





Uso de paisajes de aprendizaje como recursos de enseñanza de reglas ortográficas en estudiantes de básica superior

Use of learning landscapes as resources for teaching spelling rules to upper elementary school students

- ¹ Ana Rocío Reza Ríos  <https://orcid.org/0009-0008-7353-697X>
Maestría en Educación, Universidad Bolivariana del Ecuador, Guayaquil, Ecuador.
arezar@ube.edu.ec
- ² Elías Ignacio Paucar Huertas  <https://orcid.org/0009-0005-9505-7695>
Maestría en Educación, Universidad Bolivariana del Ecuador, Guayaquil, Ecuador.
eipaucarh@ube.edu.ec
- ³ Mariela Tapia Leon  <https://orcid.org/0000-0002-2609-5955>
Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
mariela.tapial@ug.edu.ec
- ⁴ Virginia Sánchez Andrade  <https://orcid.org/0000-0001-9233-243X>
Universidad Bolivariana del Ecuador, Guayaquil, Ecuador
vsancheza@ube.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 17/07/2024

Revisado: 12/08/2024

Aceptado: 26/09/2024

Publicado: 05/10/2024

DOI: <https://doi.org/10.33262/ap.v6i4.541>

Cítese:

Reza Ríos , A. R., Paucar Huertas, E. I., Tapia Leon, M., & Sánchez Andrade, V. (2024). Uso de paisajes de aprendizaje como recursos de enseñanza de reglas ortográficas en estudiantes de básica superior. AlfaPublicaciones, 6(4), 24–40. <https://doi.org/10.33262/ap.v6i4.541>



ALFA PUBLICACIONES, es una revista multidisciplinar, **trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://alfapublicaciones.com>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons Attribution Non Commercial No Derivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Palabras**claves:**

Paisajes de aprendizaje,
Genially, reglas ortográficas,
Taxonomía de Bloom

Resumen

Introducción. Enseñar reglas ortográficas es un desafío para docentes y estudiantes. No obstante, dominar la ortografía es crucial para la comunicación efectiva. Escribir con claridad, precisión y coherencia es esencial para el éxito académico y profesional. En la Unidad Educativa Ascázubi, los estudiantes presentan problemas ortográficos significativos. Por lo cual es crucial usar estrategias que atraigan y mantengan el interés, como, por ejemplo, los paisajes de aprendizaje. Los paisajes de aprendizaje combinan la taxonomía de Bloom con las inteligencias múltiples y se enriquecen con otras metodologías para lograr un aprendizaje más motivador y significativo. **Objetivo.** La presente investigación tuvo como objetivo medir el impacto del uso de los paisajes de aprendizaje como recurso de enseñanza de reglas ortográficas en estudiantes de básica superior. **Metodología.** Para desarrollar esta investigación se empleó el enfoque mixto integrando datos cualitativos y cuantitativos para medir el impacto del paisaje en el uso de los signos de puntuación. El diseño de la investigación es pre experimental, permitió evaluar el efecto del paisaje de aprendizaje antes y después de su implementación. Se realizó un análisis de los datos utilizando técnicas estadísticas con la prueba T de Student. Se trabajó con los 25 estudiantes del noveno año paralelo “E” y 3 docentes de Lengua y Literatura. **Resultados.** Los resultados refuerzan la efectividad de los paisajes de aprendizaje como recurso en la enseñanza de reglas ortográficas, con una mejora significativa de 2.24 puntos. **Conclusión.** El uso de los paisajes de aprendizaje demuestra que fomentan la motivación, el trabajo colaborativo, mejora la comprensión, la retención y aplicación de las reglas ortográficas. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Pedagogía. **Tipo de estudio:** Artículos originales.

Keywords:

Learning landscapes,
Genially,
spelling rules,
Bloom's
Taxonomy

Abstract

Introduction. Teaching spelling rules is a challenge for teachers and students. However, mastering spelling is crucial for effective communication. Writing clearly, accurately and coherently is essential for academic and professional success. At the Ascázubi Educational Unit, students have significant spelling problems. Therefore, it is crucial to use strategies that attract and maintain

interest, such as learning landscapes. Learning landscapes combine Bloom's taxonomy with multiple intelligences and are enriched with other methodologies to achieve more motivating and meaningful learning. **Objective.** The present research aimed to measure the impact of the use of learning landscapes as a resource for teaching spelling rules in upper elementary school students. **Methodology.** To develop this research, a mixed approach integrating qualitative and quantitative data was used to measure the impact of the landscape on the use of punctuation marks. The research design is pre-experimental and allowed evaluating the effect of the learning landscape before and after its implementation. Data analysis was performed using statistical techniques with Student's t-test. We worked with the 25 students of the ninth year parallel "E" and 3 teachers of Language and Literature. **Results.** The results reinforce the effectiveness of learning landscapes as a resource in teaching spelling rules, with a significant improvement of 2.24 points. **Conclusion.** The use of learning landscapes demonstrates that they foster motivation, collaborative work, improve comprehension, retention and application of spelling rules.

Introducción

En el ámbito educativo, el uso de las reglas ortográficas es un reto de enseñanza para los docentes. Mientras que, para los estudiantes, el aprendizaje de dichas reglas se convierte en algo tedioso y poco interesante, ya que conlleva un proceso memorístico propio de la enseñanza tradicional. Es cierto que la ortografía puede ser un desafío para ambos actores del proceso educativo. Sin embargo, es importante recordar que es una herramienta fundamental para la comunicación efectiva. Dominarla permite expresarse con claridad, precisión y coherencia, lo cual es esencial para el éxito en la escuela y en la vida en general.

Según una investigación realizada en varios países de habla hispana, 6 de cada 10 personas presentan deficiencias en su ortografía (Jaimes, 2023). Este dato es alarmante, ya que evidencia un problema generalizado en la escritura. El problema de la mala ortografía afecta directamente a las personas en su ámbito productivo y laboral. Según Casas (2024) una sola falta de ortografía podía reducir hasta un 40% las ventas.

Asimismo, según un reportaje del diario digital Primicias (Casas, 2024), ocho de cada diez hojas de vida se descartan por errores ortográficos, ya que dejan una mala impresión del aspirante al cargo.

Los problemas ortográficos también se han evidenciado en estudiantes de los novenos años de básica superior de la Unidad Educativa Ascázubi. Los docentes se quejan del excesivo número de faltas ortográficas, del desconocimiento de las reglas de acentuación y del mal uso de los signos de puntuación, siendo estos los problemas más comunes que afronta la institución. Es por ello por lo que con la presente investigación se buscó medir el impacto del uso de los paisajes de aprendizaje como recurso de enseñanza de reglas ortográficas en estudiantes de básica superior, con la autorización correspondiente de las autoridades de la institución.

Por lo expuesto en los párrafos anteriores y dada la importancia que tiene la ortografía en la vida personal y profesional de las personas, resulta esencial la enseñanza de la ortografía mediante estrategias que capten la atención y despierten el interés en los estudiantes. En este aspecto, las herramientas tecnológicas pueden transformar la enseñanza de la ortografía en una aventura interactiva que permita generar un aprendizaje significativo. Una metodología que usa tanto la tecnología como las habilidades lingüísticas son los paisajes de aprendizaje.

Según Hernando et al. (2018), los paisajes de aprendizaje son entornos que promueven el aprendizaje activo, cruzando la riqueza de las inteligencias múltiples con la Jerarquización de procesos cognitivos de la taxonomía de Bloom. Esta metodología logra la personalización del aprendizaje combinándose con el aprendizaje colaborativo, la clase invertida, la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos. Estas metodologías, integradas con el uso de las herramientas digitales, crean experiencias de aprendizaje más atractivas y efectivas al situar al estudiante en un entorno participativo de su propio aprendizaje (Pérez, 2023).

Los paisajes de aprendizajes son una herramienta didáctica que combina actividades de comprensión con mundos simbólicos, permitiendo a los estudiantes construir su propio conocimiento de manera activa y significativa (Flotts et al., 2015). En el contexto de la enseñanza de la ortografía, esta metodología ofrece un entorno estimulante y motivador donde los estudiantes pueden aprender y practicar las reglas ortográficas de forma dinámica e interactiva. La implementación de los paisajes de aprendizaje en el aula aumenta el interés, la motivación y por tanto el aprendizaje significativo, atendiendo además a la variedad del alumnado (Burriel, 2020). Esto debido a la inserción de varias inteligencias múltiples en una sola herramienta tecnológica que contiene varias actividades acopladas a las distintas necesidades que se presentan en los estudiantes.

En cuanto a las inteligencias, en Profuturo 2022 se menciona sobre las teorías de las inteligencias múltiples de Gardner, quien afirma que todas las personas son dueñas de cada una de las ocho clases de inteligencias: lógico-matemático, lingüística, espacial, musical, cinético corporal, intrapersonal, interpersonal y naturalista, aunque cada uno destaca más en unas que en otras. Por otra parte, la taxonomía de Bloom jerarquiza los procesos cognitivos, de menor a mayor complejidad, de la siguiente manera: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear.

Esta investigación se centra en el uso de paisajes de aprendizaje digitales para generar un aprendizaje significativo de las reglas ortográficas en estudiantes de los novenos años de básica superior de la Unidad Educativa Ascázubi. Los paisajes de aprendizaje son una herramienta didáctica que utiliza una metodología innovadora, busca motivar al estudiante combinando el trabajo cooperativo, construyendo su propio conocimiento de manera activa, significativa y fomentando el uso responsable de la tecnología (Burriel, 2020, p. 16).

El uso de paisajes de aprendizaje como una herramienta didáctica en los últimos años es una metodología innovadora; en el contexto de la enseñanza de reglas ortográficas, especialmente en los signos de puntuación, estos paisajes ofrecen una manera dinámica y visual de involucrar a los estudiantes y facilitar el aprendizaje (MacDonald & Hill, 2018).

El estudio busca explorar cómo la metodología de paisajes de aprendizaje puede mejorar la comprensión, retención y aplicación efectiva de las reglas ortográficas en el uso de la coma, el punto y el punto y coma con los estudiantes de noveno año. También se pretende identificar las ventajas y desafíos de utilizar esta metodología como recurso didáctico. Para lo cual, se diseñó, en la herramienta *Genially*, un paisaje de aprendizaje denominado “Serpientes y escaleras con los signos de puntuación”. Este paisaje relacionó la taxonomía de Bloom y las inteligencias múltiples de Garden para la planificación y creación de actividades. La versatilidad de combinar estas dos teorías pedagógicas busca facilitar la adquisición del conocimiento, ya que el estudiante puede avanzar a través de la ruta del juego y encontrar las actividades que les permiten aprender.

Mediante una investigación pre experimental, se pretende medir el impacto del uso de los paisajes de aprendizaje como recurso de enseñanza de reglas ortográficas en estudiantes de básica superior. Este estudio se realizó con una población de 25 estudiantes y 3 docentes, con quienes se utilizó el paisaje de aprendizaje diseñado con actividades específicas para mejorar la comprensión y aplicación de las reglas ortográficas.

Metodología

La presente investigación tiene un enfoque mixto y es de tipo pre experimental. De acuerdo con Ramos-Galarza (2021), es un diseño que mide a un grupo antes y después de

la intervención para ver si hubo cambios. Para ello se lleva a cabo pruebas de pre-test – post-test. En este estudio se observó el proceso de aprendizaje de los estudiantes usando un paisaje de aprendizaje sobre ortografía denominado “Serpientes y escaleras con los signos de puntuación”. La combinación de enfoques cualitativos y cuantitativos en esta investigación se utilizó para medir el impacto del uso de los paisajes de aprendizaje como recurso de enseñanza de reglas ortográficas. Para este estudio, la población participante fue de 25 estudiantes del noveno año paralelo “E” y 3 docentes de lengua y literatura de los novenos años de básica superior de la Unidad Educativa Ascázubi.; ubicada en la parroquia Ascázubi, cantón Cayambe, provincia Pichincha.

El estudio cualitativo se basó en la revisión documental y el análisis de contenido de datos obtenidos de las planificaciones, informes y entrevistas a los estudiantes y docentes quienes proporcionaron información sobre los procesos de aprendizaje y enseñanza de la ortografía, así como el uso de la tecnología y demás factores que influyen en su efectividad. De igual forma se realizó una revisión de documentos de investigaciones previas del tema, para tener una comprensión integral del uso de paisajes de aprendizaje como recurso pedagógico. También se aplicó la observación de las clases en las que se utilizó el paisaje de aprendizaje, esta técnica se empleó para registrar comportamientos, participación, dinámicas de interacción y mejoras que podían realizarse en este proyecto de investigación. Estos datos obtenidos permitieron hacer mejoras en el diseño de presentación, cambios en las actividades y evaluar la aceptación y participación de los estudiantes y docentes.

El estudio cuantitativo se usó para medir los cambios en el desempeño del aprendizaje de las reglas ortográficas. Para ello se utilizó dos cuestionarios realizados antes y después del uso del paisaje de aprendizaje a los 25 estudiantes. Los datos de estos cuestionarios fueron analizados mediante una prueba T de Student para muestras apareadas de Jamovi, una herramienta tecnológica versátil, gratuita y de código abierto que sirve para para analizar estadísticamente datos (Lino et al., 2024).

La modalidad de esta investigación es aplicada, ya que busca resolver un problema específico en el ámbito educativo mediante el desarrollo de una propuesta pedagógica denominada paisajes de aprendizaje. El paisaje diseñado contiene actividades creadas y planificadas para la enseñanza de reglas ortográficas, utilizando una matriz de programación que combina la taxonomía de Bloom y las inteligencias múltiples. Estas actividades están ordenadas para que el estudiante recuerde conocimientos previos, comprenda los conceptos, aplique sus conocimientos, analice cuándo utilizar los signos de puntuación, valore lo aprendido y al final cree un resumen sobre el uso de los signos de puntuación.

Resultados

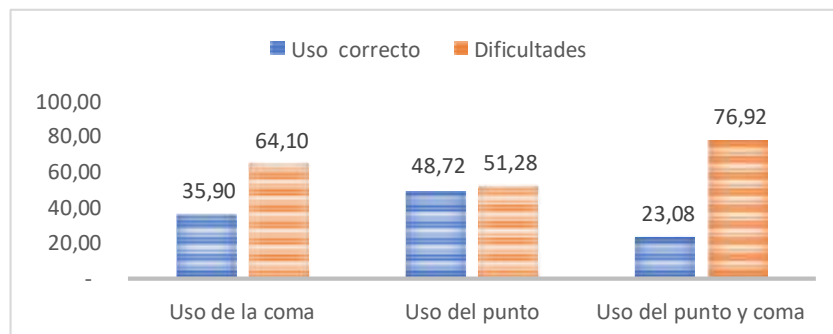
En esta investigación se planteó como objetivo medir el impacto del uso de los paisajes de aprendizaje como recurso de enseñanza de reglas ortográficas en estudiantes de básica superior. Para valorar el impacto se diseñó el paisaje de aprendizaje “Serpientes y escaleras con los signos de puntuación”, este paisaje pasó por varias etapas de desarrollo, mejora e implementación. La aplicación del estudio usando el paisaje con los estudiantes de 9no año “E”, tuvo una duración 15 días y se lo aplicó en las horas de clase de la asignatura Lengua y Literatura. Se usó una combinación de celulares y computadoras para facilitar el acceso al paisaje.

Diagnóstico inicial

Se realizó el diagnóstico inicial mediante un cuestionario y encuestas para evaluar el uso de los signos de puntuación (la coma, el punto y el punto y coma). Los resultados iniciales mostraron que el 51,28 % de los estudiantes evidenció dificultades en el uso del punto, el 64,10 % indica muy poco uso de la coma y el 76,92 % no saben usar el punto y coma o lo confunden con la coma; se deduce que la mayoría de los estudiantes muestra inseguridad en el uso de signos de puntuación y esto se refleja en los muchos errores observados en la redacción de textos como se muestra en la figura 1.

Figura 1

Distribución de las notas de la prueba de diagnóstico de ortografía sobre los signos de puntuación en una escala sobre 100

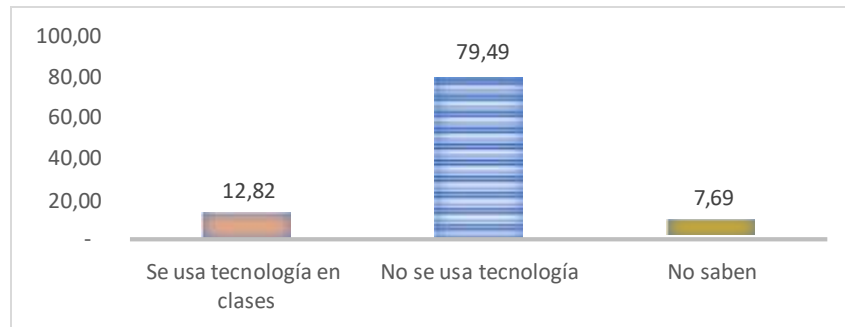


Nota: los datos fueron recopilados de una muestra de 25 estudiantes

En la figura 2, podemos observar que el 79,49 % de los estudiantes expresaron que no se usa la tecnología en las clases.

Figura 2

Resultados sobre el uso de la tecnología en las clases de ortografía



Nota: los datos fueron recopilados de una muestra de 25 estudiantes.

Diseño del paisaje de aprendizaje

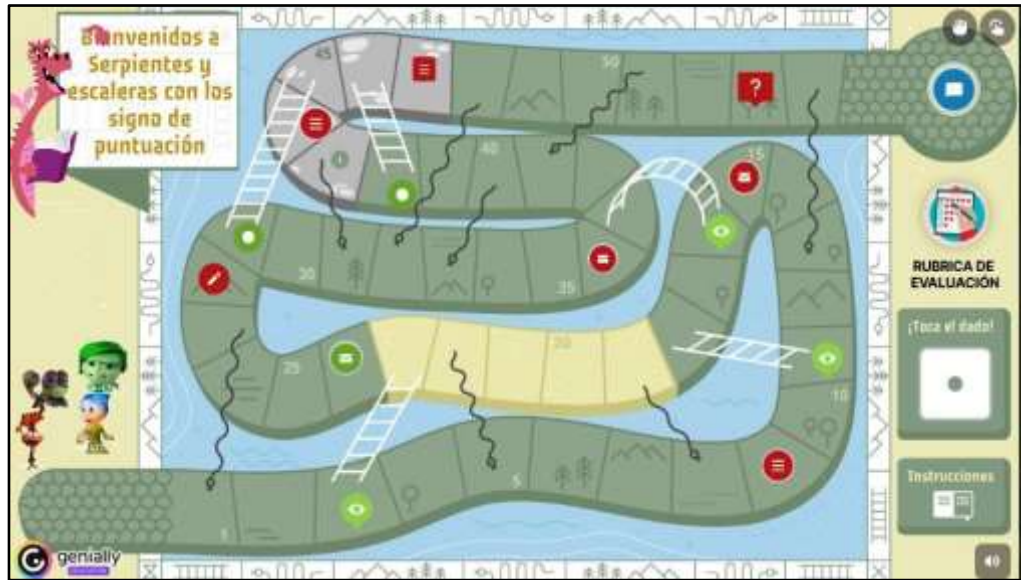
El diseño del paisaje de aprendizaje se lo realizó utilizando las plantillas interactivas de la herramienta Genially. Se utilizó como modelo el juego escaleras y serpientes, en el cual se agregaron 14 actividades relacionadas con el uso correcto de signos de puntuación, que incluyen ejercicios de aplicación práctica, juegos interactivos, actividades de reflexión, pausas activas y una actividad final obligatoria. En las actividades se hace uso de herramientas interactivas como *Word Wall*, *Educaplay*, *Canva*, *Padlet* y *Quizizz*. Estas actividades promueven el aprendizaje significativo de las reglas ortográficas usando la tecnología, cada actividad fue diseñada en base a cinco elementos claves:

1. Título de la actividad.
2. Inteligencia Múltiple y categoría Bloom: Inteligencia y categoría con la que trabaja.
3. Objetivos de aprendizaje: meta que se desea alcanzar.
4. Desafío: que debe resolver.
5. Materiales y documentación: que se necesita para desarrollar la actividad.

En la figura 3 se muestra el paisaje de aprendizaje creado en Genially que se encuentra disponible en el siguiente enlace: <https://acortar.link/KVLFD7>. El paisaje contiene los siguientes elementos: ruta del juego con las actividades (tablero), 4 íconos que representaran a los estudiantes que están participando (fichas), un dado que da el número de pasos a avanzar, las instrucciones del juego adaptadas al cumplimiento de las actividades opcionales, obligatorias y actividad final y una rúbrica que valora el portafolio físico y digital de las diferentes actividades realizadas por los estudiantes (Paucar, 2024).

Figura 3

Paisaje de Aprendizaje “Serpientes y escaleras con los signos de puntuación”



Nota: para el diseño de un paisaje de aprendizaje se siguió los pasos dados por Parrales (2021)

Tabla 1

Pasos para diseñar un paisaje de aprendizaje

Nº	Pasos	Actividades	Descripción
1	Definir el tema y contenidos del paisaje	Tema:	Reglas ortográficas.
		Contenidos:	Uso de la coma, punto y punto y coma.
2	Definir las actividades que se van a desarrollar	Actividades:	Se usó la matriz de programación de paisajes de aprendizaje con 14 actividades (por lo menos una actividad para cada inteligencia y por cada proceso de la Taxonomía de Bloom).
3	Clasificar las actividades	Itinerario de aprendizaje:	■ Actividades obligatorias (70 %).
			■ Actividades opcionales (10 %).
			■ Actividad final (20 %).
4	Definir la evaluación	Instrumentos:	Documentos, infografía, presentaciones, producciones audiovisuales, mapas.
		Técnicas:	Heteroevaluación, y la observación durante el proceso.
		Herramientas:	Rúbrica, portafolio.

Tabla 1

Pasos para diseñar un paisaje de aprendizaje (continuación)

N°	Pasos	Actividades	Descripción
5	Definir las instrucciones	Instrucciones	<p>Este paisaje de aprendizaje usa el juego “Serpientes y escaleras”, se desarrolla en un camino con actividades a lo largo del cuerpo de la serpiente. Los jugadores avanzan con cada tirada de dados, tienen que llegar al último casillero mientras desarrollan las actividades. Los estudiantes (jugadores) escogen una ficha en el casillero inicial, comienzan turnándose para lanzar el dado. Las fichas se mueven según las casillas numeradas, en dirección ascendente. Si al finalizar un lanzamiento se cae en un casillero en donde comienza una escalera, debe realizar la actividad para poder subir, caso contrario sigue por el camino. Si, por el contrario, cae en la cola de una serpiente, desciende hasta donde finaliza su cabeza.</p> <p>En el trayecto de la serpiente el estudiante encuentra:</p> <p>Actividades opcionales: Las actividades de color verde, el estudiante puede elegir si las realiza.</p> <p>Actividades obligatorias: Todas las actividades de color rojo son obligatorias debe realizarlas para poder continuar.</p> <p>Evaluación final: Actividad de color azul es obligatoria, se encuentra al final de la trayectoria y cuando este cumplida, termina el juego.</p> <p>El jugador que logra llegar al casillero final es el ganador y gana un bono (1 punto extra), que lo puede utilizar para mejorar una nota anterior.</p>

Para crear las actividades del paisaje de aprendizaje se utilizó la matriz de programación como se muestra en la figura 4 y está disponible en el siguiente enlace: <https://acortar.link/ySx3j8>. Esta matriz contiene, las seis fases de la taxonomía de Bloom a la izquierda y en la parte superior las 8 inteligencias múltiples de Gardner (González, 2024). Las actividades se clasificaron en: siete actividades obligatorias de color rojo, seis actividades opcionales de color verde y una actividad final de color azul (Reza, 2024).

Figura 4

Matriz de programación de Actividades del Paisaje “Serpientes y escaleras con los signos de puntuación”

MATRIZ DE PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES DEL PAISAJES DE APRENDIZAJE		Actividades para el paisaje de aprendizaje Serpientes y escaleras con los signos de puntuación						
	LINGÜÍSTICA	LÓGICO-MATEMÁTICO	VISUAL ESPACIAL	CINÉTICO CORPORAL	MUSICAL	INTRAPER	INTERPER	NATURALISTA
CREAR								
EVALUAR								
ANALIZAR								
APLICAR								
COMPRENDER								

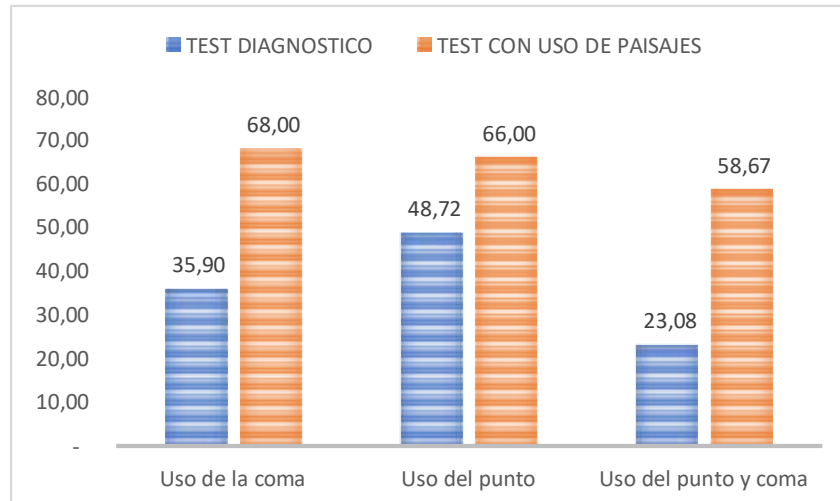
Resultados posteriores

Tras la implementación del paisaje de aprendizaje” Serpientes y escaleras con los signos de puntuación”, se realizó un segundo cuestionario en línea y encuestas para evaluar el impacto de la intervención.

Los resultados del cuestionario que fue aplicado posterior a la intervención mostraron una mejora significativa en la comprensión y aplicación de las reglas ortográficas en los estudiantes que participaron usando el paisaje de aprendizaje como se muestra en la figura 5. El porcentaje de estudiantes con un conocimiento adecuado de los signos de puntuación aumentó; en el uso del punto del 35,90 % al 68 %, en el uso de la coma del 48,72 % al 66 % y en el uso del punto y coma del 23,08 % al 58,67 %. Este resultado fomenta el uso de los paisajes de aprendizaje en la enseñanza de reglas ortográficas ya que favorece el aprendizaje de la ortografía, enriquecen la interacción y el trabajo colaborativo.

Figura 5

Resultados comparativos de los cuestionarios realizados antes y después de la aplicación del Paisaje de Aprendizaje



Nota: Los datos representan las puntuaciones en porcentajes antes y después de la intervención educativa

El análisis de los datos mediante la Prueba T de Student, utilizando como variables las dos notas de 25 estudiantes obtenidas con un cuestionario estandarizado realizado del diagnóstico de conocimientos y un cuestionario después de la intervención con el paisaje de aprendizaje; mostraron una mejora significativa en la precisión de las respuestas relacionadas con el uso de la coma, el punto y el punto y coma, con una media de mejora de 2.24 puntos, ($t(25) = 10.6, p < .001$), con 24 grados de libertad, esto lo podemos apreciar en la tabla 2.

Tabla 2

Resultados de los cuestionarios pre y post intervención analizados con la prueba T de Students para muestras apareadas

Prueba T para Muestras Apareadas			Estadístico	gl	p
Test Diag	Test post	T de Student	-10.6	24.0	<.001

Descriptivas					
	N	Media	Mediana	DE	EE
Test Diag	25	4.40	4	1.22	0.245
Test post	25	6.64	7	1.58	0.316

Nota: Los datos de 25 estudiantes, fueron analizados utilizando la prueba T del software Jamovi

El incremento en la media y mediana es estadísticamente significativo como lo podemos apreciar gráficamente en la tabla 2, en donde la media del diagnóstico es de 4,40 y la media del cuestionario post aplicación es de 6,64 con un intervalo de confianza del 95%, los resultados refuerzan la efectividad de los paisajes de aprendizaje como recurso en la enseñanza que mejora la comprensión, retención y aplicación efectiva. Este hallazgo coincide con estudios previos que destacan que el uso adecuado de herramientas digitales contribuye a mejorar la escritura, las habilidades ortográficas y, por consiguiente, la comprensión y comunicación en los estudiantes (Arízaga, 2023).

Resultados de las entrevistas a docentes

Entrevistado 1

El uso del paisaje de aprendizaje "Serpientes y escaleras con los signos de puntuación" utilizado es una herramienta eficaz que ayudo a mejorar la comprensión en los estudiantes. Este tipo de enfoque lúdico y visual permite que los estudiantes interactúen con los signos de puntuación de una manera dinámica y práctica, lo que facilita el aprendizaje.

Entrevistado 2

El paisaje de aprendizaje tecnológico ayuda a convertir el tema, en un juego, lo cual puede aumentar la motivación y el interés de los estudiantes. Ayudó a través de la repetición y la participación, los estudiantes no solo memorizan las reglas de puntuación, sino que también las aplican de manera significativa en diferentes contextos. Además, practicaron el trabajo en equipo.

Entrevistado 3

El uso del juego con el tema "Los signos de puntuación", es claramente beneficioso para estudiantes que tienen dificultades, ya que les permite aprender de manera más automática y menos abstracta. Creo que la puesta en práctica de estas herramientas puede mejorar la comprensión en los estudiantes, les proporciona una experiencia de aprendizaje más enriquecedora. Con el juego serpientes y escaleras se apreció que realmente se motivan y tienen más ganas de aprender.

Discusión

Los resultados obtenidos de la implementación del paisaje de aprendizaje "Serpientes y escaleras con los signos de puntuación", demostró ser efectiva para mejorar la comprensión y aplicación de las reglas de puntuación entre los estudiantes de noveno año. La combinación de recursos tecnológicos interactivos con la guía docente contribuyó a un aumento significativo en el mejoramiento académico y una actitud motivadora hacia el aprendizaje de la ortografía. Estos hallazgos coinciden con lo que dice Redondo (2020),

el enfoque basado en paisajes de aprendizaje busca aumentar la motivación de los estudiantes y hacer que sus conocimientos sean significativos y útiles para su vida diaria.

valorización del paisaje de aprendizaje

La valoración del paisaje de aprendizaje se realizó con entrevistas a docentes y estudiantes. Los tres docentes involucrados en el estudio manifestaron una percepción positiva sobre la estructura y efectividad del paisaje, destacaron el formato basado en el juego de serpientes y escaleras con actividades obligatorias y opcionales, lo cual personaliza el aprendizaje, fomenta la motivación y fortalece la colaboración, permitiendo a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y nivel de comprensión. Estas manifestaciones coinciden con lo que dice Pérez (2023), que se busca que los estudiantes estén más motivados, interesados y conscientes de su aprendizaje utilizando herramientas digitales de su contexto habitual.

Conclusiones

- “Serpientes y escaleras con los signos de puntuación” es una propuesta motivadora y participativa que combina la teoría de las inteligencias múltiples con la taxonomía de Bloom, contiene varias actividades interactivas diseñadas, seleccionadas y ordenadas para fortalecer el aprendizaje mediante la práctica, adaptadas a las necesidades de los estudiantes, lo que favoreció un aprendizaje personalizado y significativo, generando motivación en los estudiantes con el uso de la tecnología en clases.
- La incorporación de diversas actividades que fomentaron la participación, así como el uso de actividades que integraron elementos lúdicos y tecnológicos en el paisaje de aprendizaje generó aumento en la motivación, compromiso y un mayor interés por parte de los estudiantes. Estos factores ayudaron a un mejor dominio en la comprensión y aplicación de los signos de puntuación obteniendo una mejora significativa en las respuestas del cuestionario post aplicación del paisaje.
- Al momento que cada estudiante es desafiado es capaz de generar una confianza y motivación que le permite creer en sí mismo y en que va a lograr llegar a la meta cumpliendo el objetivo. Y a su vez cada uno logra retener la información con cada avance que tiene en el juego.
- Una de las posibles limitaciones de esta propuesta es el tiempo que se debe invertir en diseñar, escoger y crear las actividades que se van a incluir en el paisaje de aprendizaje; se debe tener una buena formación sobre herramientas digitales y dominar la aplicación de la taxonomía de Bloom combinando con las inteligencias múltiples que genere una propuesta educativa que atienda a las necesidades de los estudiantes, cree curiosidad y motive a lograr un aprendizaje significativo.

- El uso de los paisajes de aprendizaje, según los resultados y análisis, demostró que es una estrategia pedagógica que mejora la comprensión y retención de las reglas ortográficas. Además, fomentan la motivación, colaboración y adaptabilidad al uso de herramientas digitales en el proceso educativo, ofreciendo un enfoque integral y efectivo para la enseñanza. Los resultados de este estudio validan que el uso de los paisajes de aprendizaje, como recurso en la enseñanza, mejora la comprensión, retención y aplicación efectiva de las reglas ortográficas en estudiantes de básica superior.
- En este estudio, si bien es cierto el paisaje de aprendizaje permitió mejorar los promedios de los estudiantes en el uso de reglas ortográficas, este sigue siendo bajo; por lo que es necesario seguir trabajando con más actividades en otros paisajes que permitan mejorar el uso de las reglas ortográficas en los textos escritos por los estudiantes.

Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe ningún conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

Referencias Bibliográficas

Arízaga Abad, H. J. (2023). *Uso de las TIC para mejorar la ortografía en el proceso de aprendizaje en octavo año de educación básica de una Unidad Educativa Fiscal de la ciudad de Cuenca* [Tesis de maestría, Universidad del Azuay, Ecuador]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13181>

Burriel Álvarez, E. (2020). *Los paisajes de aprendizaje como metodología docente innovadora para afrontar los retos educativos del siglo XXI* [Trabajo de maestría, Universidad de Zaragoza, España]. <https://zaguan.unizar.es/record/98570>

Casas, Nuria. (2024, febrero 24). *La ortografía sí importa: "Puedes perder un 40% de las ventas si escribes mal"*. ONECONOMIA. <https://acortar.link/NBYKEs>

Flotts, M. P., Manzi, J., Jiménez, D., Abarzúa, A., Cayuman, C., & García, M. J. (2015). *Informe de resultados TERCE. Logros de aprendizaje*. UNESCO Publishing. <https://n9.cl/jdxo1>

González del Hierro, M. (2024, enero 23). *Paisajes de aprendizaje: una potente herramienta educativa*. Genially Blog. <https://blog.genially.com/paisajes-de-aprendizaje/>

Hernando Calvo, A., Fernández Aguirre, R., & Poyatos Dorado, M. (2018). *Paisajes de aprendizaje*. Red de información educativa. <https://acortar.link/vMkf4z>

- Jaimes Osorio, Camilo Andrés. (2023, septiembre 10). *"oRRIBLE": 6 de cada 10 colombianos tienen mala ortografía*.
<https://www.lafm.com.co/educacion/orrrible-6-de-cada-10-colombianos-tienen-mala-ortografia>
- Lino Calle, V. A., Carvajal-Rivadeneira, D. D., Sornoza-Parrales, D., Vergara-Ibarra, J. L., & Intriago-Delgado, Y. M. (2024). Jamovi, the technological tool for analyzing and interpreting data in civil engineering projects. *Innovaciones Educativas*, 26(41), 151–165. <https://doi.org/10.22458/ie.v26i41.5145>
- MacDonald, M., & Hill, C. (2018). The intersection of pedagogical documentation and teaching inquiry: a living curriculum. *LEARNing Landscapes*, 11(2), 271-286. <https://doi.org/10.36510/learnland.v11i2.962>
- Parrales, M. (2021, septiembre 27). *Inteligencias Múltiples - Paisajes de Aprendizaje* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ejemploURL>
- Paucar, E. (2024). *Serpientes y escaleras con signos de puntuación*. Geanilly. <https://acortar.link/KVLF7>
- Reza Rios, A. (2024). *Matriz de programación de actividad del paisaje de aprendizaje*. Genially. <https://acortar.link/ySx3j8>
- Pérez Méndez, R. I. (2023). *Paisajes de aprendizaje como herramienta motivadora en educación primaria* [Tesis de maestría, Universidad Internacional de La Rioja, España]. <https://acortar.link/siWyCn>
- Profuturo. (2022, junio 03). *Paisajes de aprendizaje: La aventura de aprender*. <https://profuturo.education/observatorio/soluciones-innovadoras/paisajes-de-aprendizaje-la-aventura-de-aprender/>.
- Ramos-Galarza, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciaAmérica*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>
- Redondo Márquez, M. (2020). *Programación didáctica de un curso de ELE para estudiantes Erasmus: una propuesta basada en los paisajes de aprendizaje*. *E-eleando: Ele en Red: serie de monografías y materiales para la enseñanza de ELE*. Editorial Universidad Alcalá. <https://acortar.link/Smqa9g>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Alfa Publicaciones**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Alfa Publicaciones**.



Indexaciones

