



Káñina

ISSN: 0378-0473

ISSN: 2215-2636

Universidad de Costa Rica

Fernández Malavasi, Adrián; Fernández Barrantes, Paúl A.; Leoni de León, Jorge Antonio
Perfeccionamiento lúdico de la ortografía en dispositivos móviles
Káñina, vol. 40, núm. s1, 2016, Julio-Diciembre, pp. 193-197
Universidad de Costa Rica

DOI: <https://doi.org/10.15517/rk.v40i3.29517>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44254856014>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

UAEM  redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

PERFECCIONAMIENTO LÚDICO DE LA ORTOGRAFÍA EN DISPOSITIVOS MÓVILES

Ludic spelling improvement on mobile devices

*Adrián Fernández Malavasi**

*Paúl A. Fernández Barrantes***

*Jorge Antonio Leoni de León****

RESUMEN

Los comentarios negativos sobre el nivel ortográfico de los costarricenses es frecuente. La falta más común toca a la acentuación. Esto implica que las reglas ortográficas, aunque estudiadas desde la primaria, son insuficientes como herramienta que regule la ortografía. Por este motivo, tenemos una propuesta lúdica de práctica de la acentuación, llamada *Horrografía*, la cual no exige la repetición de las reglas.

Palabras clave: ortografía, juego, léxico, acentuación, tilde ortográfica, crucigrama.

ABSTRACT

Negative comments about the spelling level of Costa Ricans is common. The most common mistake is regarding accentuation. This implies that the orthographic rules, although studied from primary, are insufficient as a tool to regulate the spelling. For this reason, we have proposed a ludic accentuation practice, called *Horrografía*, which does not require the repetition of the rules.

Key Words: orthography, game, lexicon, accents, crosswords.

* Universidad de Costa Rica. Estudiante de la Escuela Ciencias de la Computación e Informática. Costa Rica.
Correo electrónico: f.adrian59@yahoo.com

** Universidad de Costa Rica. Estudiante de la Escuela Ciencias de la Computación e Informática. Costa Rica.
Correo electrónico: pafb5051@gmail.com

*** Universidad de Costa Rica. Director INIL/Escuela de Filología, Lingüística y Literatura. Costa Rica.
Correo electrónico: antonio.leoni@ucr.ac.cr
Recepción: 2/3/16. Aceptación: 10/8/16.

1. Introducción

En Costa Rica, desde hace varios años, existe una gran preocupación por el grado de dominio de la ortografía por parte de varios sectores de la sociedad, en particular adolescentes y jóvenes adultos, todos escolarizados. Es frecuente que, esporádicamente, medios noticiosos le dediquen este tema algún artículo, ya sea, por ejemplo, para expresar una honda preocupación por el mal uso o desuso de la tilde ortográfica y la falta de coherencia en las redacciones (Villegas, 2012), ya sea por explicar históricamente el constante declive del nivel ortográfico por una serie de malas decisiones pedagógicas y epistemológicas en las políticas educativas gubernamentales (Molina Jiménez, 2014). Lejos de entrar en esta polémica, uno de los propósitos del proyecto *Desarrollo de herramientas interactivas para el mejoramiento y la certificación del español escrito (Fase I)*¹, a cargo de los investigadores Jorge Antonio Leoni de León (principal) y Carla Jara Murillo (asociada), fue identificar, en primer lugar, cuáles son las principales faltas ortográficas cometidas en el país, por jóvenes adultos, a fin de suministrar, en segundo lugar, una herramienta lúdica para practicar y mejorar la ortografía. La investigadora Murillo Rojas (2006) brindó un diagnóstico similar, pero para niños escolares costarricenses. Jara Murillo (2013) levantó el corpus cacográfico del joven adulto costarricense e identificó la acentuación como el problema ortográfico más frecuente (un 84% de los errores en corpus le corresponde a la correcta utilización de la tilde).

Dadas las conclusiones de Jara Murillo (2013), el juego propuesto, llamado *Horrografía* en su etapa de desarrollo, fue orientado a la práctica de la acentuación ortográfica del español, sin tener que recurrir a las reglas ortográficas enseñadas en primaria y secundaria. Para esto, la estrategia es la del ensayo y el error: un error disminuye el puntaje, un acierto lo aumenta, el tiempo de reflexión para acentuar incide directamente en el puntaje, puesto que cuanto más tarde el jugador en tomar una decisión, menor será el puntaje si su respuesta

es correcta. Esta etapa del juego precede otros niveles superiores que estarán orientados a la práctica de la ortografía en contexto, lo cual es un tema que contamos desarrollar en el futuro. *Horrografía* es un juego multiplataforma, es decir, que puede ser utilizado en varios sistemas operativos, concretamente realizamos pruebas exitosas en Android, Linux y por medio de un navegador web.

Horrografía no es el único juego dedicado a la ortografía, desde hace varios años existe una oferta, dirigida particularmente a niños, como *El Cazafaltas*² o *Mr. Mouse*³. También hay aplicaciones basadas en el reforzamiento de las reglas, como *Reglas de Ortografía*⁴ o *Tips de Ortografía*⁵. *Horrografía* va dirigido a un grupo etéreo de los 16 a los 22 años y asumimos que las reglas ya fueron aprendidas en la educación formal, el problema de las tildes está en la práctica, no en la teoría, de ahí que apostamos por un juego que promueva la buena acentuación a través de un reforzamiento positivo. En la sección 2 brindamos una descripción general de *Horrografía*, en la sección 3 abordamos algunas conclusiones generales y tareas pendientes.

2. Descripción

Horrografía es un juego para web y teléfonos inteligentes (*smartphones*), influenciado por los crucigramas y el ahorcado. El objetivo consiste en escoger correctamente las vocales que completan las palabras ofrecidas en la pantalla en un tablero con palabras cruzadas. Esta mecánica permite practicar la acentuación y, eventualmente, mejorarla gracias al afán de obtener mejores puntajes. *Horrografía* fue desarrollado por medio del motor de creación de juegos Unity⁶.

Actualmente, el juego cuenta con un único nivel, consistente en un tablero de ocho por ocho casillas (ver Figura 1), en el cual se proyecta un pseudo-crucigrama⁷, formado por un máximo seis palabras pertenecientes a un grupo semántico específico, cabe mencionar que a ninguna de estas se les colocarán vocales y que tanto la categoría como las palabras serán escogidas

aleatoriamente a cada inicio de partida. Al lado del tablero se podrá observar un panel que contendrá las vocales, tanto acentuadas o no, cada una en una caja independiente. El límite de ocho caracteres y la cantidad de palabras están dictados por el tamaño de las pantallas de los teléfonos: más de ocho casillas serían difícilmente legibles. A fin de evitar al máximo la confusión de términos, como *Sábana* y *sabana*,

establecimos colecciones de unidades léxicas por grupos semánticos como frutas, colores o países. La categoría activa es desplegada en la pantalla a fin de orientar al jugador. Al inicio de la partida, la categoría es asignada aleatoriamente, igual ocurre con las palabras dentro de la categoría que ocuparán el tablero. Una vez completada una categoría, el juego pasa a otra que aún esté pendiente.



Figura 1.

Tablero de palabras cruzadas en el juego Horrografía

El usuario únicamente debe completar todas las palabras del tablero antes de que pasen tres minutos. Para hacer, esto cada jugador deberá arrastrar las vocales desde el panel derecho hasta su posición correspondiente dentro del tablero, si el jugador necesita acceder a las vocales en mayúscula deberá tocar un botón que se encuentra justo debajo de las dos columnas con las vocales.

Para aumentar la competitividad del juego, adicional al tiempo limitado para completar el nivel, existe un sistema de puntuación que funciona de esta forma: cada acierto, es decir cada vocal colocada correctamente, aumentará la puntuación del jugador en cien puntos, sin embargo, por cada equivocación se le restará cincuenta puntos al total, además de reducir el tiempo restante en diez segundos. Es importante mencionar que, para obtener un acierto, la selección debe corresponder a la vocal correcta con indicación de si hay acento ortográfico. Es decir, *Canadá* es correcto; *Canada*, incorrecto. Además, las mayúsculas y minúsculas también son tomadas en cuenta en la puntuación, de manera que *españa* es incorrecto, *España* sí es correcto. Adicionalmente, *Horrografía* cuenta con una galería de *skins* o temas que permiten cambiar el ambiente y el juego de colores en cada partida. Por recomendación de ProInnova,⁸ *Horrografía* fue probado por un *focus group*, conformado por cincuenta personas del grupo etéreo meta, que realizaron una serie de pruebas en línea y enviaron sus comentarios por medio de un formulario web. Las recomendaciones así obtenidas fueron tomadas en cuenta para la versión actual de *Horrografía*.

3. Tareas pendientes y trabajo futuro

El trabajo con el *focus group* permitió efectuar varios ajustes en *Horrografía*, por lo que para futuros desarrollos habría que considerar recurrir de nuevo a este método. Debido a que esta herramienta fue desarrollada por medio de un motor de creación de juegos, hay varios aspectos de licencias que hay que resolver, en particular si queremos distribuirlo universalmente.

Esta primera etapa de *Horrografía* está localizada en palabras individuales, cuya ortografía es posible determinar aisladamente. Sin embargo no siempre es así, hay muchos casos en los que un contexto es necesario, como por ejemplo la conjugación del perfecto con el verbo *haber* (“Ella se ha dormido”). Por este motivo, planeamos, en una etapa posterior, incluir tareas más complejas, en las que el usuario deba lidiar con párrafos completos, como queda ejemplificado con el siguiente párrafo:

Estos pens_m_entos le h_c_eron t_tube_r en su prop_s_to; m_s pud_endo m_s su locur_ que otr_r_z_n_lgun_, propuso de h_cerse_rm_r c_b_llero del pr_mero que top_se, a im_taci_n de_tros m_chos qu_as_lo h_c_eron, seg_n_l hab_a le_do en los l_bros que t_l le ten__n.

Miguel de Cervantes Saavedra, El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha, Capítulo II⁹.

Además, también estudiamos la posibilidad de proponer dictado de párrafos, lo que exigiría incluir archivos de audio en la aplicación, aunque también cabría la posibilidad de que esto pueda ser realizado en línea para ocupar menos espacio en la memoria de los teléfonos. Sin duda, apenas comenzamos a explorar las posibilidades didácticas lúdicas que la tecnología permite desarrollar.

Notas

1. Proyecto 745-B2-A13, inscrito en el Instituto de Investigaciones Lingüísticas de la Universidad de Costa Rica.
2. URL: <https://itunes.apple.com/es/app/los-cazafaltas.-gran-juego/id549089733?mt=8>.
3. URL: <https://itunes.apple.com/es/app/mr-mouse-aprender-la-ortografia/id438186527?mt=8>.
4. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bem.reglaslacalessafree>.
5. URL: <https://itunes.apple.com/us/app/tips-de-ortografia-en-espanol/id436785093?l=es&mt=8>.

6. URL: <http://unity3d.com/5>.
7. Es un pseudo crucigrama porque las palabras nunca se cruzan realmente.
8. URL: <http://www.proinnova.co.cr/contenido/>.
9. URL: http://www.cervantesvirtual.com/portales/miguel_de_cervantes/obra-visor-din/el-ingenioso-hidalgo-don-quijote-de-la-mancha--1/html/ff31184c-82b1-11df-acc7-002185ce6064_218.html#I_8_.

4. Bibliografía

Jara Murillo, Carla V. 2013. COCAE: corpus cacográfico adulto del español de Costa Rica. Kerwá: Repositorio Institucional de la Universidad de Costa Rica. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10669/8928>

Molina Jiménez, Iván. 23 de noviembre de 2014. La polémica por la ortografía en Costa Rica. *La Nación*. Recuperado de http://www.nacion.com/ocio/artes/Doz-do_0_1453054726.html

Murillo Rojas, Marielos. 2006. Vocabulario cacográfico. Pautas para la enseñanza de la ortografía en la escuela primaria costarricense. En: *Káñina, Revista de Artes y Letras*, Univ. Costa Rica XXX (1): 59-70. Recuperado de <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/kanina/article/viewFile/4640/4454>

Vicerrectoría de Investigación de la Universidad de Costa Rica. 2015. *Horrografía: herramientas interactivas para mejorar la ortografía. Entrevista: Dr. Jorge Antonio Leoni de León y Dra. Carla Jara Murillo*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=kQoDKvy6p8M>

Villegas, Jairo. 22 de julio de 2012. Ortografía se come a estudiantes por escasa lectura y redacción. *La Nación*. Recuperado de http://www.nacion.com/nacional/comunidades/Ortografia-estudiantes-escasa-lectura-redaccion_0_1282271928.html



