

Quizizz in the learning of the orthographic accent in Language and Literature in the Fifth-year of Basic Education.
Quizizz en el aprendizaje del acento ortográfico en Lengua y Literatura en Quinto año de Educación Básica

Autores:

Lino-Calle, Hayda Leonor
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestrante en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales
Docente de la Unidad Educativa República del Ecuador
Durán – Guayas – Ecuador



hlinoc@ube.edu.ec

 <https://orcid.org/0009-0003-1011-2006>

Menéndez-Romero, Paola Mabel
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestrante en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales
Durán – Guayas – Ecuador



pmmenendezr@ube.edu.ec

 <https://orcid.org/0009-0009-5164-3958>

Nivela-Cornejo, María Alejandrina
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente Tutor de la Universidad Bolivariana del Ecuador
Durán – Guayas – Ecuador



manivela@ube.edu.ec

 <https://orcid.org/0000-0002-0356-7243>

León-Espinoza, Ivonne Priscilla
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente de la Universidad Bolivariana del Ecuador
Durán – Guayas – Ecuador



ipleone@ube.edu.ec

 <https://orcid.org/0000-0002-6977-320X>

Fechas de recepción: 21-MAY-2025 aceptación: 21-JUN-2025 publicación: 30-JUN-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

La enseñanza del acento ortográfico en Lengua y Literatura exige enfoques pedagógicos que faciliten la comprensión normativa, y su aplicación contextualizada. En este marco, el presente estudio tuvo como objetivo evaluar la eficacia de la plataforma digital Quizizz en el aprendizaje del acento ortográfico a través de un diseño cuasiexperimental de tipo cuantitativo. La intervención incluyó a dos grupos conformados por 30 estudiantes cada uno: un grupo experimental que empleó Quizizz como herramienta de apoyo didáctico, y uno control que empleó una metodología tradicional basada en clases expositivas y ejercicios escritos. A ambos se les aplicó un pretest y un posttest con ítems que evaluaban el conocimiento teórico sobre reglas de acentuación, la aplicación práctica mediante ejercicios de identificación de sílabas tónicas y clasificación de palabras, así como una escala Likert en el grupo experimental para valorar la percepción del recurso utilizado. Los resultados logrados indicaron que las calificaciones correspondientes a tres actividades relacionadas con la temática abordada, evidenciaron una progresión significativa en el desempeño del grupo que recibió la intervención en comparación con el control. El análisis estadístico, basado en medidas descriptivas e inferenciales mediante la prueba t de Student, permitió constatar diferencias estadísticamente selectas en favor del empleo de Quizizz. En conclusión, el uso planificado de herramientas interactivas como Quizizz no solo favorece el aprendizaje técnico del acento ortográfico, sino que también dinamiza el proceso educativo, fortaleciendo las competencias lingüísticas de los educandos.

Palabras clave: acento ortográfico; educación básica; evaluación cuasiexperimental; intervención pedagógica; Quizizz

Abstract

Teaching orthographic accents in Language and Literature requires pedagogical approaches that facilitate normative understanding and their contextualized application. Within this framework, the present study aimed to evaluate the effectiveness of the digital platform Quizizz in learning orthographic accents through a quantitative quasi-experimental design. The intervention included two groups of 30 students each: an experimental group that used Quizizz as a teaching support tool, and a control group that employed a traditional methodology based on lectures and written exercises. Both groups were administered a pretest and a posttest with items assessing theoretical knowledge of accentuation rules, practical application through exercises on identifying stressed syllables and classifying words, and a Likert scale in the experimental group to assess perceptions of the resource used. The results showed that the grades for three activities related to the topic addressed showed significant progress in performance for the intervention group compared to the control group. Statistical analysis, based on descriptive and inferential measures using the Student t test, revealed selected statistical differences in favor of the use of Quizizz. In conclusion, the planned use of interactive tools like Quizizz not only promotes the technical learning of spelling accents but also streamlines the educational process, strengthening students' language skills.

Keywords: orthographic accent; Quizizz; pedagogical intervention; basic education; quasi-experimental evaluation

Introducción

El siglo XXI se caracteriza por el vertiginoso avance de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), lo cual ha provocado transformaciones significativas en el ámbito educativo. Este desarrollo ha dado paso a una transición desde metodologías instructivas tradicionales hacia modelos digitales, en los que la tecnología desempeña un rol esencial. Esta evolución ha impactado tanto en las metodologías docentes como en las estrategias utilizadas para atender las nuevas demandas del estudiantado. En este escenario, se vuelve imprescindible que los docentes asuman un rol innovador, incorporando recursos digitales que potencien los procesos formativos dentro de entornos cada vez más virtuales e interactivos (Degirmenci, 2021).

En este marco de cambio educativo, resulta fundamental replantear las prácticas pedagógicas convencionales para ajustarlas a los intereses, capacidades y contextos diversos del alumnado (Lino-Calle et al., 2023). Por esta razón, adquiere relevancia la implementación de adecuaciones curriculares, entendidas como intervenciones orientadas a optimizar los procesos formativos y promover una educación más equitativa e inclusiva (Bayas et al., 2024). Estas adecuaciones buscan atender la diversidad presente en las aulas mediante el empleo de recursos favorecedores de aprendizajes profundos y pertinentes en las diferentes disciplinas del saber (García, 2024). Así, se garantiza que el currículo se adapte a las particularidades del estudiantado, promoviendo experiencias educativas significativas (Macías Mieles & Vélez, 2022).

Aunque el aprendizaje de normas ortográficas se enseña principalmente en Lengua y Literatura, su importancia trasciende esta área. La correcta escritura es primordial en todo ámbito del quehacer académico, laboral y social (Morán et al., 2025). Las normas ortográficas permiten una comunicación efectiva, lo que resulta clave para el progreso de competencias lingüísticas integrales. Entre estas normas, el acento ortográfico cumple un papel relevante, ya que garantiza una pronunciación adecuada y una correcta interpretación del mensaje. Este se clasifica en palabras agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas, cada una con reglas específicas de acentuación (Solís, 2018).

Para abordar eficazmente el aprendizaje de estas reglas, se requiere emplear estrategias didácticas apropiadas, el Ministerio de Educación del Ecuador (2024) destaca que las estrategias didácticas deben ser acciones organizadas y planificadas por el docente, adaptadas a las características de los educandos y el entorno donde se desarrollan. Así, la incorporación



de tecnologías en la instrucción de la ortografía resulta un recurso primordial para potenciar la exactitud en la utilización del lenguaje escrito.

Por su parte, Coello-cortez et al. (2023) afirman que las metodologías activas, apoyadas por recursos digitales, favorecen un aprendizaje más significativa y motivadora. Estas herramientas acceden emplear reglas ortográficas en entornos interactivos, mejorando tanto la comprensión como la retención. A través de experiencias lúdicas y participativas, se fortalece el perfeccionamiento de habilidades ortográficas, favoreciendo aprendizajes funcionales en los educandos (Choez et al., 2024).

Como metodología educativa, la gamificación ha cobrado fuerza en los últimos años por su capacidad para motivar y comprometer al educando en su aprendizaje. Como refieren Flores & Fernández (2021), esta radica en emplear elementos del diseño de juegos en entornos no lúdicos, como el aula, con el fin de involucrar a los participantes, estimular el aprendizaje y resolver problemas. Morán & Barberi (2024) y Medina et al. (2024) destacan que esta estrategia potencia la participación estudiantil y mejora la adquisición de conocimientos.

En este marco, la plataforma educativa Quizizz ha demostrado ser una herramienta poderosa para implementar la gamificación. Ramírez Vallejo & Mena Clerque (2022) sostienen que esta plataforma permite diseñar actividades personalizadas e interactivas, lo que incrementa el interés e intervención estudiantil. Vera & Bazurto (2024) coinciden al afirmar que Quizizz permite al docente alinear sus actividades con los objetivos curriculares, mientras que Ramírez et al. (2024) destacan que la retroalimentación inmediata que ofrece la plataforma favorece el aprendizaje continuo. Asimismo, Zambrano et al. (2024) mencionan que la interacción entre los estudiantes fortalece la colaboración y el trabajo grupal en el aula.

No obstante, en el contexto específico de la enseñanza del acento ortográfico en el Quinto Año de Educación Básica, se ha evidenciado una escasa aplicación de herramientas como Quizizz. Este vacío limita el desarrollo de competencias ortográficas, lo que conlleva a errores persistentes en la escritura, afectando la pronunciación y la comprensión de textos.

A nivel internacional, Handoko et al. (2021) desarrollaron un estudio en Indonesia donde evaluaron la incidencia de la gamificación, específicamente con Quizizz, en un curso de gestión de proyectos. Aunque el nivel promedio de éxito fue del 51 %, el 66 % de los estudiantes prefirió esta plataforma sobre los métodos tradicionales, destacando su capacidad para motivar y mejorar la participación.

En Latinoamérica, específicamente en Colombia, Gamboa et al. (2022) realizaron una investigación orientada a provocar el progreso del pensamiento científico en torno a las



interacciones de los seres vivos dentro de un ecosistema. Para ello, utilizaron la plataforma Quizizz junto con una metodología de aprendizaje colaborativo, aplicada a estudiantes de quinto grado. El enfoque del estudio fue cuantitativo, recurriendo a la aplicación de pruebas diagnósticas anteriores y posteriores a la intervención para evaluar tanto conocimientos previos como efectos del empleo de este instrumento. Los hallazgos evidenciaron una mejora notable en comprensión de contenidos sobre ecosistemas, alcanzando niveles de eficacia de hasta el 91 % en algunas evaluaciones. En síntesis, el uso de Quizizz se consolidó como una estrategia didáctica efectiva para fortalecer el pensamiento científico en el aula.

El estudio realizado por Barrionuevo (2023) en Ecuador tuvo como objetivo proponer la evaluación gamificada de la gramática y la acentuación para reducir la disortografía en la segunda infancia. Utilizando una metodología descriptiva y el método deductivo, el estudio analizó la incidencia de Quizizz en el perfeccionamiento de destrezas ortográficas. El autor mostró que la gamificación motivó a los educandos, mejoró su aprendizaje y ayudó a reducir la incidencia de la disortografía. En conclusión, el uso de plataformas educativas gamificadas representó una técnica poderosa para respaldar el proceso formativo y para suscitar avances en la ortografía infantil.

En la Unidad Educativa donde se desarrolló el estudio, los estudiantes de quinto año de Básica presentan dificultades recurrentes en la correcta aplicación del acento ortográfico. A pesar de haber recibido instrucción teórica, se observa una deficiente clasificación de palabras, lo que compromete tanto la escritura como la comprensión de textos.

El marco normativo ecuatoriano respalda el empleo de tecnologías educativas como parte de una educación inclusiva y de calidad. La Asamblea Nacional del Ecuador (2008), en su artículo 27, establece la integralidad educativa, con enfoque inclusivo e intercultural, incorporando las TIC para mejorar la calidad educativa. Además, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) impulsa el empleo de tecnologías como medios para fomentar la innovación pedagógica y garantizar una formación pertinente. A partir de este análisis, se plantea la pregunta guía del estudio: ¿Cómo puede el uso de herramientas digitales influir en el aprendizaje del acento ortográfico en Lengua y Literatura en el quinto año de Educación Básica?

Para responder la interrogante, se planteó el siguiente objetivo: evaluar cómo el uso de Quizizz puede mejorar la comprensión y aplicación del acento ortográfico entre los estudiantes, brindando una perspectiva sobre su efectividad como recurso educativo.

Materiales y métodos

Este estudio se realizó con enfoque cuantitativo y diseño cuasiexperimental, donde se aplicó una intervención asentada en emplear la plataforma digital Quizizz para fortalecer el aprendizaje del acento ortográfico en estudiantes de quinto año de Educación Básica. Se trabajó con un solo grupo de intervención, midiendo la variable dependiente, es decir, el desempeño en el empleo del acento ortográfico en dos momentos: antes (pretest) y después (postest) de la implementación. Según Ramos-Galarza (2021), en este tipo de diseño la variable independiente, referente a la estrategia pedagógica empleada, se operacionalizó en un único nivel la modalidad digital mediante Quizizz y se contrastó de forma implícita con la enseñanza tradicional basada en clases expositivas y ejercicios escritos.

Para distinguir sus dimensiones y factores de medición, se evaluó el conocimiento teórico a través de la puntuación en ítems de definición de normas ortográficas (agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas) en pretest y postest; la aplicación práctica, mediante el porcentaje de respuestas correctas en ejercicios de clasificación de palabras y marcado de sílabas tónicas; y la actitud hacia la herramienta, solo en el grupo experimental, con una escala Likert que midió la satisfacción y percepción de utilidad de Quizizz.

Para analizar datos se recurrió a estadística descriptiva que presentó medidas de tendencia central (media, mediana, moda y desviación estándar) y a estadística inferencial mediante prueba t para muestras independientes (Lino et al., 2024). La población estuvo conformada por 60 estudiantes de quinto año de Educación Básica de la institución, de los cuales se seleccionó una muestra no probabilística por conveniencia, compuesta por los mismos 60 estudiantes. Estos fueron distribuidos en dos grupos de 30 participantes: el grupo experimental (GE), que utilizó Quizizz como herramienta de aprendizaje, y el grupo de control (GC), que recibió clases tradicionales. El estudio se realizó respetando los principios éticos: se aseguró la confidencialidad de información, se obtuvo consentimiento informado de estudiantes y padres, y se garantizó que los datos serían utilizados exclusivamente con fines académicos e investigativos.

Actividades a evaluar

El currículo del Ministerio de Educación del Ecuador (2016), formula que la enseñanza de las normas ortográficas, especialmente las relacionadas con la acentuación de palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas, constituye un elemento clave para fortificar competencias



lingüísticas en los educandos. Las siguientes tablas presentan una comparación entre las metodologías aplicadas en los grupos: el de Control, que empleó enseñanza tradicional, y el Grupo Experimental, que implementó la plataforma digital Quizizz para la enseñanza de dichas reglas ortográficas.

Hipótesis nula (H₀):

El empleo de Quizizz no genera diferencias importantes en los resultados académicos en el aprendizaje del acento ortográfico entre el grupo experimental y el grupo de control.

Hipótesis alternativa (H₁):

El empleo de Quizizz mejora los resultados académicos en el aprendizaje del acento ortográfico en comparación con el grupo control.

Tabla 1.

Comparación entre GE y GC en la enseñanza de palabras agudas

Aspecto	Grupo de Control (Clases Tradicionales)	Grupo Experimental (Quizizz)
Tema	Las palabras agudas.	La Liga de las Palabras Agudas.
Objetivo	Comprender qué son las palabras agudas, identificar su acentuación y reconocerlas en el entorno diario.	Incrementar el entendimiento del sistema de acentuación ortográfica a través del análisis de las palabras agudas.
Anticipación	1. Juego con tarjetas: Se les entregará a los estudiantes tarjetas con diferentes palabras. Algunos ejemplos: café, balón, papel, mamá, canción, sol. Los estudiantes deberán leerlas y agruparlas según su acento (si tiene tilde o no, y en qué sílaba suena más fuerte). 2. Conversación inicial: ¿Han notado que algunas palabras llevan tilde y otras no? ¿Qué creen que significa eso? ¿Han visto palabras como “mamá” o “papá” en sus libros?	1. Video interactivo: Se ofrece a los alumnos un video con datos generales sobre el acento ortográfico en la plataforma Quizizz, donde se mostrará de manera interactiva con preguntas específicas vinculadas al tema, como su definición, normas, vocabulario y agrupaciones. 2. Conversación inicial: ¿Estás disfrutando la lección en vídeo? ¿Qué les parece el tema?
Reflexión	a) ¿Por qué algunas palabras se acentúan en la última sílaba y otras no? b) ¿Recuerdas alguna palabra aguda que hayas usado hoy? ¿Por qué crees que se llama “agudas”?	a) ¿Estás disfrutando la lección en vídeo? b) ¿Acento es? c) ¿El acento ortográfico hace referencia a? d) ¿Las agudas son?



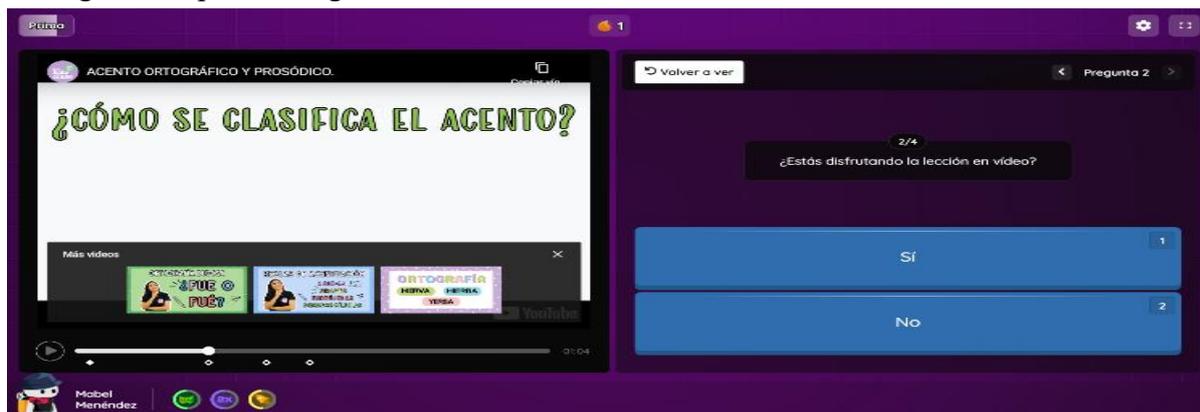
Construcción (Explicación de contenidos)	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación sobre palabras agudas: son las que poseen la fuerza de pronunciación en la última sílaba. • Se les pone tilde solo si terminan en vocal, o en consonante n o s. Ejemplos: mamá, café, también. • Si terminan en otras letras como l, r, z, no llevan tilde: hotel, reloj, pared. • Se usarán recursos visuales, como afiches y dibujos para reforzar la regla. • Se escribirán ejemplos en la pizarra y los estudiantes los leerán en voz alta marcando la sílaba tónica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de las palabras agudas: El video ofrece una descripción básica acerca de la acentuación ortográfica. Luego, se trata el tema de las palabras agudas y las normas de uso de la tilde, ilustradas a través de un vocabulario reducido que facilita su categorización. Se precisa que las palabras agudas se refieren a aquellos cuya pronunciación se intensifica en la sílaba final. • Llevan tilde si terminan en vocal, o en consonante n o s. Ejemplos: avión, corazón, además, entre otras. • Si terminan en otras letras como l, r, z, no llevan tilde: amor, reloj, pintar. • Se usará la opción video interactiva, uno de los recursos didácticos que brinda Quizizz. • Se realizará preguntas de adquisición de conocimiento y preguntas de comodidad al estudiante sobre la implementación de esta herramienta digital para su aprendizaje.
Consolidación (Actividades a evaluar)	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura de la pág. 85 del texto: Lean el tema y entre los párrafos encuentren lo siguiente. • Reconocer las palabras que son agudas. • Dibujar una de las palabras agudas (ejemplo: té, café, tambor). • Marcar la sílaba tónica en rojo. • Explicar por qué lleva o no lleva tilde. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dentro del video interactivo, respondan los conocimientos que obtuvieron mediante la interacción de preguntas. • Aprender la definición del acento ortográfico. • Saber las reglas ortográficas. • Entender que palabras agudas tienen tilde y cuáles no. • Reconocer las palabras que son agudas. • Lograr agrupar que palabras pertenecen al grupo de las agudas.

Fuente. Elaboración propia.

La tabla 1 muestra cómo ambas modalidades permiten a los estudiantes adentrarse en el reconocimiento y acentuación de las palabras agudas: en el diseño tradicional, los alumnos utilizan tarjetas y recursos visuales para leer, agrupar y marcar manualmente la sílaba tónica, consolidando su comprensión mediante dibujo y explicación escrita; por su parte, la propuesta con Quizizz integra un video interactivo con preguntas en tiempo real que guían el análisis de las normas ortográficas, ofrecen retroalimentación inmediata y facilitan la categorización dinámica de vocabulario, todo ello en un entorno claro que refuerza el aprendizaje de forma lúdica y visual.

Figura 1

La Liga de las palabras agudas



Fuente: <https://quizizz.com/join?gc=38128588>

Tabla 2.

Comparación entre GC y GE en la enseñanza de palabras graves

Aspecto	Grupo de Control (Clases Tradicionales)	Grupo Experimental (Quizizz)
Tema	Las palabras graves.	La penúltima tiene el poder: descubre las palabras graves.
Objetivo	Reconocer las palabras graves y aplicar correctamente reglas de acentuación mediante actividades lúdicas.	Fortalecer capacidades de lenguaje a través del estudio y empleo correcto de palabras graves en la escritura.
Anticipación	<p>1. Juego de “Palabra Secreta”: Se colocarán palabras dentro de sobres (tórax, ventana, difícil, césped, cepillo). Cada estudiante sacará una palabra, la leerá en voz alta y deberá identificar en qué sílaba suena más fuerte. Luego, entre todos las agruparán según el lugar de la sílaba tónica (última, penúltima, antepenúltima).</p> <p>2. Conversación inicial: ¿Han escuchado palabras como “túnel” o “máster”? ¿Dónde creen que está la sílaba más fuerte? ¿Llevan tilde? ¿Por qué algunas sí y otras no?</p>	<p>1. Tarjetas didácticas: Mediante Quizizz se expone las tarjetas didácticas en donde se refuerza brevemente el tema general para luego enfocarse en la acentuación de las palabras graves como parte fundamental en su comunicación.</p> <p>2. Conversación inicial: ¿Sabías esto de las palabras agudas? ¿Entiendes su composición? ¿Recuerdas las reglas? ¿Sabes dónde va el acento de las palabras graves?</p>

Reflexión	<p>a) ¿Qué tienen en común las palabras como “césped” y “mármol”?</p> <p>b) ¿Puedes pensar en una palabra grave que hayas dicho hoy? ¿Qué crees que significa que sea “grave”?</p>	<p>a) ¿Las palabras graves llevan acento en la penúltima sílaba?</p> <p>b) ¿Todas las palabras graves llevan tilde?</p> <p>c) ¿En dónde llevan el acento las palabras graves?</p> <p>d) ¿Por qué hay palabras graves que no llevan tilde?</p>
Construcción (Explicación de contenidos)	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de palabras graves: son aquellas cuya fuerza de pronunciación está en la penúltima sílaba. • Llevan tilde solo si no terminan en vocal, n o s. Ejemplo: árbol, lápiz, difícil. • Se usarán afiches y esquemas visuales para ilustrar las reglas. • Los estudiantes leerán ejemplos marcando la sílaba tónica con palmadas. • Se hará una dinámica tipo “semáforo gramatical”: Verde: palabra grave sin tilde. Rojo: palabra grave con tilde. Amarillo: palabra que no es grave. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de palabras graves: poseen acentuación en la penúltima sílaba. • Llevan tilde si terminan en cualquier consonante que no sea n, s o vocal. • No llevan tilde si terminan en n, s o vocal. • Se usará la opción de tarjetas didácticas con conceptos cortos y claros para un mejor entendimiento. • Se realizará preguntas de conocimiento sobre el tema de las palabras graves.
Consolidación (Actividades a evaluar)	<ul style="list-style-type: none"> • En la pág. 60 se realizarán las actividades relacionadas con las palabras graves. • Leerán las palabras y encerrarán las palabras graves. • Escribirán una oración con por lo menos dos palabras graves. • Ordenarán las palabras agudas con tilde y sin tilde en dos grupos. Luego, pintarán con color solo las palabras que sean graves. • Juego lúdico 'Bingo': Se reparten tarjetas con palabras mezcladas (agudas, graves y esdrújulas) y los estudiantes deben marcar las palabras graves. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dentro de las tarjetas interactivas se comparten: • Corto concepto del acento ortográfico como retroalimentación. • Entender que palabras graves tienen tilde y cuáles no. • Reconocer las palabras que son graves. • Lograr agrupar que palabras graves. • Saber el concepto de las palabras graves.

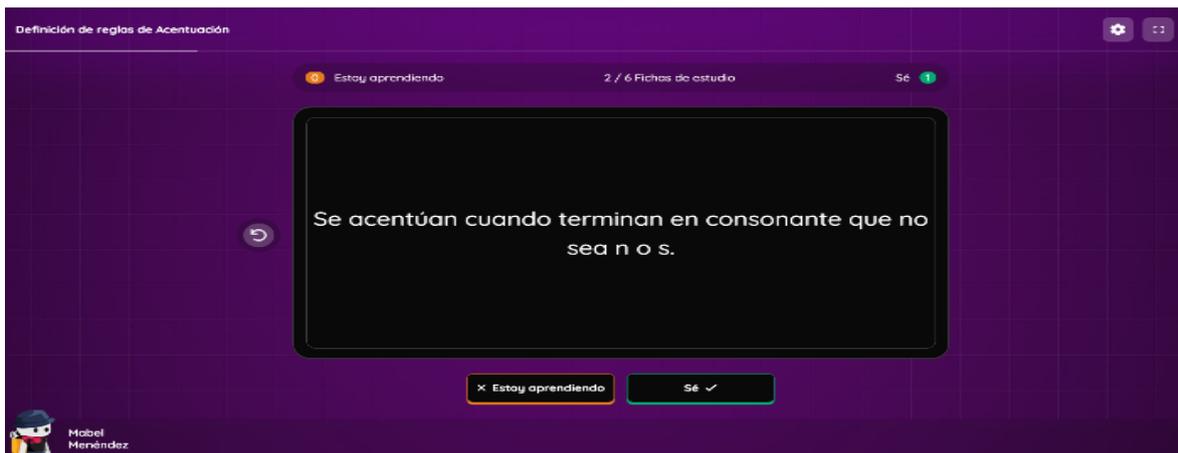
Fuente. Elaboración propia.



La Tabla 2 muestra cómo el enfoque tradicional y la propuesta con Quizizz abordan el aprendizaje de las palabras graves de forma complementaria: el GC recurre a un juego de “Palabra Secreta” con sobres físicos y actividades de lectura y marcado para emparejar la sílaba tónica, mientras que el GE aprovecha Quizizz para ofrecer tarjetas didácticas digitales y cuestionarios interactivos con retroalimentación inmediata, optimizando la comprensión de normas de acentuación y consolidando el empleo correcto de la tilde en un entorno dinámico y accesible.

Figura 2

La penúltima tiene el poder: descubre las palabras graves.



Fuente: <https://quizizz.com/join?gc=11627468>

Tabla 3.

Comparación entre GC y GE en la enseñanza de las palabras esdrújulas y sobreesdrújulas

Aspecto	Grupo de Control (Clases Tradicionales)	Grupo Experimental (Quizizz)
Tema	Las palabras esdrújulas y sobreesdrújulas.	Super acento: El poder de las esdrújulas y sobreesdrújulas.
Objetivo	Comprender qué son las palabras esdrújulas y sobreesdrújulas, identificar su acentuación y reconocerlas en la vida cotidiana.	Ejecutar la regla general de acentuación: a todas las palabras esdrújulas y sobreesdrújulas.
Anticipación	1. Juego con tarjetas: Se entregarán tarjetas con palabras variadas. Algunos ejemplos: Esdrújulas: teléfono, música, pájaro, médico. Sobreesdrújulas: rápidamente, cuéntamelo, últimamente. Los estudiantes deberán leerlas y clasificarlas en esdrújulas y sobreesdrújulas, agrupando las	1. Libro didáctico: Se utiliza un relato atractivo, difundido en la plataforma Quizizz durante la lección, con el objetivo de obtener la atención de los alumnos al exponer de forma envolvente el conocimiento de las palabras esdrújulas y sobreesdrújulas. 2. Conversación inicial: ¿Las esdrújulas son especiales? ¿Hubo rivalidad de las

	<p>palabras según la acentuación.</p> <p>2. Conversación inicial: ¿Han notado que algunas palabras tienen la acentuación antes de la penúltima sílaba? ¿Qué significa que una palabra tenga acentuación en la antepenúltima o antes de ella?</p>	<p>palabras agudas con las esdrújulas y sobresdrújulas en la lectura? ¿Qué hubieran hecho ustedes?</p>
<p>Reflexión</p>	<p>a) ¿Qué tienen en común las palabras esdrújulas?</p> <p>b) ¿Por qué crees que las palabras sobreesdrújulas llevan tilde siempre?</p> <p>c) ¿Recuerdas alguna palabra sobreesdrújula que hayas usado hoy?</p>	<p>a) Se adquiere objetivamente el contenido de las palabras esdrújulas y sobresdrújulas.</p> <p>b) ¿Qué piensas sobre el cuento mágico de acentuación?</p> <p>c) ¿Crees que una palabra es más importante que la otra?</p>
<p>Construcción de (Explicación contenidos)</p>	<p>• Explicación de palabras esdrújulas: son aquellas cuya fuerza de pronunciación está en la antepenúltima sílaba. Ejemplos: teléfono, música, médico, pájaro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siempre llevan tilde. • Las palabras sobreesdrújulas poseen su fuerza de pronunciación antes de la antepenúltima sílaba. Ejemplos: rápidamente, cuéntamelo, últimamente. • Siempre llevan tilde. • Se utilizarán recursos visuales como diagramas y afiches para reforzar las reglas. • Los estudiantes leerán ejemplos en la pizarra y marcarán la sílaba tónica con colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se detallará que los términos esdrújulos son aquellos cuya intensidad de pronunciación se encuentra en la sílaba antepenúltima. • Las palabras sobreesdrújulas poseen su fuerza de pronunciación antes de la antepenúltima sílaba. • Las esdrújulas y sobresdrújulas siempre llevan tilde. • Se utilizarán recursos didácticos de lectura como cuentos mágicos para reforzar su contenido. • Durante la realización de la actividad, los alumnos leerán el libro e interactuarán con su contenido.
<p>Consolidación (Actividades evaluar)</p>	<p>a</p> <ul style="list-style-type: none"> • En la pág. 62 del texto se realizarán las siguientes actividades a evaluar: • Divide las palabras esdrújulas que se encuentran en el recuadro en sílabas. • Ordena las palabras de acuerdo con las sílabas divididas, colocando la sílaba acentuada en el casillero marcado. • Escribe las sílabas de cada palabra en el lugar correspondiente y asegúrate de marcar la sílaba tónica (acentuada) correctamente. • Busca 5 palabras esdrújulas y 5 sobreesdrújulas en la imagen de la montaña. • Escribe cada palabra en la mochila correspondiente (una mochila para esdrújulas y otra para sobreesdrújulas). 	<ul style="list-style-type: none"> • Basándonos en el relato breve denominado “Aventuras en un Mundo Acentuado ¡Leamos!”, se valora el contenido adquirido a través de una actividad adicional que contiene preguntas directas con diversas alternativas. • ¿Qué palabra aguda decidió emprender una aventura en el reino de las esdrújulas? • ¿Qué actividad realizaron las palabras esdrújulas durante el festival? • ¿Cuál fue el resultado del festival organizado por las palabras agudas, graves y esdrújulas? • ¿Qué aprendió 'canción' sobre las esdrújulas durante su aventura? • ¿Cuál es la característica principal de las palabras sobreesdrújulas en el mundo acentuado?

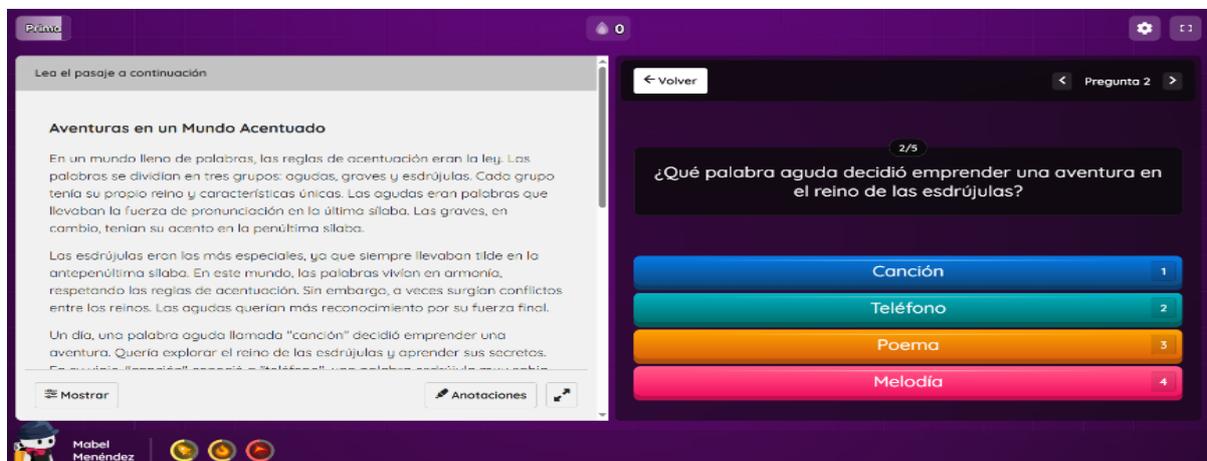
- Escribe una oración con cada palabra y subraya la sílaba tónica.
- Explica por qué las palabras sobresdrújulas se tildan.

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 3 muestra cómo el aprendizaje de las palabras esdrújulas y sobreesdrújulas se articula en dos modalidades complementarias: en el GC los estudiantes emplean tarjetas físicas para clasificar ejemplos y marcan la sílaba tónica con colores, apoyándose en diagramas visuales que refuerzan que siempre llevan tilde. Utilizan actividades de división silábica y escritura para interiorizar la norma. En el GE, un relato interactivo en Quizizz introduce los conceptos de forma narrativa y plantea cuestionarios en tiempo real que validan de inmediato la acentuación en la antepenúltima sílaba. Ambas estrategias, tangible y digital, consolidan el uso correcto de la tilde en un entorno lúdico y altamente efectivo.

Figura 3

Super acento: El poder de las esdrújulas y sobreesdrújulas



Fuente: <https://quizizz.com/join?gc=28381484>

Resultados y discusión

La aplicación de Quizizz como estrategia de intervención pedagógica evidenció avances significativos en el aprendizaje del acento ortográfico en el GE. Mediante tres actividades diseñadas de forma progresiva, los estudiantes lograron fortalecer sus competencias para identificar, clasificar y aplicar adecuadamente las reglas de acentuación, mostrando un desempeño superior en comparación con el GC. La retroalimentación inmediata proporcionada por la plataforma facilitó la corrección oportuna de errores frecuentes y favoreció una asimilación más sólida y duradera de los contenidos.

En discrepancia, el GC, que empleó una metodología tradicional centrada en clases expositivas y ejercicios escritos, mostró un progreso más lento y con menor consistencia. El estudio de resultados académicos reflejó un desempeño más elevado en todas las tareas por los escolares que utilizaron Quizizz. Estos resultados coinciden con estudios previos que destacan los beneficios de esta herramienta en la instrucción del idioma. Por ejemplo, Nordin & Swanto (2023) resalta el fortalecimiento de competencias lingüísticas con el empleo de recursos digitales, mientras que Pham (2023) documenta cómo la gamificación contribuye de manera efectiva al progreso del rendimiento estudiantil.

Tabla 4

Estadística de las tres actividades en los paralelos.

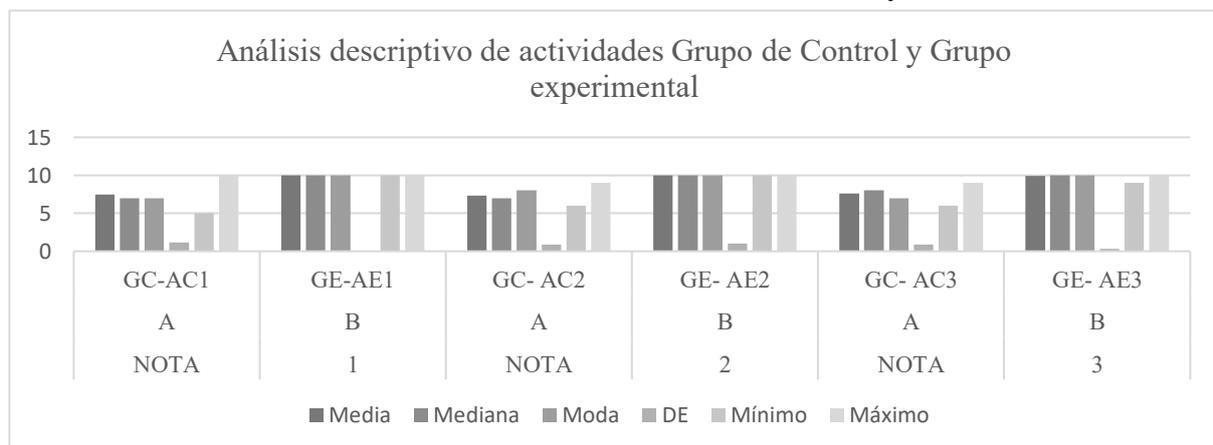
N = 30, estudiantes por cada paralelo

	Paralelo	Grupo	Media	Mediana	Moda	DE	Mínimo	Máximo
NOTA 1	A	GC-AC1	7.47	7	7	1.137	5	10
	B	GE-AE1	10.00	10	10	0.000	10	10
NOTA 2	A	GC- AC2	7.30	7	8	0.915	6	9
	B	GE- AE2	10.00	10.0	10	1.000	10	10
NOTA 3	A	GC- AC3	7.63	8.0	7	0.850	6	9
	B	GE- AE3	9.90	10.0	10	0.305	9	10

Nota: El GC (Paralelo A) y GE (paralelo B), Nota 1, Nota 2 y Nota 3 son las calificaciones en las actividades. **Fuente:** Elaboración propia

Figura 4

Gráficas de barras de calificaciones en las tres actividades en el GC y GE



Nota: Procesamiento de datos

Al analizar los resultados presentados en la tabla 4 y figura 4, se evidencia una diferencia clara entre el GE (AE1, AE2 AE3), que trabajó con la herramienta Quizizz, y el GC (AC1, AC2, AC3), que utilizó una metodología tradicional. El GE obtuvo promedios máximos en las dos primeras actividades (media de 10) y una leve variación en la tercera (media de 9.90), con un

desempeño uniforme entre los estudiantes. En cambio, el GC presentó medias más bajas, entre 7.30 y 7.63, además de una mayor dispersión, lo que refleja un rendimiento más irregular. Los resultados indican que la aplicación de Quizizz favoreció un aprendizaje consistente en los educandos del GE, en comparación con los que siguieron métodos tradicionales. A continuación, se presenta un estudio comparativo de acciones desarrolladas por el GC (AC1, AC2, AC3) y GE (AE1, AE2, AE3) a lo largo del trimestre. Este análisis comienza con la revisión de acciones AC1 y AC2, cuyo detalle se ostenta en la Tabla 5.

Tabla 5

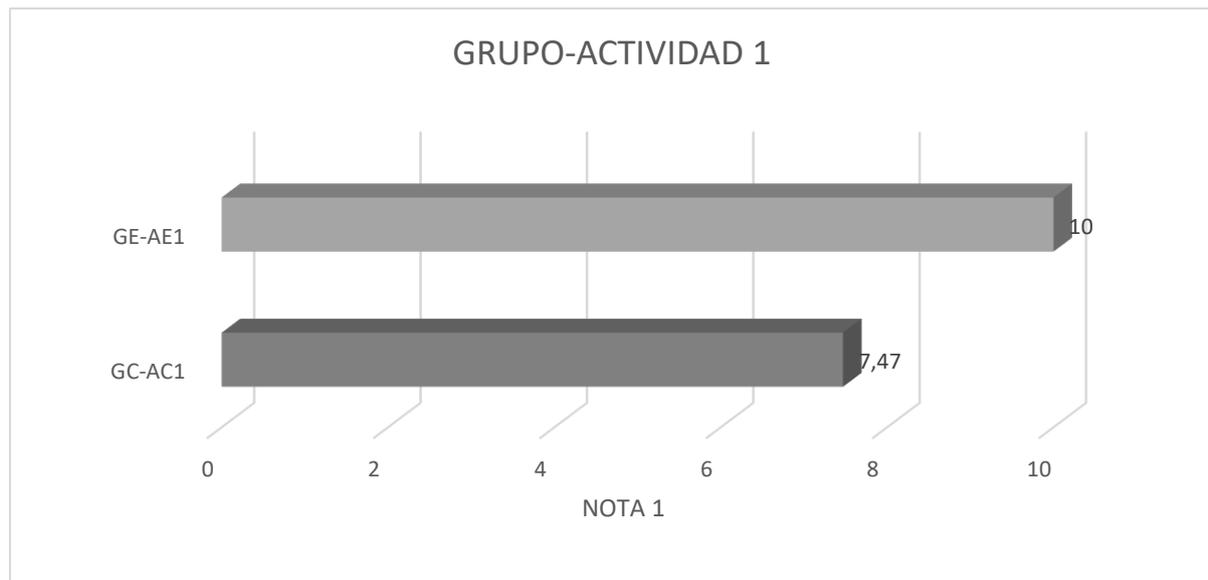
Estadística de actividades AC1 y AE1

N_ 34, por grupo							
	GRUPO	Media	Mediana	Moda	DE	Mínimo	Máximo
ACTIVIDAD 1							
NOTA 1	GC-AC1	7.47	7	7	1.137	5	10
	GE-AE1	10	10	10	0.000	10	10

Nota: tendencia central y dispersión de medidas relacionadas con acciones AC1 y AE1.
Fuente: Elaboración propia.

Figura 5

Gráfico de barras de actividad 1



Nota: Gráficos GC de AC1 y GE de AE1. **Fuente:** Elaboración propia.

La Figura 5 presenta los gráficos de barras que representan las calificaciones conseguidas en la actividad 1 del tercer trimestre por parte de dos grupos: GC en AC1 y GE en AE1, quienes trabajaron utilizando la herramienta interactiva Quizizz enfocada en el aprendizaje del acento

ortográfico. Al analizar ambos grupos, se evidencia que el GE alcanza puntuaciones más altas en todos los indicadores evaluados, lo que sugiere un mejor desempeño promedio en comparación con el GC. En concordancia con los resultados mostrados en la Tabla 5 y la Figura 5, se devela que el empleo de Quizizz tuvo un progreso notable en las calificaciones del grupo experimental, reflejando una adquisición comprensiva de saberes. Esto defiende el postulado de que integrar plataformas digitales gamificadas como Quizizz en el aula consigue potenciar de forma evidente el proceso educativo, favoreciendo el perfeccionamiento de habilidades ortográficas de manera lúdica y motivadora (Guamán Paidá & Álvarez Lozano, 2022).

Prueba 1

Hipótesis nula (H_0) = $\mu_{GC-AC1} = \mu_{GE-AE1}$, la media de calificaciones del GC en AC1 es igual a la media del GE en AE1.

Hipótesis alterna (H_1) = $\mu_{GC-AC1} < \mu_{GE-AE1}$, la media de calificaciones del CG en AC1 es menor que la media del GE en AE1.

Tabla 6.

Prueba T para media de dos muestras independientes

		Estadístico	gl	p
NOTA 1	T de Student	-12.21	58	<0.001

Fuente: Elaboración propia.

Con base en un nivel de significancia de $\alpha = 0.05$, se aplicó la prueba T de Student para muestras independientes con el propósito de comparar las medias obtenidas en el Pretest (grupo sin intervención) y en el Posttest (grupo con intervención). La hipótesis nula (H_0) planteaba que no existían diferencias entre ambas medias, mientras que la hipótesis alternativa (H_1) establecía que sí existían diferencias notables. El análisis arrojó un estadístico $t = -12.21$ con $gl = 58$ y un valor de $p < .001$, lo que condujo al rechazo de H_0 y a la aceptación de H_1 .

Este resultado indica que existe una diferencia importante entre los puntajes del Pretest y del Posttest, siendo la media del Posttest superior. Esto devela un progreso del rendimiento estudiantil tras el empleo de la estrategia didáctica. Al igual que en el estudio de Parrales et al., (2024), se concluye que una organización planificada de manera efectiva, junto con la incorporación de Quizizz, resulta ser primordial y ha demostrado potenciar el proceso educativo, generando un aprendizaje significativo para los educandos.

Tabla 7

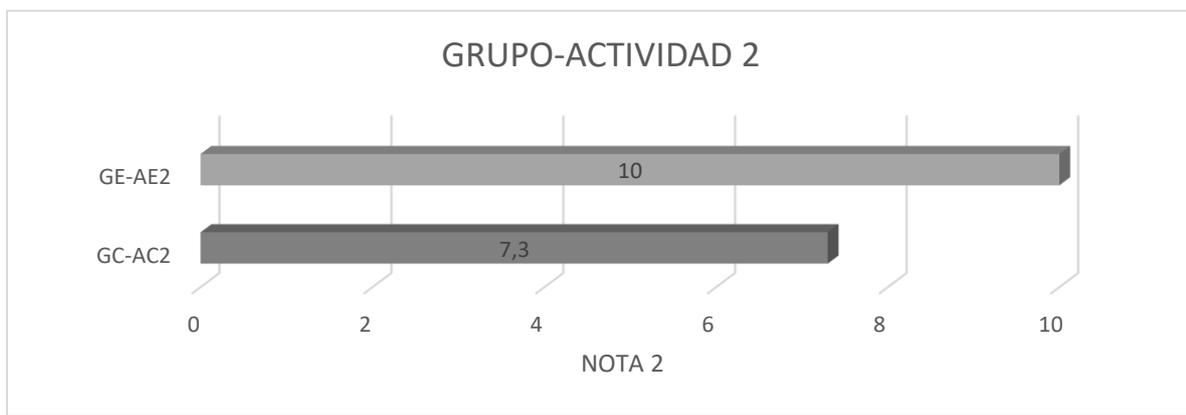
Estadística descriptiva de las actividades AC2 y AE2

		N=30, por cada grupo					
NOTA 2	GRUPO- ACTIVIDAD2	Media	Mediana	Moda	DE	Mínimo	Máximo
	GC-AC2	7.30	7	8	0.915	6	9
	GE-AE2	10.0	10.0	10	0.000	10	10

Fuente: Elaboración propia.

Figura 6

Gráficas de barras de la actividad 2



Fuente: Elaboración propia.

La Figura 6 muestra gráficos descriptivos para las puntuaciones obtenidas en la Actividad 2 durante el tercer trimestre por dos grupos: el GC, que trabajó con una metodología tradicional en AC2, y el GE, que desarrolló AE2 utilizando la herramienta digital Quizizz enfocada en el aprendizaje del acento ortográfico. Se evidencia que el GE logró valores más altos en los estadísticos: media, mediana y moda de 10.0, sin ninguna variación (DE = 0.000), lo que indica un rendimiento uniforme y alto. En oposición, el GC reveló una media de 7.30 y una desviación estándar de 0.915, reflejando un desempeño más disperso. Estos resultados sugieren que el uso de Quizizz favoreció un aprendizaje efectivo en el GE.

Prueba de hipótesis, comparación de medias de dos muestras independientes vinculadas a la Nota 2 entre GE y GC:

Prueba 2

$H_0: \mu_{GC-AC2} = \mu_{GE-AE2} \rightarrow$ la media del GC en AC2 es igual a la media del GE en AE2.

$H_1: \mu_{GC-AC2} < \mu_{GE-AE2} \rightarrow$ la media del GC en AC2 es menor que la media del GE en AE2.

Tabla 8

		Estadístico	gl	p
NOTA 2	T de Student	-16.16	58	<0.001

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 8 devela los resultados de la Prueba T, dado que el valor de $p = 0.001$ es menor que el nivel de significancia $\alpha=0.05$, se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta H_1 . Por tanto, se devela una diferencia significativa entre las medias de ambos grupos GC-AC2 y GE-AE2.

Estos resultados coinciden con lo reportado por Rodriguez Barboza et al. (2023), quienes revelaron que el empleo de recursos de gamificación, como Quizizz, incrementa significativamente tanto el desempeño académico como el entusiasmo de los educandos. Asimismo, Maquilon-León et al. (2024), señalan que la aplicación de estrategias lúdicas digitales en la instrucción de ortografía promueve el perfeccionamiento de competencias lingüísticas y mejora el aprendizaje de educandos en educación básica.

Tabla 9

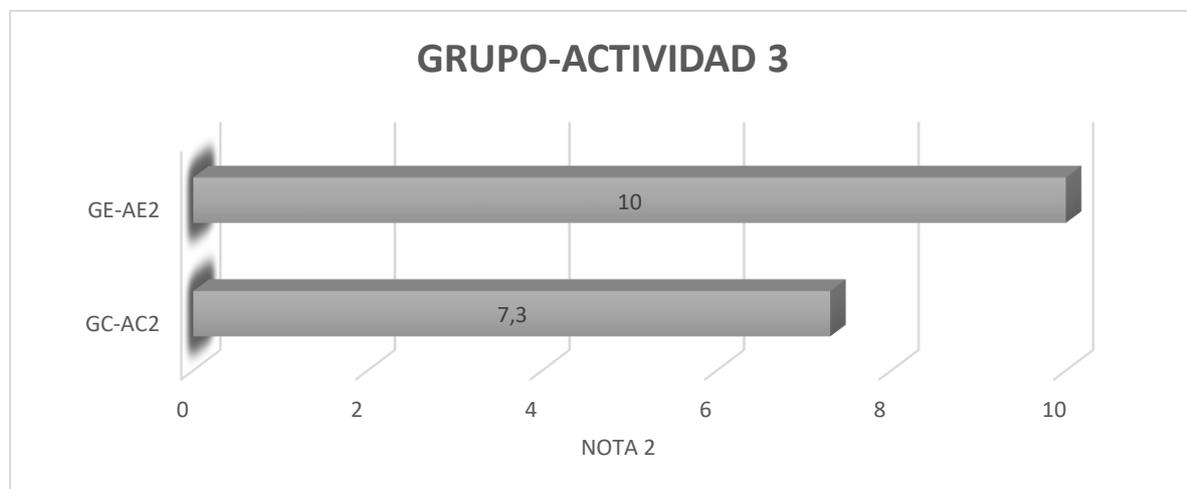
Estadística descriptiva de actividades AC3 y AE3

N_ 34, por grupo							
	GRUPO	Media	Mediana	Moda	DE	Mínimo	Máximo
ACTIVIDAD 1							
NOTA 3	GC-AC3	7.63	8	7	0.850	6	9
	GE-AE3	9.90	10	10	0.305	9	10

Fuente: Elaboración propia.

Figura 7

Gráficas de barras de la actividad 3.



Fuente: Elaboración propia.

En la Actividad 3 (AC3 vs AE3), el GE que utilizó Quizizz obtuvo una media de 10 puntos, mientras que el GC, con el enfoque tradicional, alcanzó una media de 7.3. Esta diferencia refleja un mejor desempeño del GE en la comprensión y aplicación de las reglas del acento ortográfico. Los resultados coinciden con lo señalado por Villavicencio & Mendoza (2024), quienes destacan que la gamificación con Quizizz aviva un aprendizaje positivo en lenguas. Además, Barrionuevo (2023) afirma que el empleo de gamificación contribuye a una mayor retención de conceptos ortográficos.

Prueba de hipótesis, comparación de medias de dos muestras independientes vinculadas a la nota 3 entre GE y GC:

Prueba 3

$H_0: = \mu_{GC-AC3} = \mu_{GE-AE3}$, la media del GC en AC3 es igual a la media del GE en la AE3.

$H_1: = \mu_{GC-AC3} < \mu_{GE-AE3}$, la media del GC en AC3 es menor que la media del GE en AE3.

Tabla 10

		Estadístico	gl	p
NOTA 3	T de Student	-13.74	58	<0.001

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 10 evidencia que el valor de $p = 0.001$ es menor que el nivel de significancia $\alpha = 0.05$, lo cual rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta H_1 . Por tanto, se devela una diferencia significativa entre las medias de ambos grupos GC-AC3 y GE-AE3.

Resultó indiscutible que la incorporación de estrategias gamificadas, como Quizizz, tuvo una influencia constructiva en el aprendizaje del acento ortográfico, ya que los educandos del GE demostraron un rendimiento superior al del GC. Esta herramienta permitió afianzar reglas gramaticales de forma lúdica, y suscitó mayor motivación e implicación por parte del alumnado. Estos resultados coinciden con Nordin (2023), quien, en un estudio cuasiexperimental con estudiantes de secundaria en zonas rurales de Malasia, observó una mejora notable en el aprendizaje del vocabulario al implementar la herramienta Quizizz, además de una valoración favorable por parte del alumnado. Asimismo, Pham (2023) documentó que la gamificación con Quizizz contribuye a un mejor desempeño académico en los estudiantes.

Conclusiones

Del análisis realizado con la analítica del aprendizaje, se constató que el GE, correspondiente al Paralelo B, que integró Quizizz en sus prácticas pedagógicas, obtuvo puntuaciones superiores en la actividad relacionada con el acento ortográfico, en comparación con GC, perteneciente al Paralelo A, que empleó métodos tradicionales. Esta diferencia refleja un mejor rendimiento en la evaluación y un mayor grado de interiorización de los contenidos normativos vinculados al uso correcto del acento.

El comportamiento ascendente en las calificaciones del grupo GE pone en evidencia la efectividad del recurso utilizado, posicionando a Quizizz como un instrumento didáctico con alto potencial para consolidar conocimientos lingüísticos específicos. Su formato interactivo y orientado al refuerzo inmediato contribuyó a que los estudiantes desarrollaran mayor precisión en la identificación y aplicación de las reglas ortográficas.

Asimismo, los hallazgos obtenidos subrayan la relevancia de integrar propuestas metodológicas innovadoras que despierten el interés del estudiante, y generen condiciones más estimulantes para la adquisición del lenguaje escrito. En tal sentido, esta experiencia pedagógica respalda la pertinencia de incorporar herramientas digitales bien diseñadas en entornos educativos que busquen optimizar el dominio de habilidades lingüísticas fundamentales.

La aplicación de Quizizz como estrategia de intervención pedagógica evidenció avances significativos en el aprendizaje del acento ortográfico en el GE. Mediante tres actividades diseñadas de forma progresiva, los estudiantes lograron fortalecer sus competencias para identificar, clasificar y aplicar adecuadamente las reglas de acentuación, mostrando un desempeño superior en comparación con GC. La retroalimentación inmediata proporcionada por la plataforma facilitó la corrección oportuna de errores frecuentes y favoreció una asimilación más sólida y duradera de los contenidos.

En oposición, el GC, que empleó una metodología tradicional centrada en clases expositivas y ejercicios escritos, mostró un progreso más lento y con menor consistencia. El análisis de resultados evidenció un mejor desempeño en todas las tareas por los educandos que utilizaron Quizizz. Estos resultados coinciden con estudios previos que destacan una incidencia positiva de las tecnologías en la instrucción del lenguaje. Por ejemplo, Nordin (2023) resalta el fortalecimiento de competencias lingüísticas con el empleo de recursos digitales, mientras que

Pham (2023) documenta cómo la gamificación contribuye de manera efectiva al progreso del rendimiento estudiantil.

En este sentido, el uso pedagógicamente planificado de herramientas como Quizizz se posiciona como una alternativa metodológica eficaz y pertinente para optimizar la enseñanza de contenidos normativos de Lengua y Literatura, especialmente en educación básica. Finalmente, la evidencia empírica derivada de esta intervención respalda firmemente la incorporación de tecnologías educativas como un componente estratégico dentro de la planificación didáctica, abriendo nuevas posibilidades para diversificar las prácticas pedagógicas y fortalecer las capacidades lingüísticas de los educandos en ambientes formales de instrucción.

Referencias

- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). *Constitución de la República del Ecuador* (Registro Oficial N.º 449, 20 de octubre de 2008, última modificación 13 de julio de 2011). https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
- Barrionuevo, J. (2023). Evaluación gamificada de la gramática y acentuación para reducir la disortografía en la segunda infancia. *Revista Científica UISRAEL*, 10(3), 189–204. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n3.2023.859>
- Bayas, L., Bayas, D., Guiscaho, D., Navarrete, M., & Collantes, M. (2024). Innovación con recursos tecnológicos en la enseñanza de fonemas en educación inicial. *Revista Científica Multidisciplinar G-Ner@ndo*, 5(2), 1638–1659. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.327>
- Choez, L., Menéndez, J., & Lino, V. (2024). Estrategia pedagógica para contribuir las habilidades docentes en la asignatura de Lengua y Literatura. *MQR Investigar*, 8(2), 4305–4319. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.2.2024.4305-4319>
- Coello-cortez, M. R., Esteves-Fajardo, Z., & Garcés-Garcés, N. (2023). Estrategias didácticas para optimizar el aprendizaje en el estudiantado ecuatoriano. *KOINONIA*, 8(2), 575–593.
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review Article Info Abstract. *Language Education and Technology (LET Journal)*, 1(1), 1–11. <http://langedutech.com>
- Flores, G., & Fernández, J. (2021). *Gamificación*. 383–399. <https://idus.us.es/bitstreams/8affdd67-9bb7-4630-8cf6-0acf09797428/download>
- Gamboa, A., Medina, D., & Dávila, B. (2022). *Uso de la herramienta tecnológica Quizizz para*

fortalecimiento del pensamiento científico sobre la relación de los seres vivos en un ecosistema, en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Antonio José De Sucre [Universidad de Cartagena].
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15542>

- García, E. (2024). Impacto de las adecuaciones curriculares en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. *MENTOR. Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 3(9), 1223–1245. <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/8487>
- Guamán Paida, Á. V., & Álvarez Lozano, M. I. (2022). Gamificación en la enseñanza de la ortografía en los estudiantes del sexto año de educación básica. *ConcienciaDigital*, 5(4), 73–91. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2353>
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., Hambali, & Eska, J. (2021). Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783, 1–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111>
- Lino-Calle, V., Barberán-Delgado, J., Lopez-Fernández, R., & Gómez-Rodríguez, V. (2023). Analítica del aprendizaje sustentada en el Phet Simulations como medio de enseñanza en la asignatura de Física. *Journal Scientific MQR Investigar*, 7(3), 2297–2322. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2297-2322>
- Lino, V., Carvajal, D., Sornoza, D., Vergara, J., & Intriago, Y. (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>
- Macías Mieles, R., & Vélez, C. (2022). Ortografía divertida con la tecnología. Una experiencia de aprendizaje con estudiantes de básica media. *Mamakuna*, 18, 1–19. <http://201.159.222.12:8080/handle/56000/2268>
- Maquilon-León, M. Y., Cacoango-Yucta, W. I., & Guzmán-Hernández, R. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la ortografía en los estudiantes de primer año de bachillerato. *MQR Investigar*, 8(2), 3126–3152. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.8.2.2024.3126-3152>
- Medina, M., Pin, J., Chinga, R., & Lino, V. (2024). Wordwall como herramienta de apoyo en el refuerzo pedagógico de Ciencias Naturales. *Polo Del Conocimiento*, 9(3), 1118–1136. <https://bit.ly/4bv9fR4>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Texto del estudiante. Lengua y Literatura* (Primera). <https://acortar.link/u6ZP7u>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2024). *Lineamientos pedagógicos ára el año lectivo*



2024-2025. <https://acortar.link/gMMgOH>

- Morán, M., & Barberi, O. (2024). Evaluación de las experiencias educativas a través de entornos virtuales de aprendizaje en el Subnivel Preparatoria. *MQR Investigar*, 8(2), 1200–1227. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.8.2.2024.1200-1227>
- Morán, M., Cantos, L., Gutiérrez, J., Rodríguez, V., & Collantes, M. (2025). El método fonético en la enseñanza de la lectoescritura en la educación básica elemental. *Revista Científica Multidisciplinar G-Ner@ndo*, 6(1), 3507–3526. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.379>
- Nordin, S. S., & Swanto, S. bin. (2023). The Impact of Implementing Quizizz on Developing Vocabulary Skills in Language Learning Among Malaysian Secondary School Students in Rural Areas. *International Journal of E-Learning Practices (IJELP)*, 6, 91–101. <https://doi.org/10.51200/ijelp.v6i1.4610>
- Parrales, D., Vélez, A., Cobeña, M., & Mendoza, M. (2024). La efectividad de la gamificación matemáticas: un estudio sobre el impacto de Quizizz en el aprendizaje de matemáticas. *Polo Del Conocimiento*, 9(2), 2567–2579. <https://doi.org/10.23857/pc.v9i2.6773>
- Pham, A. T. (2023). The impact of gamified learning using Quizizz on ESL learners' grammar achievement. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), 1–12. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12923>
- Ramírez, A., Bastidas, A., & Ordoñez, R. (2024). Herramienta de gamificación Quizizz en el rendimiento académico del estudiante de bachillerato. *593 Digital Publisher*, 9(5), 749–764. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2679> V9-N5
- Ramírez Vallejo, J. C., & Mena Clerque, S. E. (2022). Quizizz y Genially para la enseñanza de la lectoescritura en niños de 8 a 9 años. *Pacha. Revista de Estudios Contemporáneos Del Sur Global*, 3(9), e210128. <https://doi.org/10.46652/pacha.v3i9.128>
- Ramos-Galarza, C. (2021). Diseños de investigación experimental. *CienciAmérica*, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.33210/ca.v10i1.356>
- Rodríguez Barboza, J. R., Avila Sánchez, G. A., Sánchez Aguirre, F. de M., Andrade Díaz, E. M., Méndez Ilizarbe, G. S., Huamaní, R. P., & La Rosa Gallardo, L. A. (2023). Gamificación educativa con Quizizz: mejorando la competencia gramatical en inglés en estudiantes universitarios. *Revista de Climatología*, 23, 1248–1256. <https://doi.org/10.59427/rcli/2023/v23cs.1248-1256>
- Solís, J. (2018). *El acento ortográfico una dificultad en la expresión escrita de un grupo de tercer grado* [Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí].



<https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/703/1/Monserrat>

Guadalupe Hernández Juárez.pdf

- Vera, J., & Bazurto, M. (2024). Herramienta digital Quizizz y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la institución educativa pública unidocente “Alfonso Barrera Valverde”, en los niveles de básica elemental y media. *Polo Del Conocimiento*, 9(6), 919–937. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7361/pdf>
- Villavicencio, M., & Mendoza, F. (2024). Gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje creativo de la ortografía. *EDUCA UMCH*, 24, 95–110. <https://revistas.umch.edu.pe/index.php/EducaUMCH/article/view/299/732>
- Zambrano, A., Intriago, Y., & Carrión, H. (2024). Recursos digitales para el refuerzo pedagógico en contenidos de la asignatura de física. *MQR Investigar*, 8(4), 87–106. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.87-106>

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

