

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y
Humanidades, Asunción, Paraguay.**

ISSN en línea: 2789-3855, 2025, Volumen VI

Quizizz como herramienta de gamificación para mejorar el uso ortográfico de las letras “g” y “j”, “y” y “ll”, y el uso de la mayúscula en estudiantes de octavo año de Educación General Básica

Quizizz as a gamification tool to improve spelling of the letters
“g” and “j”, “y” and “ll”, and capitalization among eighth-grade
students

Yenny Contento Chamba

ycontento@unae.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0000-5726-6916>

Universidad Nacional de Educación

Azogues – Ecuador

Roberto Ponce Cordero

roberto.ponce@unae.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-1819-2085>

Universidad Nacional de Educación

Azogues – Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i4.4342>

Artículo recibido: 18 de junio de 2025

Aceptado para publicación: 15 de agosto de
2025.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.


Redilat
Red de Investigadores
Latinoamericanos

NÚMERO

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i4.4342>

Quizizz como herramienta de gamificación para mejorar el uso ortográfico de las letras “g” y “j”, “y” y “ll”, y el uso de la mayúscula en estudiantes de octavo año de Educación General Básica

Quizizz as a gamification tool to improve spelling of the letters “g” and “j”, “y” and “ll”, and capitalization among eighth-grade students

Yenny Contento Chamba

ycontento@unae.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0000-5726-6916>

Universidad Nacional de Educación

Azogues – Ecuador

Roberto Ponce Cordero

roberto.ponce@unae.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-1819-2085>

Universidad Nacional de Educación

Azogues – Ecuador

Artículo recibido: 18 de junio de 2025. Aceptado para publicación: 15 de agosto de 2025.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

Estimular en los estudiantes el desarrollo de la aplicación de las reglas ortográficas y el uso correcto de las mayúsculas llevará a un mejor desempeño de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje y el desenvolvimiento comunicativo ante la sociedad. Desde esta perspectiva, el objetivo de este estudio se basa en implementar aplicaciones interactivas basadas en la gamificación, para estimular en los estudiantes el uso correcto de las normas ortográficas y la aplicación de las mayúsculas. La metodología aplicada fue la cuantitativa, basada en un estudio correlacional no experimental. Mediante un pre-test y post-test ortográfico se identificó en los estudiantes de octavo año el nivel de conocimiento de las reglas ortográficas y el uso de las mayúsculas. Los resultados iniciales evidencian que el 30.23% de estudiantes contestan incorrectamente las respuestas sobre las preguntas planteadas en la prueba, frente a un 69.23% que contesta correctamente. Al considerar los resultados se plantea una propuesta de intervención que consiste en la aplicación de Quizizz como herramienta de gamificación para estimular en los estudiantes el uso correcto de las letras “g” y “j”, “y” y “ll”. Los resultados que se obtienen luego de haber aplicado la propuesta fueron que el 91.14% realizaron la prueba correctamente y el 8.57% de manera incorrecta. Como conclusión, se destaca que la herramienta Quizizz fue eficiente para lograr que se evidencie en los estudiantes de octavo año mejoras en el desarrollo de la buena práctica ortográfica.

Palabras clave: quizizz, gamificación, uso ortográfico, mayúsculas, escritura

Abstract

Encouraging students to develop the application of spelling rules and the correct use of capital letters will lead to improved student performance in the teaching-learning process and their communicative development in society. From this perspective, the objective of this study is to implement interactive applications based on gamification to encourage students to use spelling rules and capital letters

correctly. The methodology applied was qualitative and quantitative, based on a non-experimental correlational study. Using a spelling pre-test and post-test, the level of knowledge of spelling rules and capital letter use was identified among eighth-grade students. Initial results show that 30.23% of students answered the test questions incorrectly, compared to 69.23% who answered them correctly. Considering the results, an intervention proposal is made that consists of the application of Quizizz as a gamification tool to stimulate the correct use of the letters “g” and “j”, “y” and “ll”, and capitalization in students. The results obtained after applying the proposal were that 91.14% took the test correctly, and 8.57% did not correctly. In conclusion, it is highlighted that the Quizizz tool was efficient in showing improvements in the development of good spelling practices among eighth-grade students.

Keywords: quizizz, gamification, spelling, capitalization, writing

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons.



Cómo citar: Contento Chamba, Y., & Ponce Cordero, R. (2025). Quizizz como herramienta de gamificación para mejorar el uso ortográfico de las letras “g” y “j”, “y” y “ll”, y el uso de la mayúscula en estudiantes de octavo año de Educación General Básica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 6 (4), 976 – 991. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i4.4342>

INTRODUCCIÓN

Las habilidades comunicativas de los estudiantes incluyen el correcto uso de la ortografía, considerada una competencia esencial para su desarrollo personal y académico. Sin embargo, en los procesos de escritura de los estudiantes de octavo grado se observan dificultades concurrentes en la escritura correcta de palabras correctas, específicamente en el uso ortográfico de letras como la “g” y la “j”, “y” y “ll”, así como en el empleo de las mayúsculas. En este contexto, Mendoza y Pupo (2024) afirman que, en Sudamérica, el desarrollo de habilidades ortográficas representa un desafío significativo para los educandos. Entre los factores que inciden en esta problemática se encuentran la diversidad cultural, el acceso limitado a una educación integral, la escasa atención de los padres al acompañamiento educativo de sus hijos y la falta de innovación pedagógica en el aula, entre otras causas que contribuyen al bajo nivel en el dominio de la ortografía.

Al observar a los estudiantes escribir con faltas ortográficas, sin utilizar adecuadamente las mayúsculas ni seleccionar correctamente las palabras, se evidencia que estos errores afectan la claridad y efectividad en la producción de textos. Esta realidad representa un desafío para el docente, quien debe abordarla como parte fundamental del proceso educativo. Según Martínez (2020) una forma de fortalecer el buen uso de la ortografía es mediante la aplicación de recursos interactivos y tecnológicos, los cuales permiten innovar en el aprendizaje ortográfico. Sin embargo, no basta con el uso de la tecnología; también es esencial que el docente maneje estos recursos con un enfoque didáctico adecuado. En este sentido, Herrera y Paz (2019) sostienen que la capacitación docente es clave para el uso efectivo de herramientas tecnológicas. Al implementar aplicaciones interactivas basadas en la gamificación, los estudiantes tienen mayores posibilidades de mejorar su escritura mediante el uso correcto de las palabras.

Ante la problemática planteada, es importante incorporar estrategias innovadoras que logren motivar a los estudiantes a considerar a la ortografía como una forma para comunicarse de manera asertiva, siempre y cuando se respeten las normas ortográficas. Para ello, se plantea el uso de la gamificación como una metodología pedagógica que enseña de manera lúdica, mediante aplicaciones virtuales que dinamicen la participación y el desempeño de los estudiantes. Zambrano et al. (2020) plantean la gamificación como una estrategia innovadora que promueve el aprendizaje regulado, para que el uso ortográfico en los educandos sea eficiente desde una perspectiva individual.

Ese aprendizaje que el estudiante va a adquirir ante el uso de la gamificación depende de las herramientas tecnológicas que el docente aplique en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ello, es oportuno utilizar Quizizz, herramienta que se caracteriza por ser una plataforma interactiva que permite al docente crear cuestionarios personalizados para promover la práctica individual y brindar retroalimentación pedagógica inmediata al estudiante (Ramírez et al., 2024). Quizizz se aplica en entornos educativos para evaluar las aplicaciones de contenidos y prácticas educativas de las áreas de estudio, por lo que puede ser una herramienta eficaz de gamificación para promover la evaluación formativa, debido al dinamismo e interactividad que brinda al estudiante (Moreira y Lara, 2024).

El presente trabajo se plantea como una propuesta innovadora que busca generar interés y expectativa en los estudiantes a través del uso del Quizizz, una herramienta de gamificación orientada a mejorar el dominio ortográfico de las letras “g” y “j”, “y” y “ll”, así como el uso adecuado de las mayúsculas en estudiantes de octavo grado de Educación General Básica. El objetivo principal es demostrar que, mediante esta plataforma interactiva, los estudiantes pueden fortalecer de forma progresiva y significativa sus competencias ortográficas. Asimismo, se busca incrementar el interés y la participación activa, contribuyendo así a una mejor formación lingüística mediante la aplicación de esta herramienta tecnológica.

METODOLOGÍA

Esta investigación aplicó un estudio correlacional no experimental, considerando el pre/post test, que sirvió para realizar las comparaciones de los conocimientos que presentan los estudiantes antes y después de la aplicación de la propuesta del uso de Quizizz como estrategia de gamificación para la enseñanza de la ortografía. El proceso aplicado, permitió identificar la aplicación de las letras “g” y “j”, “y” y “ll”, y el uso correcto de las mayúsculas. Sobre esos resultados se aplicó posteriormente la estrategia de gamificación Quizizz, para mejorar el proceso del aprendizaje ortográfico.

Tras la aplicación de las estrategias mencionadas, se evaluó los resultados, comparando el desempeño inicial de los estudiantes con el obtenido en la segunda aplicación de la prueba ortográfica. Se destaca que se contó con el consentimiento informado de todos los participantes de este estudio. Asimismo, se ha guardado también en todo momento la confiabilidad y anonimato, el respeto a la integridad y la autonomía participativa de quienes de manera voluntaria accedieron en este proceso e hicieron posible su realización.

La población considerada en este estudio corresponde a una institución educativa ubicada en una parroquia urbana de la provincia de Loja. Este centro educativo ofrece servicios formativos desde el nivel de Educación Inicial hasta décimo grado de Educación General Básica. Cuenta con una planta docente conformada por 49 profesionales y una matrícula estudiantil aproximada de 955 alumnos. La gestión administrativa está a cargo de un equipo de cuatro profesionales.

La muestra considerada en este estudio se basó en un muestreo no probabilístico, al no ser posible una muestra representativa y porque la investigación no requería de una muestra complementaria aleatoria para el pre- y el post-test ortográfico a estudiantes de octavo grado. Este proceso es parte de un planteamiento que abarca varias variables, así como también la conveniencia del investigador, al igual que su intencionalidad sobre los resultados y los logros que se buscó alcanzar con este proceso investigativo (Hernández, 2021). Así, se logró la selección de una muestra conformada por estudiantes de octavo grado.

La muestra considerada para el presente estudio se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 1

Estudiantes de octavo grado

Grado	Mujeres	Varones	Total
Octavos	35	41	76

Fuente: Archivo Maestro Institucional

Procedimiento

La aplicación de este estudio inició en el tercer trimestre del año lectivo 2024-2025, con la autorización de la autoridad del plantel educativo abordado en la investigación.

DESARROLLO

A continuación, se presentan los conceptos teóricos que sustentan las categorías vinculadas al tema de estudio. Estos fundamentos ofrecen los elementos necesarios para el análisis y la discusión en torno al problema planteado, relacionado con el uso ortográfico de las letras “g” y “j”, “y” y “ll”, así como con el empleo adecuado de las mayúsculas. La escritura constituye una parte esencial del desarrollo integral del estudiante, ya que influye directamente en los procesos comunicativos y permite mantener

una comunicación efectiva. Esta habilidad es clave para satisfacer las necesidades de interactuar de manera coherente y adecuada, empleando criterios alfabéticos acordes a las exigencias del contexto educativo y social.

Gamificación en el aula: fundamentos teóricos y beneficios pedagógicos

La gamificación, según Deterding et al. (2011), citados por Londoño y Rojas (2020), consiste en el uso de elementos de juegos que se aplican en contextos no lúdicos. Este autor resalta que la gamificación no significa necesariamente la aplicación de juegos completos, sino que plantea componentes del juego, como las recompensas, los puntos o los niveles, entre otros, en entornos que pueden ser educativos, del trabajo o de la salud.

Por su parte, Marczewski (2013) define la gamificación como una metodología basada en una mecánica de juegos, con alto nivel de dinamismo y marcos específicos para motivar comportamientos. Este autor propone claramente una clasificación de jugadores, sugiriendo que la aplicación desde la gamificación se adapte a las motivaciones intrínsecas y extrínsecas de los estudiantes.

La gamificación también es definida como una metodología que se basa en el uso del pensamiento y la mecánica del juego para estimular la atraktividad, fomentar la acción y promover el aprendizaje activo y participativo (Werbach, 2014). Este planteamiento hace énfasis en los resultados de aprendizaje o en la resolución de problemas que el docente pueda lograr al aplicar la gamificación.

Es importante destacar que la gamificación se refiere a la aplicación de elementos propios que presenta un juego, que pueden ser niveles, recompensas, puntos logrados, misiones, competencias o narrativas, etc. (Ortiz et al., 2017) Todos estos elementos, aplicados en contextos no lúdicos, tienen como objetivo motivar, hacer participar e involucrar a personas (en este caso y a partir de aquí, a estudiantes), para generar también cambios en su comportamiento. En otras palabras, la gamificación educativa se refiere al uso de elementos del juego para influir en el comportamiento de los estudiantes y aumentar su motivación para lograr objetivos de aprendizaje.

El alcance de la gamificación se caracteriza por ser muy amplio y multidisciplinario (Mero y Castro, 2021), ya que es una metodología con resultados positivos en distintos campos de acción de la sociedad. En la educación, incrementa la motivación y la participación, además de que promueve el aprendizaje significativo.

La gamificación aplicada en el aula, entonces, se convierte en una herramienta que mejora la motivación y estimula el fortalecimiento de la creatividad para lograr mejores logros de aprendizaje, con prácticas relacionadas con el entretenimiento y con la vida diaria (Bolaños, 2023). Esto permite al estudiante experimentar diversas formas de aprender. Para Castillo et al. (2022), la gamificación tiene como propósito divertir y lograr que su aplicación pedagógica sea atractiva y motivadora. Por otra parte, Baeza (2022) destaca que la gamificación transforma la educación tradicional, adaptando el proceso educativo a diferentes entornos virtuales y dando oportunidad a los estudiantes para que construyan su propio conocimiento al ritmo de su propio aprendizaje.

Hay que comprender que, para que la gamificación tenga efectividad pedagógica, debe apoyarse en enfoques como el constructivismo, el cual permite promover activamente la exploración, la colaboración entre pares y el aprendizaje mediante el ensayo y error. En este sentido, la gamificación incorpora elementos dinámicos del juego en el aula, con el objetivo de generar experiencias significativas de aprendizaje (Carapás et al., 2024). Ahora bien, ante lo manifestado anteriormente, Piaget plantea un modelo psicológico centrado en el desarrollo del niño. Vygotsky, por su parte, sostiene que el aprendizaje se construye desde el entorno social en que el niño se desenvuelve (Sánchez, 2019). Basándose en el enfoque constructivista, al aplicar la gamificación en el aula, el

conocimiento se construye activamente a partir de las iniciativas del propio estudiante y de la interacción que tiene con su entorno.

Uno de los conceptos claves que la gamificación considera para las aplicaciones educativas es el aprendizaje significativo. Este enfoque, originalmente propuesto por Ausubel, sostiene que el nuevo conocimiento se asimila efectivamente cuando se relaciona con los saberes previos que presenta el estudiante al abordar el tema de estudio. En este sentido, la gamificación, al incorporar dinámicas lúdicas y elementos motivadores, estimulan en los niños la participación activa y el interés, facilitando la construcción de un aprendizaje con sentido propio (Berrones et al., 2023). Su efectividad, de hecho, se potencia cuando se plantea de forma contextualizada y relevante, lo cual permite una articulación coherente entre los conocimientos previos y los nuevos aprendizajes o contenidos.

La gamificación, en otras palabras, se sustenta en teorías de aprendizaje que se relacionan con el constructivismo, particularmente en los aportes de Piaget y Vygotsky, así como de Ausubel. Desde esta perspectiva, la aplicación de la gamificación activa en los estudiantes un nivel de interacción más activa con el contenido, también para que experimenten, cometan errores y los corrijan, lo que va a favorecer un aprendizaje más activo, contextualizado y significativo (Berrocal, 2024).

Un ejemplo de ello es la aplicación de la plataforma Quizizz, que ofrece retroalimentación inmediata, promueve la colaboración entre pares y motiva a los estudiantes a alcanzar su zona de desarrollo próximo, en línea con lo que plantea Vygotsky. Al ser integrada esta herramienta dentro del aula, se observa su impacto relevante y positivo en el rendimiento académico de los estudiantes (Vera y Bazurto, 2024).

Como ya se describió, la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel complementa los principios constructivistas en los que se apoya la gamificación, al enfatizar la importancia de relacionar los nuevos contenidos con los conocimientos previos que presenta el estudiante. Este tipo de aprendizaje es potenciado cuando los contenidos son presentados de manera contextualizada y atractiva, aplicando también recursos que estimulen la participación activa y colaborativa (Delgado et al., 2025). Desde este marco, la aplicación de herramientas gamificadas como Quizizz es útil, ya que permite hacer realidad estos principios mediante dinámicas interactivas, que, a más de motivar al estudiante, también favorecen claramente la fijación de conceptos específicos. Por ejemplo, es posible usar la gamificación para reforzar normas ortográficas. De esta manera, la gamificación no solo se basa en mejorar la motivación de los estudiantes, sino que también incide en la manera positiva de emprender la consecución de un mejor rendimiento académico en los educandos, siempre y cuando sea utilizada de forma contextualizada y alineada a los objetivos pedagógicos.

Plataformas digitales en la enseñanza de la ortografía

El uso de las plataformas digitales, dentro del contexto de la educación contemporánea, viene transformando de manera significativa las estrategias de enseñanza, particularmente en el área de la ortografía, que antes se enseñaba aplicando métodos tradicionales, como son el memorístico y el repetitivo, que no permitían llevar a cabo un adecuado manejo de reglas ortográficas (Cabanillas, 2021). La gamificación, en cambio, es una metodología que, al ser aplicada en la enseñanza de contenidos con el apoyo de plataformas tecnológicas, se convierte en una estrategia pedagógica efectiva, que mejora el accionar motivador y a su vez el aprendizaje activo (Zambrano y Solano, 2025). Se destaca, de esta manera, que la gamificación, al ser integrada con plataformas digitales interactivas, permite generar entornos de aprendizaje dinámicos, motivadores y significativos, para estimular positivamente el aprendizaje, siempre y cuando se conciba la incorporación de herramientas digitales no solamente como un proceso de innovación tecnológica, sino sobre todo como una estrategia didáctica fundamentada en las teorías del aprendizaje que potencian el desarrollo integral de los educandos.

Errores ortográficos frecuentes en el uso de “g” y “j”, “y” y “ll”, y el uso de mayúsculas en estudiantes de Educación General Básica

El dominio de la ortografía en la Educación General Básica representa un componente esencial para el desarrollo de competencias comunicativas escritas. Ante esta situación, diversos estudios y experiencias han evidenciado una serie de errores ortográficos que de manera recurrente presentan los estudiantes; particularmente, en la experiencia profesional de los autores se ha detectado errores en el uso de grafías homófonas como “g” y “j”, “y” y “ll”, así como también en el uso adecuado de las letras mayúsculas.

Uno de los errores que se observa en los estudiantes es la confusión que muestran al escribir la “g” y la “j”, ya que, fonéticamente, ambas letras representan un sonido similar, cuando son escritas con las vocales “e” y “i”. Los estudiantes se confunden y escriben “jeneral” en lugar de “general”; este error se debe a la interferencia fonética y a la falta de conocimiento de las reglas ortográficas interiorizadas desde edades tempranas (Delgado et al., 2025).

Asimismo, la distinción entre “y” y “ll” se hace confusa, ante la pérdida de relevancia de esta última en variantes dialécticas del español, debido al fenómeno de yeísmo, en donde ambas letras son pronunciadas de manera similar. Como resultado, los estudiantes escriben “lluvia” con la letra “y” o “maya” con la letra “ll”, lo que refleja una dificultad fonológica que dificulta la escritura. Según Capilla (2015), la dificultad fonológica se caracteriza por no diferenciar con exactitud y fluidez el reconocimiento de palabras, siendo un problema de deletreo y el desarrollo de habilidades de decodificación. Esto se convierte en un problema muy significativo para el futuro formativo del estudiante, lo cual va a incidir en su formación académica y profesional.

En lo referente al uso de las mayúsculas, se evidencian errores comunes que incluyen la omisión de mayúsculas al iniciarse la escritura de una oración, así como también en nombres propios y en la escritura de signos de puntuación; también se evidencian en el uso incorrecto de nombres dentro de un texto (Alcívar y Zambrano, 2025). Esta situación puede deberse o ser empeorada por una enseñanza mecánica y descontextualizada de la aplicación de las reglas ortográficas, sin considerar un enfoque significativo.

Al persistir estos errores, es necesario replantear las estrategias didácticas que se aplican para enseñar la ortografía. Es importante aplicar plataformas digitales gamificadas, tales como Quizizz o Kahoo, debido a que estas herramientas son más dinámicas e interactivas para presentar contenidos ortográficos de manera visual y motivadora. Para Vera y Bazurto (2024), estas herramientas favorecen el desarrollo del aprendizaje significativo al relacionar las reglas ortográficas con textos reales extraídos desde el propio contexto en donde se desenvuelve el estudiante, lo cual va a permitir que se promueva la práctica constante, aplicando el juego y la retroalimentación oportuna e inmediata.

Abordar estos errores ortográficos desde una visión formativa, apoyada en la aplicación de recursos digitales y principios pedagógicos eficientes, puede contribuir a mejorar las competencias ortográficas a través de un enfoque lúdico (Morla y Herrera, 2023). Esto favorecerá la formación de los estudiantes de Educación General Básica.

Diseño de actividades ortográficas gamificadas en Quizizz

De acuerdo con Morocho (2022), el empleo de las herramientas digitales puede mejorar la ortografía de los estudiantes. Actualmente existen diversas plataformas tecnológicas que comparten un objetivo común: facilitar la ejecución de distintas actividades académicas asignadas. En este artículo, se considera el uso de la plataforma Quizizz, que permite crear cuestionarios sobre cualquier tema definido por el usuario.

En relación con esto, Quispe et al. (2019) definen Quizizz como una herramienta tecnológica que posibilita la elaboración de cuestionarios en línea de manera gamificada y que está orientada a la creación, difusión y evaluación de contenidos educativos. Esta plataforma ofrece a los docentes una alternativa dinámica para evaluar los conocimientos de los estudiantes, favoreciendo la aplicación interactiva de los contenidos mediante pruebas, preguntas abiertas, opciones múltiples, encuestas o ejercicios de completar espacios en blanco. Además, su diseño visual atractivo motiva al estudiante a la participación activa y a seleccionar o completar las respuestas correctas.

Ahora bien, al centrar la atención en la aplicación de la plataforma Quizizz, es importante destacar que el diseño de actividades ortográficas gamificadas en este entorno tecnológico se constituye como una estrategia eficaz para mejorar la ortografía de manera lúdica y motivadora. Esta modalidad permite que los estudiantes se conviertan en agentes activos del aprendizaje, desarrollando habilidades para reflexionar, seleccionar y aplicar correctamente sus conocimientos de forma interactiva.

Para el diseño de actividades en Quizizz, es fundamental considerar una serie de recomendaciones pedagógicas (Coello y Lescay, 2022). En primer lugar, se debe definir un objetivo ortográfico claro y específico. Asimismo, es recomendable emplear una variedad de tipos de preguntas, como opción múltiple, completar oraciones, formar palabras con letras sueltas, entre otras. Resulta beneficioso crear una narrativa o temática que despierte el interés de los estudiantes, utilizando frases motivadoras o impactantes (Páez y Yucailla, 2021). También es esencial incorporar retroalimentación inmediata, con el fin de reforzar el aprendizaje oportunamente (Andrade et al., 2020). Finalmente, el uso de imágenes o memes puede aportar un componente humorístico que favorece la memoria y el compromiso del estudiante con la actividad.

Evaluación del aprendizaje ortográfico mediante plataformas digitales interactivas

Evaluar la ortografía mediante la implementación de herramientas digitales representa una oportunidad para dejar atrás los procesos tradicionales que servían para medir los conocimientos y nada más. En la actualidad, al aplicar las plataformas digitales interactivas, la evaluación sirve para medir el conocimiento con experiencias más dinámicas, formativas y centradas en el estudiante. A través de entornos gamificados como Quizizz se promueve la autorregulación, la motivación y una mayor intervención activa ante el proceso de aprendizaje (Andrade et al., 2020).

La evaluación del aprendizaje ortográfico ha venido evolucionando con el uso de las plataformas digitales, que han permitido valorar un proceso más dinámico y personalizado ante el dominio de las normas ortográficas. La herramienta Quizizz, aplicada en un proceso de gamificación, no solo se aplica para fomentar la participación permanente y activa del estudiante, sino que también contribuye a la retroalimentación inmediata (Chipana, 2024), porque realiza el seguimiento oportuno del progreso y de la adaptación de los contenidos. Es una plataforma que ofrece alternativas para que la evaluación sea motivadora, interactiva y centrada en las capacidades y habilidades de los estudiantes. Favorece también la consecución de un desenlace óptimo, al reforzar los contenidos de las reglas ortográficas mediante aplicaciones sincrónicas y asincrónicas.

RESULTADOS

Diagnóstico inicial

Como primera actividad, se llevó a cabo un diagnóstico inicial, para lo que se aplicó un pre-test a los estudiantes de octavo grado, con el fin de, mediante este instrumento, identificar los niveles de conocimiento de las reglas ortográficas en referencia a la aplicación de las letras “g” y “j”; “y” y “ll”, y el uso correcto de las mayúsculas. Este diagnóstico inicial tuvo los siguientes resultados.

Tabla 2

Pre-test de ortografía aplicado a estudiantes

N°	Preguntas	Respuesta	
		Correcta	Incorrecta
1	¿Cuál de las siguientes palabras está correctamente escrita?	90.91%	9.33%
2	¿Qué palabra contiene la letra "j" correctamente utilizada?	92.42%	7.82%
3	Escribe correctamente las siguientes palabras si tienen errores.	60.06%	40.65%
4	¿Cuál regla ortográfica explica por qué la palabra reloj se escribe con "j"?	48.48%	51.52%
5	¿Cuál es la regla para escribir palabras terminadas en "-gía"?	51.10%	48.49%
6	Escribe correctamente las siguientes palabras si tienen errores.	66,07%	33,33%
7	Completa las siguientes oraciones eligiendo la letra correcta ("g" o "j").	72.72%	28.00%
8	Completa las siguientes oraciones con la letra correcta: "g" o "j"	69.00%	30.39%
9	¿Cuál de las siguientes palabras está escrita correctamente con "ll"?	90.90%	9.91%
10	¿Cómo se escribe correctamente el verbo en su forma de primera persona del singular (yo)?	81.02%	18.18%
11	Corrige las palabras que están mal escritas.	59.01%	40.91%
12	¿Qué palabra contiene la letra "y" correctamente utilizada?	89.28%	20.61%
13	Completa las siguientes oraciones con la letra correcta: "y" o "ll".	84.95%	17.15%
14	Escribe un breve párrafo (entre 5 y 8 líneas) sobre un tema de tu elección utilizando, al menos, dos palabras con "g" o "j" y dos palabras con "y" o "ll". Recuerda que las palabras deben estar correctamente escritas.	64.64%	46.06%
	Total, en porcentajes	69.77%	30.23%

Fuente: elaboración propia

La aplicación de la prueba de Lengua y Literatura a estudiantes de octavo grado evidenció que el 69.77% respondió correctamente cada ítem, mientras que el 30.23% cometió errores. Estos resultados reflejan que un porcentaje significativo de estudiantes presenta dificultades ortográficas, como el uso incorrecto de las mayúsculas y la escritura inadecuada de ciertas palabras. Tales errores afectan la claridad y efectividad en la producción de textos. Como señalan Salazar y Vizhñay (2025), estas faltas impactan negativamente en la calidad de la escritura, la comprensión de textos y la evaluación del rendimiento académico. La falta de iniciativa para identificar correctamente el uso de letras mayúsculas, así como la confusión entre letras como son "g" y "j", "y" y "ll", entonces, dificulta el desarrollo de una escritura adecuada.

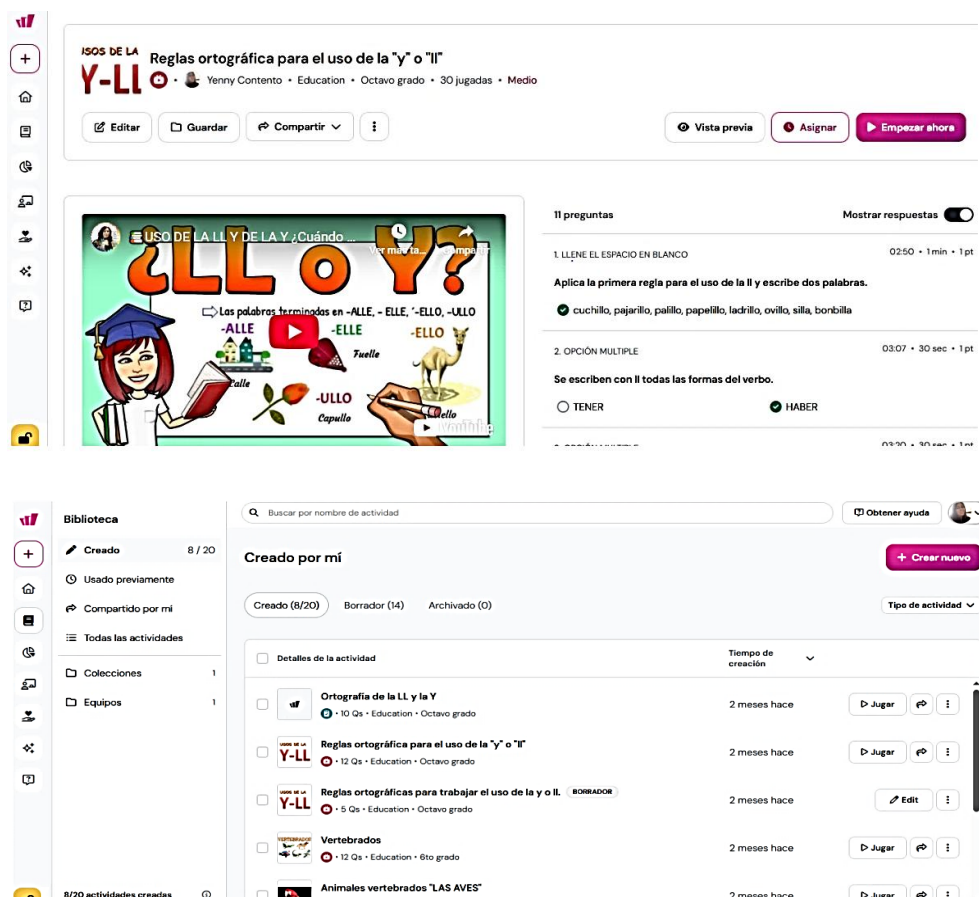
Los datos reflejan que el uso incorrecto de letras como las mencionadas anteriormente impide que los estudiantes estructuren textos con un desarrollo claro y verdaderamente comunicativo. Esta limitación dificulta la producción escrita. Además, la ausencia de iniciativa metodológica para incorporar recursos interactivos podría ser una de las causas de las deficiencias en el aprendizaje de la ortografía.

Al determinar estos resultados del diagnóstico, se procede a la aplicación de la propuesta de estrategias de gamificación con uso de Quizizz. Para la aplicación de esta estrategia, se planificaron actividades interactivas de reglas ortográficas, uso de las letras LL o Y, entre otras actividades que se aplicaron durante el segundo trimestre, aprovechando la sala de cómputo, los estudiantes fueron afianzando el aprendizaje ortográfico desde una planteamiento lúdico e interactivo, aprendiendo a aplicar la buena ortografía, desde una perspectiva tecnológica. El accionar de los educandos cada vez fue mejorando y la distracción y emoción por participar en las actividades planificadas fueron

favorables para lograr incrementar cada vez más el desarrollo de las habilidades ortográficas. A continuación, se presentan imágenes que destacan la aplicación de Quizizz en el aula.

Figura 1

Imágenes del trabajo realizados aplicando la herramienta Quizizz



Fuente: elaboración propia

Al aplicar actividades interactivas por medio de este recurso tecnológico durante el tercer trimestre, se procede a evaluar los resultados que los estudiantes presentan, luego de un planteamiento de mejora a la aplicación de las reglas ortográficas, como es el uso de las letras “g” y “j”, “y” y “ll”, y la aplicación correcta de las mayúsculas, utilizando para ello un post-test ortográfico. Cabe recalcar que el post-test aplicado tenía preguntas similares pero diferentes a las del pretest, con la finalidad de desarrollar habilidades y competencias comunicativas en los estudiantes, más allá de la mera repetición. Los resultados fueron los siguientes.

Tabla 3

Post-test de ortografía aplicado a estudiantes

N°	Preguntas	Respuesta	
		Correcta	Incorrecta
1	Aplica la regla para las palabras terminadas en “-illo” o “-illa”.	97.91%	2.09%
2	Señala qué opción tiene el verbo “hallar” conjugado correctamente.	95.22%	4,78%

3	Escribe una palabra terminada en “-alle”, “-elle”, “-ello”, “-ullo”.	98.06%	1.94%
4	Si se escriben con “y” las formas verbales cuyo infinitivo NO lleva ni “y” ni “ll”, escribe dos ejemplos.	65.48%	34.52%
5	Escribe con “ll” o con “y” las siguientes palabras, según corresponda: barqui_o; cue_o; le_eron; distribu_o; amari_a; pasti_a atrope_ar; orgu_o; endo; au_ar.	99.10%	0.90%
6	El verbo _esticular significa hacer gestos y muecas.	80.25%	19.75%
7	Elija la opción correcta: Me di_iste que no te llamara, así que no te enfades.	92.52%	7.48%
8	Escribe verdadero o falso Tejer y crujir ¿Son excepciones de la letra “g”?	92.00%	8.00%
9	¿Qué verbo no sigue la regla de terminación en “-er” y “-gir”?	95.90%	4.10%
10	Complete la siguiente oración con la palabra correcta: El nadador____del agua tras unos minutos	91.05%	8.95%
11	Se escribe con “g” las palabras que empiezan por “geo-”, “gen-” y “gest-”.	99.01%	0.99%
12	En qué casos se usa de manera correcta la mayúscula.	97.26%	2.74%
13	Escribe de manera correcta la siguiente oración: ayer salí de compras con mi mejor amiga, pilar.	89.99%	10.01%
14	Selecciona la respuesta correcta. Se escribe con mayúsculas los...	93.58%	6.42%
15	Selecciona la alternativa que presenta el uso correcto de las mayúsculas.	90.64%	9.36%
	TOTAL, EN PORCENTAJES	91.14%	8.57%

Fuente: elaboración propia

Gráfico 2

Resultados de la aplicación del post - test



Análisis de resultados

Los resultados de la aplicación del post - test muestran cómo los estudiantes han mejorado en el desarrollo de cada una de las preguntas. Al compararlos con el pre-test, que tenía porcentajes de 69.77% de respuestas correctas y de 30.23% incorrectas, se observa una mejora significativa, luego de

la aplicación de la propuesta, ya que se obtiene resultados favorables porque el 91.14% de estudiantes responde correctamente, frente a un 8.57% que lo hace incorrectamente.

Como se puede apreciar en la tabla anterior, queda evidenciada la mejora de los estudiantes en cuanto a la aplicación de reglas ortográficas. Sin embargo, no se debe pasar por alto el porcentaje mínimo de respuestas incorrectas, lo que debe ser abordado mediante retroalimentación, para seguir mejorando el desarrollo de la capacidad lingüística.

DISCUSIÓN

La investigación se inició con la aplicación de un pre-test, con el propósito de identificar el nivel de conocimiento de las normas ortográficas de los estudiantes de octavo grado. Los resultados generales revelaron que el 69.77% de estudiantes respondieron correctamente a los ítems del instrumento de evaluación, mientras que el 30.23% presentó respuestas incorrectas, evidenciando errores significativos. Estos resultados permitieron identificar que una proporción considerable de estudiantes presentan dificultades ortográficas, lo que se refleja en un nivel de escritura deficiente o poco claro.

Tras la implementación de la propuesta basada en estrategias de gamificación, específicamente mediante el uso de la herramienta Quizizz, durante el segundo trimestre y parte del tercer periodo académico, se evidenció una mejora en el desarrollo de la escritura por parte de los estudiantes. Esta evolución se constató a través de la aplicación del pos-test, cuyos resultados arrojaron un 91.14% de respuestas correctas, frente a un 8.57% de respuestas incorrectas. Esta progresión positiva se atribuye a la efectividad de la estrategia de gamificación con la herramienta Quizizz desarrollada entre la aplicación del pre-test y la del post-test, ya que, en ausencia de metodologías activas y motivadoras, no se lograba un conocimiento ni una práctica adecuada de las normas ortográficas.

Estos resultados demuestran que la implementación de actividades de gamificación, como el uso de la herramienta Quizizz, favoreció significativamente a los estudiantes en la adquisición y fortalecimiento de los conocimientos ortográficos. La práctica constante permitió mejorar su desempeño en el uso correcto de las normas ortográficas y en la aplicación adecuada de las mayúsculas. Esta habilidad, considerada parte fundamental de un proceso de formación continua, respondió satisfactoriamente a los objetivos planteados en el presente estudio.

Es oportuno destacar que, mientras sea mejor el proceso metodológico para enseñar las reglas ortográficas, desde el punto de vista tecnológico, se evitará problemas en la escritura adecuada de textos, así como también mejorará la calidad del rendimiento escolar. Este estudio refuerza la importancia práctica de la implementación de estrategias interactivas e innovadoras que estimulen el pensamiento y la creatividad del estudiante. De este modo, a través de la reflexión y la comprensión, los estudiantes podrán desarrollar una escritura que se base siempre en la aplicación adecuada de las reglas ortográficas. En conclusión, se destaca que la aplicación del Quizizz como herramienta de gamificación, ha sido eficiente e interesante para los estudiantes, al motivarlos a aplicar correctamente las normas ortográficas.

CONCLUSIÓN

Para detectar las faltas ortográficas en los estudiantes, se procede a la aplicación de un diagnóstico que consistió en aplicar un pretest ortográfico, siendo un instrumento que determinó que de las respuestas el 69.77% contestaron los ítems de manera correcta, frente a un porcentaje del 30.23% que incorrectamente dieron contestación a las preguntas. Estos resultados evidenciaron que un número de estudiantes representativos no mantienen un uso adecuado y correcto de la aplicación ortográfica.

Los resultados obtenidos en el proceso diagnóstico, sirvieron para planificar actividades de gamificación aplicando la herramienta Quizizz para practicar el uso correcto de las reglas ortográficas

y aplicación de las mayúsculas. Este proceso se dio en el segundo y tercer trimestre, teniendo la aceptación y la apertura de autoridades y estudiantes para innovar el conocimiento de Lengua y Literatura.

Los resultados obtenidos tras la aplicación de Quizizz como herramienta principal de gamificación evidencian que su uso fue altamente eficaz para mejorar el dominio ortográfico de los estudiantes de octavo grado, especialmente en el uso correcto de las letras “g” y “j”, “y” y “ll”, así como en la aplicación adecuada de las mayúsculas. La dinámica interactiva de Quizizz no solo motivó la participación activa en estudiantes, sino que también facilitó la internalización de las reglas ortográficas mediante la retroalimentación inmediata y el componente lúdico. El enfoque creativo del docente al diseñar actividades dentro de esta plataforma digital permitió consolidar el aprendizaje de forma significativa, reflejándose en los estudiantes un mejor desempeño ortográfico, una escritura más precisa y una comunicación más clara tanto en el ámbito académico como en el campo social.

Se recomienda, ante las experiencias adquiridas en esta investigación, que los docentes de Educación General Básica, y en especial de Básica Superior, apliquen recursos innovadores como las plataformas digitales interactivas usadas en procesos de gamificación, ya que éstas van a estimular el aprendizaje ortográfico y, con ello, la formación integral y profesional de los estudiantes, al adquirir habilidades ortográficas y comunicativas significativas y duraderas.

REFERENCIAS

Alcívar Rodríguez, María Gabriela., y Zambrano Santos, Robert Olmedo, (2025). Materiales didácticos para la enseñanza de la ortografía en estudiantes de cuarto año de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 9159-9170. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/16542/23680/&ved=2ahUKEwjppeP8wdWNAXWuSzABHS7nFWQQFnoECBcQAQ&usg=AOvVaw32x84VW6EAanDglHb2xjdV>.

Andrade Vargas, Lucy., Marín Gutiérrez, Isidro., Iriarte Solano, Margoth. (2020). La influencia de la gamificación en el aprendizaje con la aplicación Quizizz. *Redes sociales y ciudadanía: Hacia un mundo ciberconectado y empoderado*, 1(1), 229-235. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7945729>.

Baeza Lugo, Victoria Noemí. (2022). La gamificación en el aula: breve revisión histórica. 24(3), 181-183. <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=106816>.

Berrocal Opino, Celeste. (2024). Fundamentos teóricos sobre la gamificación sin recursos digitales en el fortalecimiento de la inteligencia lógico-matemática. *Ciencia Latina Internacional*, 8(2), 3860-3878. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10803

Berrones Yaulema, Laura Pilar., Moyano Guamán, Mayra Alejandra., Espinoza Tinoco, Lady Marieliza., y Congacha Aushay, Elizabeth. (2023). La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación. *Polo del Conocimiento*. (Edición núm. 84), 8(7), 240-262. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9234519.pdf&ved=2ahUKEwjzh4H2nrONAXUKQzABHbxhHQUQFnoECBMQAQ&usg=AOvVaw0Rq06Lyw6SQLOV3GO52eeq>.

Bolaños Jurado, Janeth Paola. (2023). La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 7(30), 1846 –. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.633>.

Cabanillas Huamán, César Abraham. (2021). Estrategias y métodos para mejorar la ortografía. *Polo del Conocimiento*, 56(6), 457-475. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926950.pdf&ved=2ahUKEwje85ezr9WNAXUMSABHYhQHmMQFnoECBYQAQ&usg=AOvVaw12e2SbiQSqdYkWZYbucJp>.

Capilla Hurtado, Macarena. (2015). La conciencia fonológica. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*, 1(1), 110-120. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*,

Carapás Revelo, Angie Camila, Granda Lazo, César Willan, Cangás Males, Henry Miguel, Carapás Revelo, Alejandra Estefanía., y Bolaños Revelo, Ana Gabriela. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de sistema de ecuaciones lineales. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 2173– 2186. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2769>.

Castillo, Mora, Mónica Janeth, Escobar Murillo, María Guadalupe, Barragán Murillo, Rocío de los Ángeles y Cárdenas Moyano, María Yadira. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*, 7(1), 686-701. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3503>.

Chipana Mamani, Mercedes Estela. (2024). Aplicación de la herramienta tecnológica Quizizz y el razonamiento verbal de los estudiantes del Centro Preuniversitario de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de la ciudad de Tacna. Perú: Repositorio Universidad Privada de Tacna. <http://hdl.handle.net/20.500.12969/3548>.

Coello Arias, Betsabé Patricia., y Lescay Blanco, Dayana Margarita. (2022). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea del nivel Básica Media. Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria, 8(Serie A), 59-76. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/2842>.

Delgado Arenas Raúl, Farfán Pimentel, Johnny Félix., Farfán Pimentel, Diana Eulogia., Soto Hinostroza, Ireneo., Santivañez de Osambela, Javier Eduardo., y Fuertes Meza, Luis Carmelo. (2025). Gamificación y el aprendizaje significativo en estudiantes universitarios. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 9(36), 306-317. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/download/1868/3058/9393&ved=2ahUKEwj5irnDprONAxWMDABHevBCr8QFnoECB0QAQ&usg=AOvVaw26ltGo2WUO3GABH4gm8ED9>.

Herrera Fernández, Valeria., y Paz Calderón Verónica de la Paz. (2019). Prácticas Pedagógicas y Transformaciones Sociales. Interculturalidad y Bilingüismo en la Educación de Sordos. Revista latinoamericana de educación inclusiva, 13(1), 1-10. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-73782019000100073.

Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. Revista Cubana de Medicina General Integral, 37(3), 1-10. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002.

Londoño, Laura., y Rojas, Miguel. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. Educación y Educadores, 23(3), 493-512. <https://www.redalyc.org/journal/834/83467003007/html/#:~:text=Por%20su%20parte%2C%20Determining%20et,aplicaciones%20dentro%20de%20diferentes%20contextos>.

Marczewski, Andrzej. (2013). Gamification. A Simple Introduction. Washintong: Kindle Edition. <https://books.google.com.ec/books?id=IOu9kPjIndYC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>.

Martínez, Ezquerro, Aurora. (2020). Competencias lectoescritoras en contextos universitarios. México: 31-48. https://ru.ibi.unam.mx/jspui/bitstream/IIBI_UNAM/112/1/03_formaci%c3%b3n_lectores_aurora_martinez.pdf

Mendoza Briones, J., y Pupo Pupo, Y. (2024). Importancia de las habilidades ortográficas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Revista Cognosis. ISSN 2588-0578, 9(4), 370- 383. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v9i4.5767>.

Mero, Gloria y Castro, Idelisa. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. Revista Cognosis. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, 6(2), 111-125. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/download/2902/3430&ved=2ahUKEwj0yo2WgsuNAXWWQzABHfMhMt gQFnoECBcQAQ&usg=AOvVaw2QQIx7iUOAikX46cYLCjmv>.

Moreira, Helen., y Lara Freire Martha. (2024). Promoviendo la Evaluación Formativa con Quizizz: Un estudio de Investigación Acción en el Aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 590-604. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10511.

Morocho Morocho, Edith Maribel. (2022). Uso de las plataformas digitales para mejorar la ortografía en el área de lengua y Literatura de los estudiantes de cuarto de básica en la Unidad Educativa Fisco Misional Juan Bautista Stiehle, año lectivo 2020-2021. Cuenca - Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22381/5/UPS-CT009700.pdf>.

Morla Guerrero, Abraham Ignacio., y Herrera Rojas, Ramón Luis (2023). Metodología para el desarrollo de la competencia ortográfica con enfoque lúdico. *MENDIVE*, 21(3), 1-15. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/3409>

Ortiz, Ana., Jordán, Juan., y Agredal, Mirian. (2017). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(1), 1-10. <https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>.

Páez Quinde, Marco., y Yucailla Chuqui, Miltón. (2021). La gamificación en la educación virtual de los estudiantes de quinto grado de educación general básica de la Unidad Educativa "CELITE" del cantón Ambato. Ambato: Universidad Técnica de Ambato-Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación-Carrera de Educación Básica. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33808>.


Quispe Maraza, Benjamín., Cuadros Paz, Luis., Fernández Gambarini, Cornelio., Alay Palomino, Yrma., y Chillitupa Quispihuanca, Alfred Addison (2019). Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. *Revista Referencia Pedagógica*, 7(2), 339-362. Recuperado a partir de <https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/article/view/193>.

Ramírez Caraguay A., Bastidas Álava, A., y Ordoñez Vivero, R. (2024). Herramienta de gamificación Quizizz en el rendimiento académico del estudiante de bachillerato. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(5), 749-764. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2679>.

Vera Vera, José Javier, y Bazurto Rosado, Martha Isabel. (2024). Herramienta digital Quizizz y su incidencia en el rendimiento académico de los. *Polo del Conocimiento* (Edición núm. 92), 9-6. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i6.7361>.

Werbach, Kevin. (2014). Definiendo la Gamificación: Un enfoque Procesal. *Persuasivo*, 1(1), 266-272. https://papers.ssrn.com/sol3/Delivery.cfm/SSRN_ID3578584_code355061.pdf?abstractid=3578584&mirid=1.

Zambrano Sarzosa, Sandra Marisol., y Solano Toaza, Hilman Griselda. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje. *Revista Científica Dominio de Ciencia*, 6(3), 349-369. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1402>.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) .