el vencimiento a el opositor se basan en estrategias para derrotar al opositor, se fundamenta en ganar puntos para acceder a nivel o ganar todo el juego, ejemplo el monopolio. Los juegos cooperativos, se especializan en la colaboración de los jugadores con fines de ventaja, además el beneficio es equitativo, ejemplo Los colonos de Catan y Clue. Finalmente, los juegos colaborativos, tipo de juegos que se basa en que todos los jugadores trabajan en equipo contra el tablero, especializado en estrategia de que si todos se necesita de una estrategia para ganar. Ej. La sombra de Cthulhu, El señor de los anillos (Zagal, 2006 citado por, Victoria-Urbe et al., 2017)

Es necesario, describir los componentes del juego de mesa, radica en un tablero, casillas, dados, fichas, formas de avanzar. El tablero es el escenario donde se desarrollará todas las acciones que los jugadores vayan desempeñando en el transcurso del juego, es importante mencionar que el diseño debe estar relacionado con la temática del juego así el jugador se sentirá más inmiscuido con el ritual, además que debe también evocar aventura, episodios, confrontación. Las casillas detallan las divisiones mínimas del tablero o de cualquier recorrido hasta llegar a la meta, su

número dependerá de la temática, además son pieza clave ya que aquí se detallará los premios o penitencias. Los dados, instrumento tradicional por excelencia para jugar la suerte de los jugadores, con objetivo es crear un número determinado de combinaciones y que dependiendo del resultado del lanzamiento estos los hagan caer en premios o lugar de participación.

Asociado a lo anterior, las fichas son elementos que tienen relación directa con la temática del juego, en otras palabras, vendrían a ser los avatares dentro del juego. Las tarjetas y cartas son instrumentos que determinan la diversión del juego, sirven para tener una potestad más allá del tablero porque enriquecen el contenido, ellas estipulan los premios obtenidos o todo lo que perderá si cae en una casilla de penitencia. Además, las formas de avanzar radican en el progreso de los jugadores en el tablero de juego, por lo general siguen a las manecillas del reloj, o viceversa, también mediante la utilización de flechas, las posibilidades son muchas lo importante es confrontar a los jugadores con las pruebas del juego. (Barrientos, 2010)

Ahora bien, adentrarnos a un contexto de diseño de materiales didácticos es ineludible para la investigación, así como también, es importante, reconocer que los jóvenes tienen un ritmo y diferente forma de aprender, por lo que es necesario desarrollar y aplicar metodologías que vayan acorde a las necesidades de cada individuo y sobre todo con diseño atractivos que provoquen un cambio de comportamiento mediante elementos compositivos tales como colores, formas, textura, tipografías, ilustraciones, imágenes y contenidos acorde a la edad. Lo que es importante, que el diseñador tenga experiencia para el manejo gráfico y de enseñanza aprendizaje del lenguaje y ortografía.

(Monedero Moya, 2017) alude que la creación de productos comunicacionales educativos direccionados al refuerzo y comprensión de un tema específico no debe ser considerado técnicamente perfecto sino, pedagógicamente elaborado, y para el logro de lo mencionado se dispone de softwares que facilitan la creación de recursos gráficos, textos que comuniquen de forma funcional y estética con previa investigación, que se consoliden en procesos de preproducción, producción y post producción (p.55). Por lo tanto, la selección de cada detalle que construye el material didáctico debe responder a criterios pedagógicos establecidos y sobre todo, debe establecerse desde la perspectiva de la investigación, y con la responsabilidad en primera instancia de profesionales que participen del proceso de enseñanza aprendizaje.

Los detalles gráficos, residen en el empleo de la ilustración de personajes y escenarios de fantasía. La funcionalidad de empleo de este tipo de recursos es reforzar el mensaje mediante acciones de

personajes ilustrados, también contar una historia por medio de dibujos, favoreciendo la comprensión del contenido. La ilustración en productos visuales ejerce un papel primordial en el desarrollo de la mente e imaginación, pues gira en torno a la comprensión de la realidad. Para el alcance de una óptima creación de ilustración es importante conocer la historia o cuento, para proceder a la realización de bocetos, selección de paleta de colores y estilo ilustrativo. De esta manera cuidar particularidades visuales, adaptación con la narrativa y el alcance del mensaje con el receptor.

Como se ha evidenciado, la necesidad de desarrollo de herramientas educativas innovadoras ha despertado el interés en jóvenes profesionales, educadores e investigadores, generando ideas nuevas y creativas que permiten introducirse en el campo prometedor del emprendimiento.

Emprender según (Ahmad & Seymour, 2008) es iniciar la búsqueda de generación de valor, a través de la creación o expansión de una actividad económica por medio de la identificación y explotación de nuevos productos, procesos o mercados. Esta actividad, es un fenómeno que cada día toma fuerza a nivel mundial siendo considerado como una vía de acceso al crecimiento y a la prosperidad, tanto en países ricos, como en países en vías de desarrollo.

En general cualquier persona puede emprender; sin embargo, no todo emprendimiento tiene garantizado el éxito. Los emprendedores deben presentar y desarrollar ciertas capacidades y competencias para lograr el objetivo y meta trazada, en este sentido se refiere a cualidades necesarias para enfrentar todo tipo de dificultades y adaptarse a la realidad cambiante del mundo actual.

El emprendedor posee características que le facilitan no sólo emprender, sino también hacerlo con éxito. Entre ellas, algunas de las más destacadas son: Creatividad e innovación, confianza en él mismo y sus capacidades, perseverancia, capacidad para manejar problemas y la aceptación del riesgo (Alcaraz, 2011).

Cada individuo posee una personalidad diferente, del mismo modo el impulso y motivación para emprender varía en función del contexto cultural en el que se desenvuelve. Sin embargo, se ha visto que la mayor parte de los proyectos de emprendimiento se basan en la exploración, identificación y explotación de oportunidades. Varios autores e investigadores han realizado estudios donde clasifican en dos grupos a las motivaciones para emprender: pull referida al concepto de oportunidad y push al concepto de necesidad (Block & Wagner, 2007)



Según diferentes autores, se consideran varios tipos de emprendedores considerando las características que cada uno presenta. Encontrándonos en este caso, frente a un emprendedor especialista que según (Aquino, 2009) tiene un perfil mucho más técnico, se centra en un sector en especial porque lo conoce a la perfección, en la mayoría de los casos, centran sus actividades de trabajo en su sector profesional, el que generalmente ejercen en su emprendimiento.

En Ecuador el emprendimiento es conocido por tener una de las tasas más altas en Latinoamérica, ubicándose únicamente por debajo de Chile, esto según datos publicados en julio de 2020 por la GEM (Global Entrepreneurship Monitor). En el estudio se muestra una intención para emprender dentro de 3 años o menos por parte del 53% de la población encuestada, mientras que un 36,2% logró iniciar un negocio, pero no superó los 3 meses de operatividad (Lasio, Amaya, Zambrano, & Ordeñana, 2020). Siendo el emprendimiento una opción bastante considerada por los ciudadanos ecuatorianos, en el caso de los jóvenes universitarios emprendedores es fundamental la búsqueda de una incubadora para su idea de negocio bajo una orientación adecuada, contar con el apoyo de instituciones públicas o privadas que incentiven y se cree el ambiente propicio para el desarrollo de la idea y puedan brindar el apoyo económico de ser necesario, creando el ambiente propicio. Evitando de esta manera que, ideas prometedoras de jóvenes emprendedores no se vean truncadas en el camino, sino más bien se conviertan en negocios que aporten al crecimiento y desarrollo de un país.

Al examinar necesidades de estudiantes de educación general básica en asignaturas de lenguaje y comunicación en temáticas exclusivamente de escritura y ortografía, se genera la idea enfocada en la creación de material didáctico encaminado a la enseñanza aprendizaje de reglas ortográficas, constituyéndose el objetivo de la investigación, encaminándose también hacia una oportunidad para emprender. Así pues, la creación de un material didáctico promueve el interés en los jóvenes, facilitando la labor docente para perfeccionar la utilización de las reglas ortográficas. Por lo tanto, bajo un análisis tipológico se selecciona según la plataforma tecnológica a los materiales convencionales de tipo juego de mesa y para tal fin, la investigación se fundamenta en el modelo MEDOA que establece el ciclo de vida del material didáctico. Iniciando con la fase de planeación, seguido del análisis, el diseño, implementación, validación, implantación y finalmente el mantenimiento.

Teniendo en cuenta estas consideraciones la finalidad de la investigación establece la selección de información bibliográfica acerca del material didáctico, aprendizaje, ilustración, y juego de mesa.

Luego desarrollar ilustraciones a través de técnicas digitales para implementar en el material didáctico. Finalmente, crear un material didáctico (juego de mesa) de forma sistemática siguiendo el modelo MEDOA para verificar el ciclo de vida de lo creado.

## **Metodología**

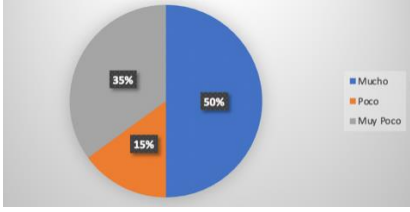
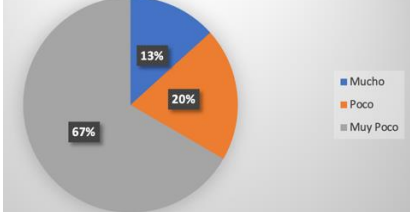
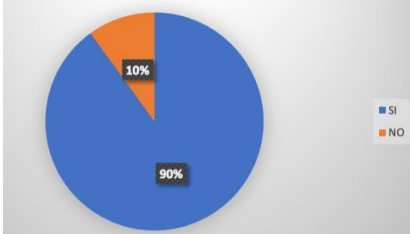
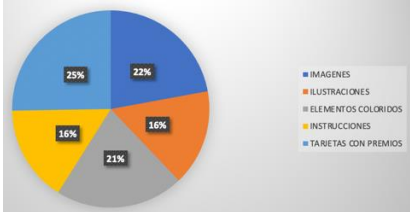
La población de estudio constituye 30 jóvenes de un rango de edad comprendido de 17 a 18 años pertenecientes al tercer año de Bachillerato y un docente quien imparte la cátedra.

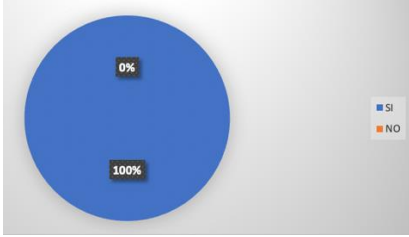
Para el desarrollo del material didáctico se basó en el modelo MEDOA (Metodología para el Desarrollo de Objetos de Aprendizaje). El objetivo de esta metodología es combinar las arquitecturas tanto en cascada como espiral para ejemplificar el ciclo de vida de un material didáctico. Ineludible, para llevar a cabo un orden sistemático de creación, aplicación y validación de una herramienta destinada a la enseñanza con proyecciones a mejora y durabilidad en periodos de estudio y target específico. A continuación, se detallará cada uno de los componentes que forman parte de esta metodología.

## **Resultados y discusión**

### **Fase 1: planeación**

En la enseñanza aprendizaje de contenidos necesarios para su aplicación a largo plazo, la planeación es el paso inicial y primordial para conocer e indagar al público meta y de esta manera establecer necesidades para ejecutar soluciones que promuevan una educación de calidad y efectiva. En consecuencia, la primera etapa de la metodología MEDOA favorece conocer la realidad de docentes y alumnos en el conocimiento de reglas de ortografía y verificar el uso de material didáctico en el aula. A continuación, se detallan resultados:

1 PREGUNTA	2 RESPUESTAS	3 ANÁLISIS
4 Le gusta las clases de Lenguaje y Comunicación	5 	6 De acuerdo a los resultados evidenciados se determinó en porcentaje mayoritario que les agrada la asignatura.
7 ¿Con qué frecuencia su profesor utiliza juegos didácticos de mesa en sus clases?	8  9	10 El 67% de resultados confirman que el profesor no utiliza juegos didácticos para la enseñanza de temas de la asignatura.
11 ¿Le gustaría que en el aprendizaje de ortografía se emplee un juego de mesa?	12 	13 Es evidente que el 90% de respuesta de los estudiantes responden que presentan la necesidad de emplear herramientas didácticas para aprender ortografía. 14
15 ¿Qué le gustaría encontrar en un juego de mesa para aprender ortografía?	16  17	18 En cuanto a los recursos gráficos determinados en la encuesta los estudiantes mencionan que les gustaría encontrar imágenes, color, tarjetas con premios, ilustraciones, y las instrucciones para participar en el juego didáctico. 19

<p>20 ¿Cree que la utilización de un juego didáctico promueve la comprensión de reglas ortográficas?</p>	<p>21</p> 	<p>22 El 100% de los estudiantes respondieron que es fundamental el empleo de juegos didácticos para comprender reglas ortográficas</p>
--	--	---

**Figura 1:** Resultados de encuesta inicial a estudiantes

**Fuente:** Autores

Al realizar la encuesta a los estudiantes del último año de colegio y con parámetros necesarios para verificar el escenario de enseñanza aprendizaje de ortografía, se evidencia un proceso de aprendizaje convencional y sin habilidades kinestésicas a desarrollar. Es necesario, comprender las exigencias que hoy en día presenta la educación a nuevas generaciones digitales, debido a que ellos adquieren impactos y estímulos visuales diariamente, y las herramientas de enseñanza sin un manejo de contenido moderno evitan que la asimilación de información sea efectiva y de calidad. Debido a lo cual, esta primera etapa de planeación se determinó mediante porcentajes altos que los estudiantes prefieren un aprendizaje con material didáctico a base de juegos, en donde ellos encuentren información de reglas ortográfica y elementos visuales que favorezcan el manejo y comprensión de la información. Por lo tanto, se proyecta la construcción y diseño de un material didáctico tipo juego de mesa para promover nuevas expectativas de enseñanza aprendizaje en el aula; garantizando la valoración de uso y mantenimientos si requiera.

## **Fase 2: análisis**

En la actualidad los jóvenes con cierto grado de conocimiento básico, de áreas específicas o de profesionalización desconocen o han olvidado algunas reglas ortográficas necesarias para la comprensión textual o de comunicación, convirtiéndose en un problema, debido que a lo largo de su formación necesitan escribir correctamente, ya sea en sus tareas, proyectos, y con el transcurso de los años en su desempeño laboral, convirtiéndose en una cualidad que todos los humanos deben saber para demostrar una adecuada imagen en todo ámbito.

Por otra parte, el estudio y aplicación de contenido de las reglas ortográficas de primera instancia de función radica en escribir correctamente y de acuerdo, a la metodología de enseñanza empleada

por el profesor se proyecta la asimilación de los estudiantes. Es por esto que, se reside en la forma de practicar, aplicar en casos reales y memorizar, otros realizan varios ejemplos repetitivos hasta mecanizar la mente, o reforzar mediante múltiples factores didácticos que no permitan la pérdida de interés, porque los estudiantes al percibir contenidos textuales y de memorización generar comportamientos de asimilación de la información como tediosa y aburrida.

A nivel general, a través de una breve indagación y por vivencias de docentes y estudiantes al estudiar las reglas ortográficas resulta una fase bastante compleja de aprender y memorizar, por lo que, se plantea el uso de un medio didáctico para establecer nuevas estrategias didácticas, en donde, la clase sea más atractiva y entendible para el estudio de ortografía. De este modo, la investigación adopta el diseño y creación de un juego de mesa como mecanismo de enseñanza a jóvenes que se encuentran cursando esta temática de estudio.

A nivel pedagógico, el objetivo es promover la correcta enseñanza-aprendizaje de la ortografía en los jóvenes que cursan niveles de estudio de bachillerato; mediante el uso y empleo de un juego de mesa, para considerar una validación posterior al momento de escribir y comunicar de forma efectiva, por lo tanto, es ineludible, el apoyo pedagógico de docentes y autoridades educativas para el desarrollo y desempeño de los contenidos que formarán parte del material didáctico.

A nivel educativo, el proceso de enseñanza aprendizaje radica en dos actores principales, siendo el docente y el estudiante. Por consiguiente, el papel que desempeña el profesor es inducir de forma estratégica y metodológica las habilidades cognoscitivas, sensoriales que promuevan un alto desempeño al solventar ejercicios teórico- práctico mediante la aplicación de ejercicios individuales, talleres grupales, exposiciones, tareas de refuerzo en casa y mediante el empleo de materiales no convencionales como el juego de mesa para la constatación de lo aprendido.

### **Fase 3 y 4: diseño e implementación**

Cuando se definen las características técnicas, pedagógicas y educativas se establece la fase de diseño. Además, se determinan los softwares y herramientas especializadas para el diseño y creación del material didáctico. Por lo tanto, el funcionamiento y estructura radica en aspectos esenciales como didáctico, de interacción y de evaluación. Ahora bien, establecer el público objetivo se enfoca a jóvenes, entre 16 a 18 años, de un colegio público. Para el desarrollo y selección de contenidos se ha realizado un diálogo con docentes que informaron que los jóvenes estudiantes

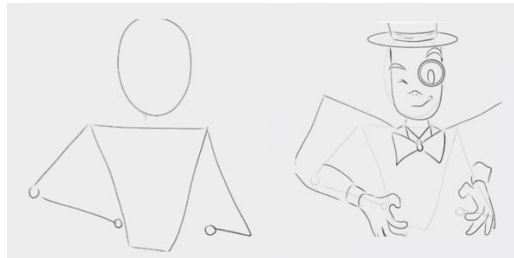
tienen un cierto grado de confusión con la manera correcta de escribir ciertas palabras, repercutiendo en el inadecuado uso de reglas ortográficas del uso de: la s, c, m, b, v, h.

Con relación a la procedencia de contenidos e información de las reglas ortográficas se basó en un manual propuesto por “InterWare”, donde detalla claramente cada regla, sumado además ejemplos para la comprensión, explicación, sonido para la aplicación y correcto uso. Aunado a lo anterior se dispone una relación con la “Real Academia Española”, la misma que guarda una distinción al escribir correctamente cada palabra y el uso correcto de los múltiples signos, por esta razón se jerarquiza la importancia en la pronunciación, etimología, escritura y el uso.

Para el diseño, se implementó la técnica de la ilustración para lograr que el material didáctico sea más digerible y genere interés con personajes y elementos. Para el desarrollo creativo del tablero, cartas, packaging se emplea Adobe Fresco, interfaz que presenta compatibilidad con otros softwares de Adobe y por la facilidad en cada una de sus herramientas, favoreciendo la creación de personajes con detalles establecidos en la etapa inicial de bocetaje. Además, comprender que los jóvenes hoy en día consumen alto contenido gráfico en video juegos, redes sociales, series de televisión y publicidad; por lo que se considera necesario el empleo de ilustraciones para reforzar contenidos textuales y de esta manera encuentran familiaridad en el material didáctico. Hay que tener en cuenta que ilustrar implica interpretar contenido textual, resumirlo y encontrar la posibilidad gráfica que mejor denote el mensaje, de esta manera comunicar de manera inmediata y efectiva.

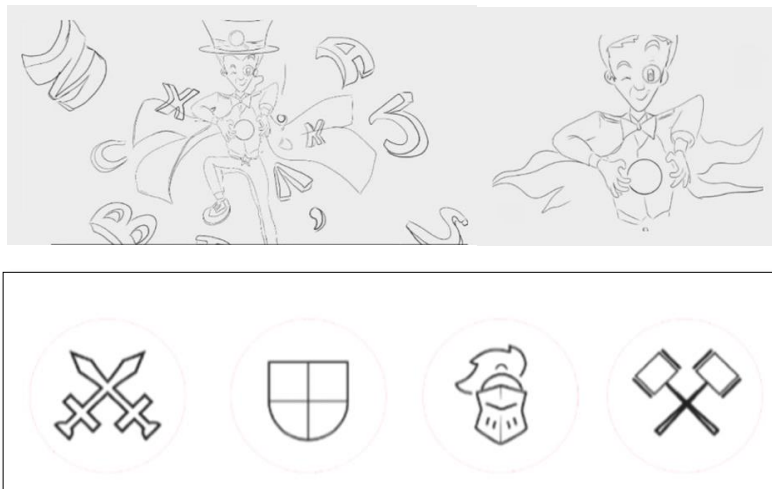
En lo que concierne a la construcción del material se realizó una etapa de bocetaje, para determinar detalles, apariencia del personaje, estilo de vestimenta, movimientos, personalidad y adecuaciones del personaje principal, hasta finalmente llegar al producto final. Es necesario, hacer hincapié en el camino creativo inicial, debido a que una ilustración se consolida en la manifestación de plasmar una idea y para su alcance creativo se requiere de conocimiento de elementos conceptuales, estudio de la forma y proporcionalidad, características anatómicas, espacio, color y sobre todo la composición.

**Fuente:** Autores



**Figura 2:** Bocetos

**Fuente:** Autores



**Figura 3:** Bocetos

Otro punto, que se ha tomado en cuenta para el desarrollo de las ilustraciones es el código de color para provocar efectos emocionales o estados anímicos y se lleve a cabo el proceso contenido-relación en cada acción del juego. La cromática empleada en cada detalle de personajes y acciones del juego sirven como distintivo para diferenciar las distintas reglas que existen. Para el personaje principal se utiliza una triada de colores secundarios mismos que contribuyeron a darle una personalidad elegante y algo misteriosa a la vez, ayudando a crear la personalidad que lleva en este caso “Sir perfección”. El código de color de la composición implicó la selección de colores que cumplan funciones de legibilidad, visibilidad y genera en los colores vibración para que se especifique la acción en el juego, estableciendo al color como el componente clave del lenguaje visual a transmitir en el juego, espacio didáctico para comprender y reforzar conocimientos de las reglas de ortografía.

Fuente: Autores



Figura 4: Ilustración Color

La composición y creación del juego didáctico, implica el conocimiento de conceptos básicos del contenido a establecer, funcionamiento para la edad seleccionada, proceso de armado y selección de elementos adicionales. El diseño a presentar corresponde a un juego de mesa que requiere más de un jugador con el mismo interés de ganancia, correspondiente a una construcción didáctica que presenta la explicación de la mecánica del juego, expresadas en las reglas de cada jugador y diferentes posibilidades de aprendizaje de ortografía. Es necesario, que las instrucciones, reglas y políticas del uso del juego sean precisas y con un lenguaje claro de acuerdo a la edad del jugador para generar una óptima utilización y concentración mientras juegan.

El juego involucra la participación de 2 a 4 personas. Los elementos del juego radican en 44 casillas (con el inicio en la izquierda y en final a la derecha); en total hay 4 fichas con un escudo diferente para reconocer a cada jugador. Además, incluye cartas de las diferentes reglas existentes, para generar competitividad presenta una tabla de clasificaciones y finalmente incluye dos dados. La dificultad es normal con aprendizaje rápido. El objetivo es recorrer por todo el circuito, quien gane 3 veces será proclamado “Rey de la ortografía”.



Fuente: Autores

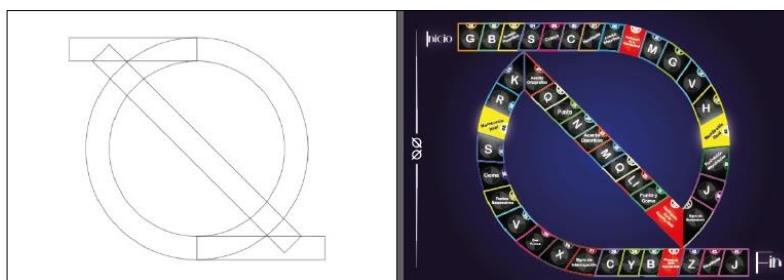


Figura 5: Tablero del juego de mesa

## Reglas

1. Los jugadores participantes lanzarán los dados en que obtenga el menor número empieza el juego.
2. Cada casillero del tablero guarda una regla ortográfica el jugador deberá responder en un período o muy extenso de un minuto de lo contrario será penalizado.
3. Al caer en casillas de penalización la carta le indicará su castigo.
4. Al caer en la casilla de membresía real, el participante obtendrá una ventaja sobre otros jugadores.
5. A medida que finaliza el juego se otorga una tarjeta al ganador de cada ronda y se coloca en la tabla la clasificación, quien obtenga 3 victorias se proclamará como “Rey de la Ortografía”.

Fuente: Autores



Figura 6: Reglas de Juego

El conocimiento pedagógico y manejo de contenido en los juegos didácticos promueve la realización funcional y correcta comprensión por parte del jugador o persona que será el líder del

juego en este caso este papel podría responsabilizarle el docente para establecer un duelo con ganancia de puntos que mejore el rendimiento del estudiante, luego de evidenciar la aplicación de reglas ortográficas mientras se divierte, estudia y memoriza. Por lo tanto, el diseño contiene elementos gráficos que permite el dominio e interés del estudiante al momento de competir y poner a prueba la adquisición de información. En el proceso de MEDOA en la fase de implementación se evidencia el “Objeto de Aprendizaje”, con sus diferentes elementos tales como: la implementación de las reglas ortográficas en cada tarjeta, ubicadas como el retiro de las cartas y las ilustraciones como tiro de estas. Cada tarjeta muestra personajes que indican emocionalidad y una acción a llevar a cabo durante la partida; de esta manera el comportamiento del jugador concentra para no perder puntos y quedar en la mira de otros participantes o líder.



Figura 7: Tarjetas de juego



Figura 8: Tiro de las tarjetas de juego

Fuente: Autores



Figura 9: Retiro de las tarjetas de juego

En la etapa del diseño es sustancial proyectar nuevas posibilidades de mercado, y lo adecuado es generar estrategias de mercado que proyecten a la generación de emprendimientos, considerándose el material didáctico diseñado como una buena opción por la aceptación presentada frente a los estudiantes quienes consideran que es fundamental el empleo de juegos didácticos para comprender reglas ortográficas. Pudiendo desarrollarse un Plan de Negocios que impulse a abrir un mayor mercado para la promoción y venta del presente trabajo.

Por consiguiente, en este proceso radica innovar hacia nuevos nichos de mercado, y al mismo tiempo que se promueven áreas del conocimiento tales como educación, pedagogía, psicología, diseño industrial, electrónica, informática para que el juego de mesa no solo tenga una creación tangible sino más bien, que radique en nuevas opciones virtuales que amplifique la participación de una comunidad educativa con las mismas necesidades de conocimiento de la ortografía. Por esta razón a largo plazo, se optó por realizar el diseño y creación gráfica de un logotipo que acompañe al juego de mesa y para su proceso creativo se ha empleado un ícono de prohibición haciendo alusión a evitar cometer una falta ortográfica, y la denominación resultante es “Sin Errores”.

La tipografía de la palabra “errores” es creada con características de una tipografía de familia sans-serif / geométrica, la segunda tipografía de la palabra “Sin” se empleó de tipo existente llamada CollegiateBlackFLF.

En cuanto, a la cromática del logotipo se seleccionó el color naranja, con un significado psicológico que denota alegría y entusiasmo, aporta espíritu de independencia y confianza en uno mismo, ideal para la representación del juego de mesa.

**Fuente:** Autores



**Figura 10:** Marca juego de mesa

Finalmente, el packaging, cumple multifunciones en la protección, presentación y comercialización de un producto, convirtiéndolo en algo valioso desde el primer contacto con el cliente. Es por esta razón, que el empaque que guarda y comercializa un juego didáctico un elemento tangible de aprendizaje destinado a niños y jóvenes radica en el poder de atracción, por lo que es

necesario su estudio, investigación y construcción para contribuir a la comprensión, manejo y protección de piezas que formen parte del juego. Aunado a lo anterior, el diseño del packaging debe ser estratégico, llamativo con información de instrucción y la edad recomendada de esta manera motivar al uso o adquisición del mismo. Por lo tanto, el diseño se optó por una caja de tamaño A3, con tapa tipo bisagra, opción de fácil acceso y manejo, adicional tiene la funcionalidad de contener todos los insumos que el juego necesita para su correcta utilización.

Fuente: Autores



Figura 11: Packaging Juego de mesa

### Fase 5: validación

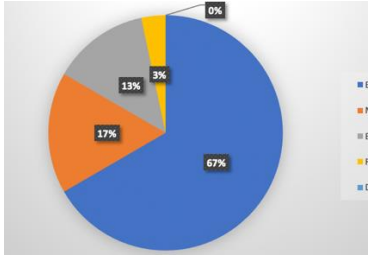
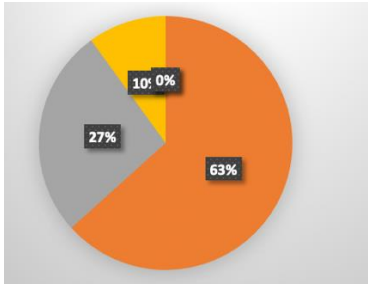
En esta fase de la investigación se procede a realizar la valoración del material didáctico tipo juego de mesa, para verificar el uso y aplicación en el proceso de enseñanza de reglas ortográficas. En primera instancia, se aplicó el juego de mesa a los estudiantes para que interactúen con el contenido, tarjetas, personajes y reglas ortográficas. Fue necesario, observar el comportamiento de los jóvenes que participaron en este proceso y receptor criterios de la experiencia pedagógica al momento de interactuar. Para esta fase se empleó una escala estimativa que favorece la evolución de las conductas, práctica, procedimientos realizados por el estudiante y el juego de mesa creado.

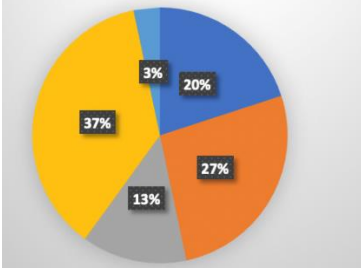
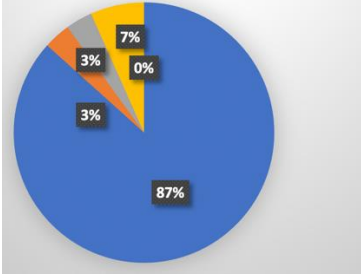
Figura 12: Escala estimativa- FASE VALIDACIÓN

ESCALA ESTIMATIVA					
<b>Propósito:</b> Evaluar el grado de aplicabilidad y manejo del juego de mesa para el aprendizaje de reglas ortográficas					
	NIVELES DE LOGRO				
INDICADORES	EXCELENTE	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEFICIENTE

1.- Analiza la información sobre el tema					
2.- Muestra interés en el uso y variedad de materiales					
3.- Logra entender el tema y la representación gráfica					
4.- Avanza favorablemente en el transcurso del juego					
5.- Se evidencia el aprendizaje de reglas ortográficas al finalizar el juego					

Fuente: Autores

23	INDICADOR	24	NIVELES DE LOGRO	25	ANÁLISIS
26	1.- Analiza la información sobre el tema	27		28	De acuerdo a los resultados el 67% se estima una escala de excelente lo que implicó que se comprende la información. Por lo tanto, se generó el análisis por parte de los estudiantes.
29	2.- Muestra interés en el uso y variedad de materiales	30	31	32	El 77% de resultados confirman la escala excelente al determinar el interés al jugar y aprender reglas ortográficas en un juego de mesa.
33	3.- Logra entender el tema y la representación gráfica	34		35	Se constató que el 63% y el 27 % en escalas altas de respuesta de los estudiantes en la comprensión de elementos gráficos utilizados en el juego de mesa

<p>36 4.- Avanza favorablemente en el transcurso del juego</p>	<p>37 38</p> 	<p>39 En cuanto a la experiencia del juego y su manejo de tarjetas y comprensión de instrucciones los estudiantes respondieron en escala alta del 37% con un indicador regular y el 3% deficiente, lo que promueve a cambios en la etapa de mantenimiento.</p> <p>40</p>
<p>41 5.- Se evidencia el aprendizaje de reglas ortográficas al finalizar el juego</p>	<p>42</p> 	<p>43 El 87% de los estudiantes se detectó la escala excelente al evidenciar que aprendieron de reglas de ortografía cuando finalizaron el juego de mesa</p>

**Figura 13:** Análisis e interpretación de resultados

**Fuente:** Autores

Es indudable, los resultados obtenidos en cada indicador de análisis realizado después de la interacción con el juego de mesa. Por consiguiente, comprender que los estudiantes con edades entre 17 y 18 años requieren de material tangible didáctico para alcanzar un nuevo enfoque en su manera de aprender. Por su puesto, entender que las nuevas generaciones han cambiado su forma de ver al mundo, por lo tanto, la asimilación de nuevos conceptos o reforzar temas es necesario motivarles mediante nuevos materiales, herramientas, juegos, actividades grupales para que desarrollen habilidades cognitivas, comunicativas y de adaptabilidad.

Así pues, innovar con herramientas, juegos o actividades diferentes en el aula involucra a todos los actores de la educación para que concuerde de forma positiva cada estrategia pedagógica y educativa. De esta manera, al evaluar se puede confirmar como los docentes, alumnos, directivos, padres de familia y comunidad educativa visualiza mejoras y demuestra que el aprendizaje de

calidad es posible mediante la invención, creatividad y diversión. Al mismo tiempo, conocer al público objetivo radica en establecer y crear un material exclusivo de acuerdo a la realidad, teniendo en cuenta recursos, elementos gráficos, información, y la durabilidad del mismo.

Se constató mediante el proceso de validación que los estudiantes tuvieron cierta dificultad al comprender instrucciones del juego, debido al comportamiento automático que los estudiantes llevan a cabo para participar en actividades de concurso, en otras palabras, omiten leer instrucciones de forma detallada o evitan verificar pasos, más bien, el joven actúa con rapidez para seguir la partida y tener ganancia brevemente. Dicho esto, los estudiantes jóvenes requieren de interacción con el docente para generar etapas de explicación y comprensión del juego o de la actividad a ejecutarse.

### **Fase 5 y 6: implantación y mantenimiento**

Luego de validar y constatar la experiencia de los estudiantes con el juego didáctico se dispone a presentar el ciclo de vida del material didáctico, pues la metodología MEDOA explica que cada etapa conduce a la evaluación y a la generación de mejoras para que nuevamente el objeto de aprendizaje pueda ser utilizado para el aprendizaje. Es por esto que en este apartado se dispone el material didáctico a directivos educativos para que fomenten su utilización y cumpla el objetivo de mejorar la acción docente con la aplicación de nuevas técnicas de enseñanza. También, es preciso detallar los siguientes contenidos que debe ir adjunto al juego de mesa:

- **Herramienta Forma de utilización:** Aquí se detalla si se trata de un juego cooperativo ósea en grupo, en este caso mínimo 2 máximo 4 estudiantes.
- **Herramienta Manual de uso:** En este apartado se detalla las reglas a cumplir para poder interactuar correctamente con el material didáctico.
- **Usos Incorrectos:** Se delimita lo que no debe hacer o si no cumple con la regla establecida, en este caso la penalización.

Asimismo, el diseño y construcción desde un ámbito pedagógico, educativo y creativo, reúne características de buen manejo, comprensión y renovación. Tomando a consideración, mejoras que son necesarias al momento de generar un material didáctico para el aula; como lo son los materiales que implican la durabilidad y desempeño en la manipulación. Como es de discurrir, un juego de mesa requiere intercambio de elementos, agilidad y movimiento en el tablero, y en consecuencia,



se debe fomentar su buen uso mediante el cuidado y responsabilidad del docente y estudiantes, comprendiendo que es uno de los puntos de estudio para reunir especificaciones de durabilidad y establecer nuevas especificaciones en diseño y material para adaptarlos en nuevos juegos de mesa. Aunado a lo anterior, la fase de la metodología MEDOA, que describe los cambios y mejoras luego de la evaluación e implantación, constituye la fase de mantenimientos; imprescindible para determinar como el material didáctico se adaptará a distintos entornos, y se clasifican en los siguientes: correctivo o preventivo, adaptativo y perfectivo o evolutivo. Así pues, el tipo de mantenimiento a aplicar es el perfectivo evolutivo debido que permite optimizar varios aspectos tales como: aplicación de tecnologías de scanner mediante códigos Qr y que se dirija a páginas con más contenidos a profundizar u actividades de complementación de cada regla ortográfica. En esta fase luego de la interpretación de datos en el indicador 4 (Avanza favorablemente en el transcurso del juego). Tabla 3. Se resuelven los siguientes perfeccionamientos en el material didáctico tipo juego de mesa:

- Mudar a un futuro a entornos digitales como son las aplicaciones móviles a manera de juego.
- Incorporar la realidad aumentada para obtener una mayor difusión del material y que este se muestre atractivo para todas las generaciones.

## **Discusión**

La investigación partió de una planeación con resultados evidentes, en donde los estudiantes mencionaron las necesidades de innovación en material didáctico empleado en el aula. En la actualidad todavía se utiliza el libro de texto con contenidos relevantes, pero sin ningún tipo de renovación didáctica significativa para que el estudiante encuentre la motivación necesaria y su aprendizaje sea significativo y a largo plazo. Pues, bien encontrar la motivación en el aula no es una tarea fácil, sabiendo que los estudiantes son nativos digitales y se requiere de acciones novedosas, para promover una participación activa, asimismo lo mencionan (Prieto, Gómez, & Hung, 2022) la tecnología de la información y comunicación ha evolucionado y se requiere de nuevas estrategias para alcanzar el éxito académico en los estudiantes; precisando de esta manera “un reto cognitivo, el movimiento corporal con gasto energético motriz y mental, las relaciones sociales y la cooperación, y la obtención de refuerzos positivos, la sorpresa y la alegría” en el aula (p.3.).

En cuanto, al empleo de una metodología para el desarrollo, construcción y aplicación de un objeto de aprendizaje radica en el desempeño de cada etapa, por lo tanto, la metodología MEDOA fue el proceso clave para la realización del juego de mesa. Generar un material didáctico que cumpla con estrategias pedagógicas no solo se considera ser apoyo del aprendizaje o que cumpla la función estructuradora de contenidos sino más bien, encontrar un equilibrio entre lo estético y lo funcional, para que cumpla una función motivadora. (Moreno Lucas, 2015) menciona que esta función motivadora, favorece al aprendizaje únicamente cuando el material didáctico es llamativo, interactivo y que no solo conciba una actividad de aprendizaje sino también como un avance más de su vida diaria. En otras palabras, el estudiante al interactuar con el material se sienta identificado con elementos visuales, táctiles, ilustraciones, fotografías, colores, textos, packaging, sonidos, entre otros.

La innovación en la educación es una imperiosa necesidad, por el mundo cambiante en el que vivimos y la evolución de la educación no se queda atrás, ya que hoy en día el proceso de aprendizaje no es el tradicional, sino que se habla de un aprendizaje conjunto donde estudiantes y profesores son personas activas, mediante el uso de nuevas herramientas tecnológicas, digitales, físicas, la gamificación, entre otras.

La necesidad de creación de estas nuevas herramientas y material didáctico innovador se constituye en una valiosa oportunidad para que los jóvenes que salen al mundo laboral puedan inmiscuirse en el amplio mundo del emprendimiento. Donde se pondrá en práctica los conocimientos adquiridos en su vida universitaria, generarán un aporte a la sociedad y tendrán un rédito económico. El público objetivo es amplio, porque siempre existirá la búsqueda de cómo responder a los nuevos retos del sector educativo, obligando a las entidades involucradas a estar al día con las tendencias e ir un paso más adelante.

## **Conclusiones**

En lo relativo al diseño y creación del material didáctico, cumple con cada etapa de la metodología MEDOA, garantizando un proceso ordenado, sistemático y educativo que inició desde el conocimiento de la realidad de estudiantes hasta la aplicación y evaluación del mismo. Con esto se garantiza su aplicación y distribución en comunidades educativas para que la enseñanza y aprendizaje de ortografía en últimos años de colegio resulte motivante y de interés al momento de aprender.

Los factores diferenciadores en el diseño del juego de mesa radicó en el empleo de elementos gráficos como son las ilustración, distintivo único y didáctico que agregó un toque artístico temático al material didáctico, teniendo en cuenta, que la técnica de ilustrar no solo implica dibujos simples, sino más bien un concepto de representación gráfica de un personaje exclusivo en un escenario creativo que permitió identificarse con el jugador generando emocionalidad inmediata, por lo tanto estimulación al momento de jugar y aprender implicó el manejo adecuado del color, selección de materiales, bocetos iniciales y digitalización de los mismos, así como también la información textual relevante de reglas de ortografía para que de esta manera el material didáctico cumpla con el objetivo estético, funcional para brindar información y divertir al estudiante.

Finalmente, la realización de un juego de mesa que no solo cumplió con funciones de entretenimiento, sino que tuvo como valor agregado participar en el proceso de enseñanza aprendizaje de ortografía, con la proyección de que los diseñadores se inserten en el campo ocupacional del emprendimiento, motivando a que su idea no quede estancada, sino que pueda desarrollarse, promocionarse, transformarse en una empresa, enfrentarse a los desafíos y superar barreras. Teniendo en cuenta que el material didáctico desarrollado tuvo aceptación por parte de los estudiantes, se tiene como punto de partida que el segmento consumidor es amplio.

## Referencias

1. Moreno Lucas, F. (2015). FUNCIÓN PEDAGÓGICA DE LOS RECURSOS MATERIALES EN EDUCACIÓN INFANTIL. *Vivat Academia*, 12-25.  
A. M., F. S., R. A., F. B., P. V., C. F., . . . N. M. (2009). *Didáctica general*. Madrid: Pearson Prentice Hall.
2. Ahmad, N., & Seymour, R. (2008). Defining Entrepreneurial Activity: Definitions Supporting Frameworks for Data Collection. *OECD Statistics Working Papers*.
3. Alcaraz, R. (2011). *Emprendedor de éxito*. México: McGraw Hill.
4. Aquino, J. (2009). Actitud emprendedora y creativa; Características imprescindibles para el desarrollo tecnológico y la innovación gestadas desde las aulas. *Memorias 5º. Congreso Internacional de Metodología de la Ciencia y de la Investigación para la Educación*.
5. Block, J., & Wagner, M. (2007). Opportunity Recognition and Exploitation by Necessity and Opportunity Entrepreneurs: Empirical Evidence from Earnings Equations. *Academy of Management Annual Meeting Proceedings*.

6. Carmona Navarro, V., & Diaz Solis, C. (2013). Una propuesta de material didáctico (juego de mesa) que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje de la contaminación atmosférica y sus efectos en la salud humana. Santiago de Cali.
7. Gonzales, G. R. (2012). LA ORTOGRAFÍA EN EL AULA. Revista Káñina, 181-190.
8. Gonzalez. (1992). El arte de escribir correctamente. Revista Universidad EAFIT, 81-88.
9. L. H. (2020). Ortografía. La Habana: Vientífico-Técnica .
10. Lasio, V., Amaya, A., Zambrano, J., & Ordeñana, J. (2020). Global Entrepreneurship Monitor Ecuador 2019/2020 - ESPAE.
11. Monedero Moya, J. (2017). El diseño de los materiales educativos ante un nuevo reto en la enseñanza universitaria: el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Revista interuniversitaria de formación del profesorado: RIFOP, 51-68.
12. Pino, & Bravo. (2005). La Memoria Visual Como Predictor del Aprendizaje de la Lectura. Psykhe (Santiago), 47-53.
13. Prieto, J., Gómez, J., & Hung, E. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. Revista Electrónica Educare, 251-273.

© 2022 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).