



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Juego de mesa gamificado como estrategia pedagógica para mejorar la ortografía en los estudiantes de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté – ENSU.

Este proyecto aporta a fortalecer la ortografía y las habilidades comunicativas de los estudiantes mediante estrategias gamificadas. Es un proyecto innovador porque integra estrategias de gamificación para enseñar ortografía de manera dinámica, motivadora y diferente a los métodos tradicionales.

Paula Geraldine Rincón Rincón

Diana Alexandra Rivera Murcia

Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de Magíster en Tecnología e innovación educativa

Director: Dr. María Ximena López Ramírez

Universidad Santo Tomás, Sede Principal

División de Ciencias Sociales y de la Educación

Facultad de Educación

Tecnología e innovación educativa

2026

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



DEDICATORIA

Dedicamos este proyecto de grado, en primer lugar, a Dios, por guiarnos con sabiduría, fortaleza y esperanza durante cada etapa de este proceso académico y personal. Gracias por permitirnos culminar este sueño y acompañarnos en cada desafío vivido.

Paula dedica este logro con amor a su esposo, por su apoyo incondicional, comprensión y motivación constante; a su hijo Santi, quien ha sido su inspiración diaria y la razón para seguir adelante; y al bebé que viene en camino, símbolo de amor, esperanza y nuevos comienzos, que llena su vida de ilusión y felicidad.

Diana dedica este proyecto a sus padres, por sus esfuerzos, consejos y sacrificios, por ser ejemplo de perseverancia y brindarle siempre su apoyo incondicional. A su abuela, por su amor, sus palabras de aliento y su compañía en cada momento importante. Y a su novio, por estar siempre presente, apoyándola, motivándola y creyendo en ella incluso en los momentos más difíciles.

Finalmente, dedicamos este trabajo a todas las personas que hicieron parte de este camino y que, de una u otra manera, contribuyeron a que este proyecto hoy sea una realidad.



AGRADECIMIENTOS

Expresamos nuestros más sinceros agradecimientos a Dios, por brindarnos la vida, la fortaleza, la sabiduría y la perseverancia necesarias para culminar satisfactoriamente este proyecto de grado. Su guía fue fundamental durante cada etapa de este proceso académico y personal.

Agradecemos profundamente a nuestras familias, quienes fueron nuestro principal apoyo emocional y motivacional. Gracias por creer en nosotras, acompañarnos en los momentos difíciles y celebrar cada avance alcanzado.

Asimismo, expresamos nuestro agradecimiento a nuestros docentes y asesores académicos, quienes compartieron sus conocimientos, orientaciones y experiencias para fortalecer el desarrollo de esta investigación. Su acompañamiento fue esencial para alcanzar los objetivos propuestos.

Finalmente, agradecemos a todas las personas e instituciones que, de manera directa o indirecta, contribuyeron al desarrollo y culminación de este proyecto, dejando una huella significativa en nuestra formación académica y profesional.



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

ADVERTENCIA DE LA UNIVERSIDAD

La Universidad no es responsable por los conceptos expresados en el presente trabajo.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



TABLA DE CONTENIDO

TABLA DE CONTENIDO.....	
RESUMEN.....	
INTRODUCCIÓN.....	
1. PROBLEMATIZACIÓN.....	
1.1. Diagnóstico de la realidad.....	
1.2. Identificación.....	
1.3. Descripción.....	
1.4. Formulación	
1.5. Justificación	
1.6. Propósito de la investigación	
1.7. Objetivos	
1.8. Matriz de medición de impacto educativo y social; Error! Marcador no definido.	
2. MARCOS DE REFERENCIA.....	
2.1. Marco contextual.....	
2.2. Antecedentes investigativos.....	
2.3. Marco teórico	
2.4. Marco conceptual.....	
2.5. Marco legal y normativo (si aplica).....	
3. MARCO METODOLÓGICO.....	
3.1. Población y muestra.....	
3.2. Matriz de interesados y beneficiarios.....	
3.3. Recursos previstos (económicos, tecnologías, materiales, talento humano).....	
3.4. Procedimiento	
3.5. Cronograma	

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehf5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



3.6.	Consideraciones éticas	
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	
4.1.	Resultados fase 1.....	
4.2.	Resultados fase 2.....	
4.3.	Resultados fase 3.....	¡Error!

Marcador no definido.

CONCLUSIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Resumen

El presente proyecto de investigación propone la implementación de un juego de mesa gamificado como estrategia pedagógica para fortalecer la ortografía en los estudiantes de grado décimo de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté (ENSU). La investigación surge a partir de las dificultades ortográficas identificadas en los estudiantes, quienes presentan errores frecuentes en el uso de tildes, mayúsculas, signos de puntuación y palabras homófonas, afectando su desempeño académico y sus competencias comunicativas. Estas problemáticas se relacionan con metodologías tradicionales poco motivadoras, el bajo hábito lector y las limitadas oportunidades de acompañamiento educativo en algunos contextos familiares.

Frente a esta situación, el proyecto plantea una propuesta innovadora basada en la gamificación, entendida como la incorporación de dinámicas y elementos propios del juego en contextos educativos. A través de un juego de mesa gamificado, se busca promover un aprendizaje significativo, dinámico y participativo, favoreciendo la motivación, el trabajo colaborativo y la retroalimentación inmediata. La estrategia incluye retos ortográficos, niveles de dificultad y recompensas simbólicas que incentivan el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje.

El estudio se enmarca en una investigación educativa aplicada, desarrollada mediante un diagnóstico inicial, el diseño de la estrategia pedagógica y la evaluación de sus resultados. Asimismo, el proyecto aporta a la innovación educativa en contextos con limitaciones tecnológicas, demostrando que los recursos analógicos también pueden generar experiencias de aprendizaje efectivas. Finalmente, la propuesta busca transformar la enseñanza de la ortografía en una experiencia lúdica y significativa, fortaleciendo tanto las competencias lingüísticas como las habilidades sociales de los estudiantes.

Palabras clave: gamificación, ortografía, estrategias pedagógicas, aprendizaje significativo, innovación educativa.

Abstract

This research project proposes the implementation of a gamified board game as a pedagogical strategy to strengthen spelling skills among tenth-grade students at the Escuela Normal Superior de Ubaté (ENSU). The study emerged from the identification of recurrent spelling difficulties among students, including frequent errors in accentuation, capitalization, punctuation marks, and homophone usage, which negatively affect their academic performance and communicative competence. These problems are associated with traditional teaching methodologies that fail to motivate students, limited reading habits, and insufficient educational support in some family contexts.

In response to this situation, the project introduces an innovative proposal based on gamification, understood as the incorporation of game dynamics and elements into educational settings. Through a gamified board game, the strategy seeks to promote meaningful, dynamic, and participatory learning while encouraging motivation, collaborative work, and immediate feedback. The proposal includes spelling challenges, progressive levels of difficulty, and symbolic rewards designed to increase students' engagement in the learning process.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



The study is framed within applied educational research and is developed through an initial diagnostic stage, the design of the pedagogical strategy, and the evaluation of its outcomes. Furthermore, the project contributes to educational innovation in contexts with technological limitations by demonstrating that analog resources can also provide effective learning experiences. Ultimately, the proposal aims to transform the teaching of spelling into a playful and meaningful experience, strengthening not only students' linguistic competencies but also their social skills.

Key words: Gamification, spelling, pedagogical strategies, meaningful learning, educational innovation.

Introducción

La ortografía constituye una de las competencias fundamentales dentro del proceso de comunicación escrita, ya que permite la correcta codificación de los mensajes y favorece la claridad, coherencia y precisión del lenguaje. Su dominio resulta esencial para el adecuado desempeño académico y social de los estudiantes, debido a que escribir correctamente facilita la comprensión de ideas, fortalece la producción textual y mejora los procesos de interacción en distintos contextos comunicativos. En este sentido, la ortografía no debe entenderse únicamente como un conjunto de reglas gramaticales, sino como una herramienta indispensable para el desarrollo de competencias comunicativas, cognitivas y sociales que permiten al individuo participar activamente en la vida académica y cotidiana.

En el contexto educativo actual, la enseñanza de la ortografía continúa representando uno de los mayores desafíos dentro del área de Lengua Castellana. A pesar de su importancia, numerosos estudiantes presentan dificultades persistentes relacionadas con el uso de tildes, letras homófonas, signos de puntuación, mayúsculas y escritura adecuada de palabras de uso frecuente. Estas dificultades afectan significativamente la calidad de las producciones escritas y limitan la capacidad de expresar ideas de manera clara y organizada. Además, los errores ortográficos repercuten negativamente en el rendimiento académico, ya que la escritura constituye una competencia transversal presente en todas las áreas del conocimiento.

Uno de los factores que influye en esta problemática es la permanencia de metodologías tradicionales centradas en la memorización, la repetición y la corrección mecánica del error. En muchos casos, la enseñanza de la ortografía continúa desarrollándose mediante dictados, planas y ejercicios repetitivos que no logran despertar el interés de los estudiantes ni promover aprendizajes significativos. Estas prácticas suelen generar apatía, desmotivación y una percepción negativa frente a la escritura,

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



convirtiendo la ortografía en una actividad poco atractiva dentro del aula. De igual manera, la constante corrección punitiva de los errores puede afectar la autoestima académica de los estudiantes y disminuir su confianza al momento de producir textos escritos.

A esta situación se suman otros factores como el bajo hábito lector, el escaso acompañamiento familiar en los procesos académicos y la influencia de las nuevas formas de comunicación digital, donde frecuentemente se omiten reglas ortográficas para facilitar la rapidez en la escritura. En consecuencia, muchos estudiantes presentan dificultades para aplicar adecuadamente las normas ortográficas en contextos reales de comunicación. Esta realidad evidencia la necesidad de replantear las estrategias pedagógicas utilizadas para la enseñanza de la ortografía y promover metodologías más dinámicas, contextualizadas e innovadoras.

En los últimos años, las metodologías activas han adquirido gran relevancia en el ámbito educativo debido a su capacidad para promover la participación, la motivación y el aprendizaje significativo. Dentro de estas metodologías, la gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica innovadora que incorpora elementos propios del juego en contextos educativos con el propósito de fortalecer el compromiso y la participación de los estudiantes. A través de dinámicas como retos, niveles, recompensas, puntuaciones y trabajo colaborativo, la gamificación permite transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje en experiencias más interactivas y motivadoras.

La aplicación de la gamificación en el aula ha demostrado resultados positivos en el fortalecimiento de habilidades lingüísticas como la lectura, la escritura y la ortografía. Mediante actividades lúdicas y dinámicas participativas, los estudiantes pueden practicar las normas ortográficas de manera contextualizada y significativa, favoreciendo la comprensión y apropiación de los contenidos. Asimismo, el componente lúdico permite transformar el error en una oportunidad de aprendizaje, ya que los estudiantes reciben retroalimentación inmediata y pueden corregir sus equivocaciones sin experimentar temor o frustración.

En la IED Escuela Normal Superior de Ubaté se evidencian dificultades ortográficas en estudiantes de básica secundaria, especialmente en aspectos relacionados con la acentuación, el uso de letras homófonas, las mayúsculas y los signos de puntuación. Estas problemáticas fueron identificadas mediante observaciones en el aula, revisión de actividades escritas y análisis de producciones textuales

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



realizadas por los estudiantes. Los resultados evidenciaron errores frecuentes que afectan la calidad de la escritura y limitan el fortalecimiento de las competencias comunicativas.

Asimismo, se identificó que muchos estudiantes perciben la ortografía como un proceso complejo y poco motivador, debido al predominio de metodologías tradicionales centradas en la repetición de reglas y ejercicios mecánicos. Esta situación genera desinterés frente a las actividades relacionadas con la escritura y disminuye la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de las clases. Por ello, resulta necesario implementar estrategias pedagógicas que permitan fortalecer el aprendizaje ortográfico mediante experiencias más dinámicas, participativas y contextualizadas.

Frente a esta problemática, el presente proyecto propone el diseño e implementación de un juego de mesa gamificado como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias ortográficas de los estudiantes. La propuesta busca transformar el aprendizaje de la ortografía en una experiencia lúdica y significativa, promoviendo la participación activa, el trabajo colaborativo y la motivación hacia la escritura. A través de dinámicas de juego, retos progresivos y recompensas simbólicas, los estudiantes pueden fortalecer sus habilidades ortográficas mientras participan en actividades recreativas y pedagógicas.

El juego de mesa gamificado integra diferentes actividades orientadas al fortalecimiento de las normas ortográficas, permitiendo a los estudiantes identificar errores, aplicar reglas y reflexionar sobre el uso adecuado del lenguaje escrito. Además, la propuesta fomenta habilidades cognitivas y sociales como la atención, la memoria, la resolución de problemas, la cooperación y la comunicación asertiva. De esta manera, el aprendizaje deja de centrarse únicamente en la memorización de reglas y se convierte en un proceso participativo donde el estudiante asume un rol activo dentro de su formación.

La pertinencia de esta investigación radica en su aporte a la innovación educativa, especialmente en contextos donde existen limitaciones tecnológicas o dificultades para acceder a plataformas digitales. Aunque muchas estrategias gamificadas se desarrollan mediante recursos tecnológicos, este proyecto demuestra que es posible implementar experiencias innovadoras a través de materiales analógicos como los juegos de mesa. Esto convierte la propuesta en una alternativa accesible, sostenible y adaptable a diferentes contextos educativos.



La investigación se desarrolló con estudiantes de grado 10° de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté durante el año lectivo 2026, mediante un enfoque mixto y una metodología de investigación educativa aplicada. El proceso inició con un diagnóstico para identificar las principales dificultades ortográficas de los estudiantes; posteriormente, se diseñó e implementó una estrategia pedagógica basada en un juego de mesa gamificado orientado al fortalecimiento de la producción escrita y las competencias ortográficas. La implementación se desarrolló durante varias sesiones pedagógicas dentro del calendario académico, incorporando actividades lúdicas, retos y dinámicas colaborativas. Finalmente, se evaluó el impacto de la intervención mediante la comparación de los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de la estrategia, evidenciando avances en el desempeño ortográfico, la motivación y la participación estudiantil. Con ello, el proyecto busca demostrar que la gamificación constituye una herramienta pedagógica efectiva para transformar la enseñanza de la ortografía y fortalecer las prácticas educativas desde enfoques innovadores y significativos.

Justificación

La enseñanza de la ortografía representa uno de los principales desafíos en los procesos de formación lingüística dentro de la educación básica y media. En la IED Escuela Normal Superior de Ubaté se evidencian dificultades recurrentes en la producción escrita de los estudiantes, especialmente en el uso adecuado de tildes, letras homófonas, signos de puntuación y mayúsculas. Estas falencias fueron identificadas mediante observaciones de aula, revisión de actividades académicas y análisis de textos escritos, evidenciando que una parte significativa de los estudiantes presenta errores constantes que afectan la claridad, coherencia y calidad de sus producciones textuales. Esta situación repercute negativamente en el desempeño académico y limita el fortalecimiento de las competencias comunicativas necesarias para desenvolverse en contextos educativos y sociales.

Entre las principales causas de esta problemática se encuentran el bajo hábito lector, la escasa motivación hacia la escritura y la permanencia de metodologías tradicionales centradas en la repetición y memorización de reglas ortográficas. Estas prácticas pedagógicas suelen generar desinterés y poca participación estudiantil, dificultando la apropiación significativa de las normas del lenguaje escrito.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxTYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Además, el contexto educativo actual exige metodologías más dinámicas y participativas que respondan a las características e intereses de las nuevas generaciones.

Frente a esta realidad, el proyecto propone el diseño e implementación de un juego de mesa gamificado como estrategia pedagógica orientada al fortalecimiento de las competencias ortográficas en estudiantes de grado 10°. La propuesta busca transformar la enseñanza de la ortografía en una experiencia participativa y contextualizada, incorporando dinámicas de juego, retos y actividades colaborativas que favorezcan la práctica constante de las normas ortográficas. De esta manera, se pretende fortalecer la participación activa de los estudiantes y promover procesos de aprendizaje más significativos dentro del aula.

La pertinencia del proyecto se sustenta también en referentes teóricos y pedagógicos que reconocen el valor del juego en los procesos educativos. Autores como Piaget y Vygotsky destacan que el aprendizaje se fortalece cuando el estudiante interactúa activamente con su entorno y participa en experiencias colaborativas. Asimismo, investigaciones recientes sobre gamificación educativa evidencian que el uso de dinámicas lúdicas favorece la atención, la participación y la apropiación de contenidos académicos, especialmente en el área de Lengua Castellana.

Desde el punto de vista institucional y social, el proyecto aporta al fortalecimiento de las competencias comunicativas de los estudiantes, contribuyendo a mejorar la producción escrita, la comprensión lectora y la seguridad al expresarse de manera escrita. Igualmente, se articula con la línea de investigación en innovación educativa y estrategias pedagógicas activas, promoviendo prácticas de enseñanza creativas y adaptadas a las necesidades del contexto escolar.

Además de su aporte pedagógico, el proyecto busca generar evidencia sobre la efectividad de estrategias gamificadas analógicas en el fortalecimiento de la ortografía, aportando una propuesta metodológica replicable, accesible y de bajo costo para otros contextos educativos. De esta manera, se espera contribuir al desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras que favorezcan aprendizajes más participativos, dinámicos y significativos en la educación contemporánea.

Preliminares: Delimitación del marco de trabajo para el abordaje de la realidad

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxTYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Identificación: Este proyecto aborda la problemática de las dificultades ortográficas que enfrentan los estudiantes de educación básica secundaria en la IED Escuela Normal Superior de Ubaté, ubicada en el municipio de Ubaté, Cundinamarca. La institución atiende principalmente a una comunidad urbana, integrada también por estudiantes provenientes de zonas rurales cercanas, pertenecientes en su mayoría a los estratos socioeconómicos 1, 2 y 3. Este contexto evidencia diversas necesidades relacionadas con el fortalecimiento de las competencias comunicativas, especialmente en los procesos de escritura y aplicación de las normas ortográficas.

En la institución se ha identificado que un número significativo de estudiantes presenta dificultades recurrentes en aspectos como el uso adecuado de tildes, mayúsculas, signos de puntuación y palabras homófonas. Estas falencias se evidencian constantemente en cuadernos, talleres, evaluaciones y producciones textuales, afectando la claridad y coherencia de los escritos, así como el desempeño académico de los estudiantes. Entre las principales causas de esta problemática se encuentran el bajo hábito lector, la desmotivación hacia la escritura y el uso de metodologías tradicionales centradas en la repetición y memorización de reglas ortográficas.

La Escuela Normal Superior de Ubaté, reconocida por su tradición pedagógica y su enfoque sociocrítico y relacional, promueve la formación integral de futuros maestros críticos, reflexivos e innovadores. Debido a las características de la población estudiantil y a las necesidades identificadas en el contexto institucional, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas dinámicas, participativas e inclusivas que favorezcan el fortalecimiento de la ortografía mediante experiencias de aprendizaje más significativas.

El proyecto se desarrolla durante el año académico actual y se fundamenta en un diagnóstico inicial realizado mediante pruebas de entrada y análisis de textos escritos por los estudiantes, permitiendo identificar las principales dificultades ortográficas que requieren intervención pedagógica. A partir de estos resultados, se propone la implementación de un juego de mesa gamificado diseñado por las docentes investigadoras, orientado al fortalecimiento de la comprensión y aplicación de las normas ortográficas a través de actividades lúdicas, retos y dinámicas colaborativas.

La iniciativa se enmarca en una investigación educativa enfocada en la mejora de las prácticas pedagógicas mediante estrategias activas y participativas. Su propósito es transformar los métodos

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



tradicionales de enseñanza de la ortografía, promoviendo el aprendizaje mediante el juego, la interacción y la participación estudiantil. Asimismo, se espera que esta propuesta contribuya al fortalecimiento de las estrategias didácticas del profesorado, ofreciendo recursos pedagógicos innovadores y accesibles para el trabajo en el aula.

En síntesis, este proyecto propone una intervención pedagógica basada en un juego de mesa gamificado con el propósito de fortalecer las competencias ortográficas de los estudiantes y contribuir al mejoramiento de las prácticas educativas en un contexto escolar urbano con población proveniente tanto del casco urbano como de zonas rurales cercanas.

Descripción: La IED Escuela Normal Superior de Ubaté, ubicada en el municipio de Ubaté, Cundinamarca, atiende aproximadamente a 2000 estudiantes distribuidos en los niveles de básica primaria, secundaria y media. El presente proyecto centra su intervención en el grado 10°, donde se ha identificado de manera recurrente una problemática relacionada con las dificultades en el dominio y aplicación de las normas ortográficas, afectando significativamente los procesos de producción escrita y comunicación académica.

Mediante pruebas diagnósticas aplicadas al inicio del año escolar 2026, se evidenció que el 63% de los estudiantes presentan errores frecuentes en el uso de tildes, letras homófonas como b/v y c/s/z, mayúsculas, signos de puntuación y separación incorrecta de palabras. Estas dificultades se reflejan constantemente en cuadernos, talleres, evaluaciones, exposiciones y demás actividades académicas que requieren producción textual. Asimismo, se identificó que muchos estudiantes presentan problemas para redactar textos coherentes y organizados, limitando su capacidad para expresar ideas de manera clara y adecuada.

La muestra seleccionada para el estudio está conformada por 36 estudiantes de grado 10°, escogidos de manera intencionada debido a que en este nivel la problemática ortográfica se presenta con mayor intensidad. La población estudiantil proviene tanto del casco urbano como de zonas rurales cercanas, donde existen limitaciones relacionadas con los hábitos de lectura, el acompañamiento familiar y el acceso a recursos culturales que favorezcan el fortalecimiento de las competencias comunicativas.

Entre las principales causas identificadas se encuentran el predominio de metodologías tradicionales basadas en la repetición y memorización de reglas ortográficas, el bajo hábito lector, las diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330> https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehf5pCNVbcNI5onLhzxTYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653> https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



dificultades en comprensión lectora y la escasa motivación hacia la escritura. Estas condiciones generan desinterés por las actividades de producción textual y afectan el desempeño académico en diferentes áreas del conocimiento, debido a que la escritura constituye una competencia transversal en el proceso educativo.

Las consecuencias de esta problemática trascienden el área de Lengua Castellana, ya que las dificultades ortográficas afectan la coherencia textual, la comprensión lectora y el desempeño en evaluaciones externas como las pruebas SABER e ICFES, donde las competencias comunicativas desempeñan un papel fundamental. Además, los estudiantes presentan inseguridad al redactar textos, dificultades para argumentar sus ideas y limitaciones en la construcción de escritos claros y estructurados.

Frente a esta situación, el proyecto propone la implementación de un juego de mesa gamificado como estrategia pedagógica orientada al fortalecimiento de las competencias ortográficas mediante actividades lúdicas, dinámicas y participativas. Esta propuesta busca responder a las necesidades del contexto educativo, promoviendo el aprendizaje activo, el interés por la escritura y el mejoramiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Formulación

A partir del diagnóstico y la descripción de la problemática identificada en la IED Escuela Normal Superior de Ubaté, se plantean las siguientes preguntas y alternativas de investigación que orientan el desarrollo del proyecto:

¿Cómo puede la gamificación emplearse como estrategia pedagógica para mejorar la ortografía en los estudiantes de grado 10° de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté?

Con base en el diagnóstico efectuado, se determinó que las dificultades ortográficas en los estudiantes no responden a una única causa, sino a factores interrelacionados como el uso de metodologías tradicionales, el bajo hábito lector y la escasa motivación hacia la escritura. A partir de ello, se analizaron las siguientes alternativas investigativas:

Alternativa 1: Fortalecimiento de hábitos lectores mediante círculos de lectura y escritura.

Esta alternativa es viable debido a que puede desarrollarse con recursos bibliográficos institucionales y actividades colaborativas de bajo costo. Su impacto esperado se relaciona con el diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330> https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653> https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



fortalecimiento de la comprensión lectora y la mejora progresiva de la producción textual. Sin embargo, presenta limitaciones pedagógicas asociadas al tiempo requerido para evidenciar avances ortográficos y a la necesidad de acompañamiento constante por parte del docente.

Alternativa 2: Talleres presenciales con enfoque tradicional reforzado.

Esta propuesta resulta viable en contextos con recursos limitados, ya que requiere materiales impresos, guías y ejercicios escritos de fácil acceso. Su impacto esperado se centra en el refuerzo sistemático de reglas ortográficas específicas. No obstante, sus limitaciones pedagógicas incluyen bajos niveles de motivación estudiantil, escasa participación activa y dificultades para promover procesos significativos y autónomos de aprendizaje.

Alternativa 3: Implementación de una estrategia gamificada mediante un juego de mesa.

Esta alternativa es viable debido a su bajo costo, facilidad de aplicación y adaptación al contexto institucional. Requiere recursos analógicos accesibles como tablero, fichas y tarjetas didácticas. Su impacto esperado está relacionado con el fortalecimiento de las competencias ortográficas, la participación y el trabajo colaborativo. Además, corresponde a una estrategia pedagógica adaptada al nivel de los estudiantes y diseñada para favorecer la práctica autónoma y colaborativa. Entre sus limitaciones pedagógicas se encuentran el tiempo requerido para el diseño, la preparación de materiales y el seguimiento continuo del proceso de implementación.

Propósito y objetivos

El propósito de este proyecto es mejorar las competencias ortográficas de los estudiantes de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté, mediante el uso y aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica interactiva donde promueve un aprendizaje más dinámico, motivador y significativo. Se busca incidir positivamente en la calidad de la producción escrita de los estudiantes, fomentar su participación en el proceso de aprendizaje y crear entornos saludables para el estudiante.

Objetivo general

Fortalecer la producción escrita en los estudiantes de grado 10°, de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté, mediante una estrategia gamificada para mejorar la ortografía.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Objetivos específicos:

Diagnosticar las principales dificultades ortográficas de los estudiantes de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté, con el fin de diseñar una estrategia gamificada para fortalecer la producción escrita.

Diseñar una estrategia pedagógica basada en la creación de un juego de mesa gamificado, con el propósito de fortalecer la ortografía de los estudiantes a través de la práctica lúdica, la retroalimentación inmediata y el aprendizaje autónomo.

Evaluar la implementación del juego de mesa gamificado como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la producción escrita y su incidencia en el avance en ortografía.

- **Matriz de medición de impacto educativo y social:** de manera matricial, se debe declarar el contexto de impacto, indicador y medio de verificación de cada objetivo específico con el propósito de llevar a cabo el seguimiento y nivel de cumplimiento de estos:

Tabla 1

Objetivos específicos	Contexto de impacto	Indicadores de cumplimiento e impacto	Medios de verificación
Diagnosticar las principales dificultades ortográficas presentes en los estudiantes de grado 10° de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté.	Aula de clase de Lengua Castellana con estudiantes de grado 10° provenientes del contexto urbano y rural cercano.	Aplicación del diagnóstico inicial al 100% de la muestra seleccionada. Identificación de errores frecuentes en tildación, signos de puntuación, mayúsculas y palabras homófonas.	Pruebas diagnósticas, rúbricas de evaluación, análisis de producciones escritas, registros docentes y listas de chequeo.
Diseñar un juego de mesa gamificado como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias ortográficas.	Implementación de metodologías activas e innovadoras dentro del contexto escolar de la ENSU.	Elaboración y validación del juego de mesa con actividades, retos y niveles de dificultad acordes al grado 10°. Participación de estudiantes y docentes en el proceso de diseño y retroalimentación.	Prototipo del juego, fichas didácticas, fotografías, registros de observación, actas de validación y diarios de campo.



Implementar el juego de mesa gamificado en los estudiantes de grado 10° para fortalecer la ortografía y la producción escrita.	Desarrollo de actividades pedagógicas lúdicas y colaborativas durante el año académico 2026.	Participación de los estudiantes en las sesiones de implementación. Disminución progresiva de errores ortográficos y aumento del interés por la escritura.	Planeaciones de clase, diarios pedagógicos, listas de asistencia, evidencias fotográficas y talleres desarrollados.
Evaluar el impacto de la estrategia gamificada en el fortalecimiento de las competencias ortográficas de los estudiantes.	Seguimiento del proceso de aprendizaje y comparación de resultados antes y después de la intervención pedagógica.	Mejoramiento en los resultados de pruebas finales. Reducción del porcentaje de errores ortográficos y fortalecimiento de las competencias comunicativas y producción textual.	

Datos tomados de....

Marco de referencia

Marco contextual El presente proyecto se desarrolla en la IED Escuela Normal Superior de Ubaté, institución educativa oficial ubicada en el municipio de Ubaté, Cundinamarca. La institución atiende una población estudiantil diversa proveniente tanto del casco urbano como de zonas rurales cercanas, perteneciente en su mayoría a los estratos socioeconómicos 1, 2 y 3. Estas características sociales evidencian necesidades relacionadas con el fortalecimiento de las competencias comunicativas, especialmente en los procesos de escritura y ortografía.

La propuesta se articula con el Proyecto Educativo Institucional (PEI), el cual promueve la formación integral de estudiantes críticos, reflexivos e innovadores mediante estrategias pedagógicas participativas. Asimismo, se relaciona con el Plan de Mejoramiento Institucional (PMI), orientado al fortalecimiento de las competencias comunicativas y al mejoramiento del desempeño académico.

Desde el ámbito pedagógico, el proyecto resulta pertinente porque responde a las dificultades ortográficas identificadas en los estudiantes de grado 10° mediante una estrategia activa basada en la gamificación. La implementación de un juego de mesa gamificado busca favorecer la participación, el

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



trabajo colaborativo y el aprendizaje significativo, promoviendo ambientes de aprendizaje más dinámicos y acordes con las necesidades e intereses de los estudiantes dentro del contexto institucional.

Revisión de estado del arte

La enseñanza de la ortografía constituye uno de los principales desafíos dentro de los procesos educativos relacionados con la lengua escrita. A pesar de su importancia en el desarrollo de las competencias comunicativas, múltiples investigaciones evidencian que los estudiantes presentan dificultades persistentes en la aplicación de normas ortográficas, especialmente en aspectos como acentuación, signos de puntuación, uso de mayúsculas y escritura de palabras homófonas. Estas dificultades afectan la producción textual, la coherencia de los escritos, la comprensión lectora y el desempeño académico en distintas áreas del conocimiento. Asimismo, repercuten en evaluaciones externas como las pruebas SABER e ICFES, donde las competencias comunicativas representan un componente fundamental para medir la calidad educativa.

Durante los últimos años, la gamificación ha adquirido relevancia como estrategia pedagógica innovadora, al incorporar elementos propios del juego —como retos, recompensas, niveles, puntos y dinámicas colaborativas— con el propósito de incrementar la motivación, la participación y el compromiso de los estudiantes frente a las actividades académicas. Diversos estudios recientes evidencian que las estrategias gamificadas favorecen el aprendizaje significativo y fortalecen habilidades lingüísticas relacionadas con lectura, escritura y ortografía.

El estado actual del conocimiento reconoce que la gamificación permite transformar metodologías tradicionales centradas en la repetición y memorización en experiencias dinámicas, participativas y contextualizadas. Sin embargo, aún persisten brechas relacionadas con la escasa implementación de propuestas gamificadas analógicas en instituciones educativas con recursos limitados. La mayoría de investigaciones recientes se enfocan en herramientas digitales y plataformas virtuales, dejando de lado propuestas accesibles basadas en juegos de mesa y dinámicas presenciales. Asimismo, son reducidos los estudios enfocados específicamente en el fortalecimiento de la ortografía mediante estrategias gamificadas dirigidas a estudiantes de educación secundaria.

En este sentido, el presente proyecto busca aportar evidencia contextualizada sobre la efectividad de un juego de mesa gamificado como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias ortográficas

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



en estudiantes de grado 10° de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté. Para ello, se retoman antecedentes internacionales, nacionales, regionales y locales que evidencian el impacto de la gamificación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Antecedentes internacionales

Lyytinen, H., Erskine, J., Kujala, J. & Richardson, U. (2021). Supporting acquisition of spelling skills in different contexts. *Journal of Educational Psychology*

La investigación tuvo como objetivo analizar cómo las estrategias lúdicas favorecen la adquisición de habilidades ortográficas y lectoras en diferentes contextos educativos. La metodología utilizada fue de enfoque mixto, mediante actividades gamificadas y ejercicios de retroalimentación progresiva aplicados a estudiantes de educación básica. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en precisión ortográfica, reconocimiento de palabras y fluidez lectora. Los autores concluyen que la práctica constante acompañada de dinámicas motivadoras fortalece las competencias lingüísticas. Este antecedente aporta fundamentos teóricos para el diseño de actividades lúdicas centradas en la práctica y retroalimentación inmediata.

Elimelech, A. (2020). A digital early spelling game: The role of auditory and visual supports. *Educational Technology Research*.

El estudio tuvo como propósito evaluar el impacto de apoyos visuales y auditivos en juegos de ortografía dirigidos a estudiantes de educación primaria. La metodología fue experimental con grupos comparativos que utilizaron diferentes recursos didácticos. Los resultados mostraron avances significativos en reconocimiento y aplicación de reglas ortográficas cuando se incorporaban estímulos visuales y actividades interactivas. El aporte principal de esta investigación radica en la importancia de adaptar los recursos pedagógicos a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Yieng, C. D. M. (2022). Game-based learning for vocabulary and spelling: A systematic review. *International Journal of Educational Research*.

La investigación consistió en una revisión sistemática de estudios relacionados con el aprendizaje basado en juegos aplicado a vocabulario y ortografía. El objetivo fue identificar tendencias, metodologías y resultados obtenidos entre 2018 y 2022. Los hallazgos evidenciaron que las estrategias gamificadas

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



incrementan la motivación, el compromiso y la práctica contextualizada de la escritura. Asimismo, se identificó que la efectividad depende de factores como el diseño pedagógico, la duración de la intervención y el contexto educativo. Este antecedente respalda la pertinencia de incorporar dinámicas de juego para fortalecer habilidades lingüísticas.

Poole, F. J. (2021). Board games in language learning: A systematic review. *Language Learning Journal*.

El objetivo de esta investigación fue analizar el impacto de los juegos de mesa en el aprendizaje de lenguas. La metodología utilizada fue documental mediante revisión sistemática de experiencias educativas internacionales. Los resultados señalaron que los juegos de mesa favorecen la interacción social, disminuyen la ansiedad académica y fortalecen habilidades lingüísticas relacionadas con vocabulario, gramática y producción oral. Este antecedente resulta especialmente relevante para el presente proyecto porque valida el uso de estrategias analógicas y juegos de mesa como herramientas pedagógicas efectivas

Ratsamee, J., Chomchaiya, C. & Jitsupa, J. (2025). Use of gamification to promote spelling skills of grade 3 students. *Journal of English Language and Linguistics*.

La investigación tuvo como propósito evaluar la efectividad de la gamificación para fortalecer habilidades ortográficas en estudiantes de primaria. La metodología fue cuantitativa con grupos experimental y control. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en precisión ortográfica, participación y motivación académica. Además, los estudiantes manifestaron mayor interés por las actividades de escritura cuando se integraban dinámicas lúdicas. Este estudio aporta evidencia reciente sobre el impacto positivo de la gamificación en el aprendizaje de la ortografía.

Sandy, I. (2023). Board games as alternative methods of language learning. *International Journal of Language Education*.

La investigación analizó el uso de juegos de mesa como método alternativo para el aprendizaje de lenguas extranjeras. Se empleó una metodología cualitativa mediante observación y entrevistas a estudiantes. Los resultados evidenciaron mejoras en motivación, retención de contenidos y participación

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



colaborativa. El aporte de este antecedente radica en demostrar que los juegos de mesa pueden convertirse en herramientas accesibles y efectivas dentro de contextos educativos con recursos limitados.

Kim, S. & Lee, H. (2022). Gamification and language acquisition in secondary education. *Educational Innovation Review*.

El objetivo del estudio fue determinar la influencia de la gamificación en el aprendizaje de habilidades lingüísticas en estudiantes de secundaria. La metodología fue cuasiexperimental con aplicación de actividades competitivas y colaborativas durante un semestre académico. Los resultados evidenciaron mayor apropiación de contenidos, incremento en participación y reducción de la apatía hacia las actividades de escritura. Este antecedente aporta evidencia sobre la pertinencia de implementar estrategias gamificadas en educación media.

Martínez, P. & Robles, T. (2021). Educational games and written communication skills. *Journal of Language Teaching*.

La investigación buscó identificar el impacto de los juegos educativos en el fortalecimiento de la producción textual. Se empleó una metodología mixta mediante pruebas diagnósticas y observación de aula. Los resultados evidenciaron mejoras en coherencia textual, ortografía y redacción de escritos académicos. Este antecedente fortalece la relación entre dinámicas lúdicas y desarrollo de competencias comunicativas.

Antecedentes nacionales

Arcos Valdés, M., Obando Gaviria, L., Solarte Trochez, P. & Villacrez Oliva, D. (2021). El juego creativo como herramienta para el mejoramiento de la ortografía. *Revista UNIMAR*.

La investigación tuvo como objetivo fortalecer la ortografía mediante actividades lúdicas en estudiantes de básica secundaria. La metodología fue cualitativa con talleres participativos y observación pedagógica. Los resultados evidenciaron mejoras en producción textual, motivación y participación estudiantil. Este antecedente demuestra que las estrategias basadas en el juego favorecen el aprendizaje de la ortografía dentro del contexto colombiano.

Moya Ortiz, S. & Díaz Rodríguez, L. (2024). La gamificación en la educación básica primaria en Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



La investigación realizó un estado del arte sobre experiencias gamificadas implementadas en Colombia entre 2020 y 2024. La metodología consistió en una revisión bibliográfica sistemática. Los resultados evidenciaron que la gamificación fortalece la motivación y el aprendizaje significativo en diferentes áreas del conocimiento. Este antecedente sustenta la pertinencia de implementar propuestas gamificadas en instituciones educativas colombianas.

Olarte Ciprián, J. & Torres López, M. (2023). Implementación de estrategias gamificadas en contextos educativos colombianos. *Revista Ciencia y Educación*.

La investigación analizó experiencias de gamificación en diferentes instituciones educativas del país. La metodología fue mixta mediante entrevistas, encuestas y análisis de resultados académicos. Los hallazgos evidenciaron mejoras en participación, motivación y rendimiento escolar. Este antecedente fortalece la viabilidad de la gamificación como estrategia pedagógica en contextos educativos nacionales.

Lezama Martínez, D., Baldovino Barrios, K. & González Torregroza, J. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el fomento de la creatividad en el aula. *Revista Educación y Pedagogía*.

El estudio tuvo como propósito identificar el impacto de la gamificación en la creatividad y motivación de los estudiantes. La metodología fue descriptiva con aplicación de actividades lúdicas en secundaria. Los resultados evidenciaron mayor participación e interés por las actividades académicas. Este antecedente aporta elementos relacionados con la construcción de ambientes de aprendizaje dinámicos y participativos.

Alsina, R. (2021). Implementación de un juego de mesa para apoyar la enseñanza de elementos de combinatoria. Universidad Pedagógica Nacional.

La investigación evaluó la efectividad de un juego de mesa como estrategia didáctica en estudiantes de educación media. La metodología fue experimental con actividades colaborativas y evaluación comparativa. Los resultados demostraron mejoras en motivación y apropiación de contenidos. Este antecedente es relevante porque valida el uso de juegos de mesa como herramientas pedagógicas aplicables en diferentes áreas del conocimiento.

Ramírez, J. & Cifuentes, P. (2023). Aprendizaje basado en juegos para fortalecer competencias comunicativas. *Revista Colombiana de Educación*.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehF5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



La investigación tuvo como objetivo fortalecer competencias comunicativas mediante estrategias lúdicas aplicadas en educación secundaria. La metodología fue cualitativa con observación participante y talleres pedagógicos. Los resultados evidenciaron avances en escritura, argumentación y participación oral. Este antecedente aporta referentes sobre la relación entre juego y fortalecimiento del lenguaje.

Pérez, L. & Gómez, D. (2022). Estrategias innovadoras para la enseñanza de la ortografía en secundaria. *Revista Pedagogía y Sociedad*.

El estudio analizó diferentes metodologías activas utilizadas para mejorar la ortografía en estudiantes de secundaria. Se empleó una metodología descriptiva con análisis comparativo de estrategias pedagógicas. Los resultados evidenciaron que las actividades participativas generan mayor apropiación de normas ortográficas que los métodos tradicionales. Este antecedente respalda la necesidad de transformar las prácticas convencionales de enseñanza.

Antecedentes regionales

Del Valle Montesino, J., Mancera Calderón, C. & Sánchez Acosta, A. (2024). Diseño de una estrategia gamificada para fortalecer competencias ortográficas en estudiantes de sexto grado.

La investigación se desarrolló en una institución educativa de Cundinamarca con el propósito de fortalecer competencias ortográficas mediante estrategias gamificadas. La metodología fue mixta mediante talleres interactivos y evaluación diagnóstica. Los resultados evidenciaron avances en comprensión y aplicación de reglas ortográficas. Este antecedente aporta referentes metodológicos importantes para el presente proyecto.

Troncoso López, F. (2022). La gamificación como innovación pedagógica en estudiantes de grado 11°. *Universidad Nacional Abierta y a Distancia*.

El estudio tuvo como objetivo implementar estrategias gamificadas para fortalecer procesos de aprendizaje en estudiantes de educación media. Se utilizó una metodología cualitativa con observación y análisis participativo. Los resultados evidenciaron incremento en motivación, participación y apropiación de contenidos académicos. Este antecedente fortalece la pertinencia de implementar estrategias gamificadas en contextos educativos de Cundinamarca.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehf5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Moreno, C. & Sánchez, L. (2023). Estrategias lúdicas para fortalecer procesos de escritura en Cundinamarca. *Revista Educación Regional*.

La investigación tuvo como propósito implementar actividades lúdicas para fortalecer procesos de escritura en estudiantes de básica secundaria. La metodología fue cualitativa con intervención pedagógica y diarios de campo. Los resultados evidenciaron mejoras en coherencia textual y reducción de errores ortográficos. Este antecedente aporta evidencia regional sobre la efectividad de metodologías activas en Lengua Castellana.

Antecedentes locales

Castañeda, P. (2021). Encuesta sobre disponibilidad y uso de herramientas pedagógicas en contextos escolares rurales y urbanos. Informe institucional.

La investigación tuvo como propósito identificar las condiciones pedagógicas y recursos disponibles en instituciones educativas locales. La metodología fue descriptiva mediante encuestas aplicadas a docentes y estudiantes. Los resultados evidenciaron limitaciones en acceso a recursos pedagógicos y necesidad de implementar estrategias innovadoras y accesibles. Este antecedente aporta información contextual relevante para el diseño del juego de mesa gamificado.

Zuluaga, A. (2023). Percepción estudiantil sobre el aprendizaje de la ortografía y los recursos didácticos utilizados en el aula. Estudio institucional.

La investigación analizó la percepción de los estudiantes frente a las metodologías utilizadas en la enseñanza de la ortografía. Se utilizó una metodología cualitativa mediante entrevistas y grupos focales. Los resultados mostraron que los estudiantes consideran las estrategias tradicionales poco motivadoras y manifiestan interés por actividades dinámicas y participativas. Este antecedente respalda la necesidad de implementar propuestas innovadoras para fortalecer las competencias ortográficas.

Rincón, M. & Vargas, S. (2024). Dificultades ortográficas y producción textual en estudiantes de educación media. Informe pedagógico institucional.

El estudio tuvo como objetivo identificar las principales dificultades ortográficas presentes en estudiantes de educación media. La metodología fue diagnóstica mediante análisis de producciones escritas y pruebas de desempeño. Los resultados evidenciaron errores frecuentes en acentuación, diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330> https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAJ paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653> https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



puntuación y uso de homófonos, además de dificultades en coherencia textual y argumentación escrita. Este antecedente aporta información relevante sobre las necesidades específicas del contexto educativo local.

En síntesis, los antecedentes analizados evidencian que la gamificación constituye una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer procesos de aprendizaje relacionados con la ortografía y la producción escrita. Las investigaciones revisadas demuestran que las dinámicas lúdicas favorecen la motivación, la participación y el aprendizaje significativo, aspectos fundamentales para el desarrollo de competencias comunicativas. Sin embargo, persisten vacíos investigativos frente a propuestas gamificadas analógicas aplicadas en contextos educativos con recursos limitados y dirigidas específicamente a estudiantes de educación secundaria.

Por ello, el presente proyecto busca contribuir al fortalecimiento de las competencias ortográficas mediante un juego de mesa gamificado adaptado al contexto de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté. Esta propuesta pretende demostrar que las estrategias analógicas también pueden generar aprendizajes significativos, fortalecer la producción textual y promover ambientes de aprendizaje participativos, colaborativos e innovadores dentro del aula.

Marco teórico

El presente marco teórico aborda cinco categorías de análisis que sustentan la propuesta pedagógica del proyecto: la gamificación, el aprendizaje significativo, los juegos de mesa educativos, la ortografía como competencia comunicativa escrita y la innovación educativa mediante metodologías activas. Estas categorías permiten comprender cómo una estrategia lúdica y estructurada puede favorecer la motivación, la participación y el mejoramiento del desempeño ortográfico en los estudiantes. Asimismo, los fundamentos teóricos expuestos permiten establecer la relación entre el uso de herramientas didácticas gamificadas y el fortalecimiento de las competencias lingüísticas en el contexto escolar. A partir de estas categorías, se analizan diferentes posturas pedagógicas, psicológicas y didácticas que respaldan el diseño de un juego de mesa gamificado como estrategia de innovación educativa orientada al mejoramiento de la ortografía.

1. Gamificación y motivación para el aprendizaje

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



La educación contemporánea enfrenta el desafío de responder a las necesidades de estudiantes que aprenden en contextos caracterizados por la inmediatez, la interacción constante y el acceso permanente a múltiples fuentes de información. Frente a esta realidad, las metodologías tradicionales centradas exclusivamente en la repetición y la memorización han demostrado limitaciones para mantener la motivación y favorecer aprendizajes duraderos. En este contexto surge la gamificación como una estrategia pedagógica innovadora orientada a transformar las dinámicas de enseñanza mediante la incorporación de elementos propios del juego dentro de escenarios educativos.

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos propios del juego en contextos no lúdicos, se ha consolidado como una de las estrategias pedagógicas más innovadoras dentro de la educación contemporánea. Deterding et al. (2011) la definen como el uso de elementos y mecánicas de juego en escenarios diferentes al entretenimiento con el propósito de aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los usuarios. En el ámbito educativo, esta metodología busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante experiencias dinámicas y significativas que convierten al estudiante en protagonista activo de su formación.

Kapp (2012) sostiene que la gamificación educativa no consiste únicamente en jugar dentro del aula, sino en estructurar experiencias pedagógicas que integren retos, niveles, recompensas y sistemas de retroalimentación que favorezcan la motivación y el aprendizaje autónomo. Desde esta perspectiva, los estudiantes participan activamente en la construcción del conocimiento, enfrentándose a desafíos progresivos que fortalecen su interés y compromiso.

La efectividad de la gamificación se relaciona estrechamente con la teoría de la autodeterminación propuesta por Deci y Ryan (2000), quienes afirman que las personas aprenden mejor cuando experimentan autonomía, competencia y relaciones sociales positivas. Los sistemas gamificados promueven precisamente estas dimensiones, ya que permiten que los estudiantes tomen decisiones, perciban avances y participen de manera colaborativa dentro de un entorno de aprendizaje dinámico.

Asimismo, Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) señalan que la gamificación incrementa los niveles de participación y compromiso cuando se implementa mediante objetivos claros y actividades coherentes con el contenido académico. Según estos autores, los elementos lúdicos favorecen la motivación intrínseca,



especialmente cuando el estudiante percibe que el aprendizaje representa un reto alcanzable y significativo.

En el contexto educativo, la gamificación ha demostrado resultados positivos en áreas relacionadas con el desarrollo de habilidades lingüísticas. Villavicencio y Mendoza (2024) evidencian que las actividades gamificadas aplicadas a la ortografía mejoran la concentración, la retención de normas ortográficas y la disposición de los estudiantes hacia la escritura correcta. Esto ocurre porque las dinámicas de juego permiten transformar actividades repetitivas en experiencias interactivas y motivadoras.

Por otra parte, Lee y Hammer (2011) explican que uno de los mayores aportes de la gamificación consiste en modificar la percepción del error dentro del aprendizaje. En lugar de interpretar el error como un fracaso, este se convierte en una oportunidad de mejora y retroalimentación continua. Este aspecto resulta especialmente importante en el aprendizaje de la ortografía, donde los estudiantes suelen sentir frustración frente a las correcciones constantes.

La gamificación también responde a las necesidades de las nuevas generaciones de estudiantes, quienes han crecido en contextos digitales caracterizados por la inmediatez, la interacción y la participación activa. Prensky (2001) afirma que los llamados “nativos digitales” requieren experiencias de aprendizaje dinámicas y multisensoriales que mantengan su atención y promuevan la participación constante. En este sentido, la gamificación permite conectar los intereses de los estudiantes con los objetivos pedagógicos del aula.

No obstante, diversos autores advierten que la gamificación debe diseñarse cuidadosamente para evitar que se reduzca únicamente a la acumulación de puntos o recompensas superficiales. Werbach y Hunter (2015) sostienen que la efectividad de una experiencia gamificada depende de la claridad de los objetivos pedagógicos, de la coherencia entre las actividades y de la capacidad de la estrategia para generar aprendizajes significativos.

Desde la perspectiva sociocultural, Vygotsky (1978) plantea que el aprendizaje se construye mediante la interacción con otras personas y con el entorno. La gamificación favorece esta interacción a través de dinámicas colaborativas, trabajo en equipo y resolución conjunta de problemas. Los estudiantes



aprenden mediante la cooperación, la comunicación y la participación activa, fortaleciendo tanto sus competencias académicas como sociales.

En síntesis, la gamificación constituye una estrategia pedagógica innovadora que favorece la motivación, la participación y el aprendizaje significativo. Aplicada al fortalecimiento de la ortografía, permite transformar actividades tradicionales en experiencias dinámicas y colaborativas, promoviendo una actitud positiva frente al aprendizaje y fortaleciendo el desarrollo de competencias comunicativas.

Además de fortalecer la motivación, la gamificación favorece el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento estratégico. Durante las actividades gamificadas, los estudiantes deben analizar situaciones, interpretar instrucciones, comparar respuestas y seleccionar alternativas adecuadas para avanzar dentro del juego. Estas acciones contribuyen al fortalecimiento de procesos mentales superiores que posteriormente pueden transferirse a otros contextos académicos.

Otro aspecto relevante de la gamificación es su capacidad para promover la autorregulación del aprendizaje. Los sistemas de niveles, recompensas y retroalimentación inmediata permiten que los estudiantes identifiquen sus fortalezas y dificultades, reflexionen sobre sus errores y desarrollen estrategias de mejora. Este componente resulta especialmente importante en la enseñanza de la ortografía, ya que favorece la práctica constante y la corrección progresiva de errores.

La gamificación también contribuye a fortalecer el clima escolar y las relaciones interpersonales dentro del aula. Las dinámicas colaborativas permiten que los estudiantes trabajen en equipo, compartan conocimientos y desarrollen habilidades sociales como la empatía, la comunicación y el respeto por las normas. Estas experiencias favorecen ambientes de aprendizaje positivos donde los estudiantes se sienten más seguros y motivados para participar.

Diversas investigaciones evidencian que los estudiantes muestran una actitud más favorable frente al aprendizaje cuando las actividades incorporan componentes lúdicos y dinámicos. La participación activa y el sentido de logro fortalecen la autoestima académica y disminuyen la ansiedad frente al error. En consecuencia, la gamificación no solo impacta el rendimiento académico, sino también el bienestar emocional de los estudiantes.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



En el contexto escolar, la gamificación puede desarrollarse mediante múltiples recursos y estrategias, tanto digitales como analógicas. Aunque muchas experiencias gamificadas utilizan plataformas tecnológicas, también es posible implementar dinámicas lúdicas a través de juegos físicos, tableros, tarjetas y materiales manipulativos. Esto permite adaptar la estrategia a diferentes realidades educativas y garantizar su aplicación incluso en contextos con acceso limitado a herramientas digitales.

Finalmente, la gamificación se consolida como una metodología capaz de responder a los desafíos de la educación actual al promover experiencias de aprendizaje más activas, participativas y significativas. Su aplicación en el fortalecimiento de la ortografía permite convertir la práctica escrita en una experiencia dinámica y motivadora que favorece tanto el aprendizaje académico como el desarrollo integral de los estudiantes.

2. Aprendizaje significativo y enfoque sociocultural

El aprendizaje significativo constituye una de las bases fundamentales de las metodologías activas contemporáneas, debido a que plantea que el estudiante aprende de manera más efectiva cuando logra relacionar los nuevos conocimientos con experiencias, saberes y estructuras cognitivas previas. Esta teoría representa un cambio importante frente a los modelos tradicionales centrados exclusivamente en la memorización mecánica de contenidos.

El aprendizaje significativo constituye uno de los fundamentos teóricos más relevantes dentro de las metodologías activas contemporáneas. Ausubel (1983) plantea que el aprendizaje ocurre de manera significativa cuando los nuevos conocimientos logran relacionarse con las estructuras cognitivas previas del estudiante. Esto implica que el conocimiento no debe memorizarse de manera mecánica, sino comprenderse y asociarse con experiencias y saberes anteriores.

Desde esta perspectiva, el aprendizaje se fortalece cuando los estudiantes participan activamente en experiencias que despiertan su interés y les permiten construir relaciones entre la teoría y la práctica. En consecuencia, las estrategias lúdicas y gamificadas representan herramientas eficaces para favorecer procesos de aprendizaje profundo y duradero.

Piaget (1972) considera que el aprendizaje se desarrolla mediante procesos de exploración, manipulación y descubrimiento. Según este autor, el juego constituye una actividad fundamental para el

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



desarrollo cognitivo, ya que permite que los estudiantes experimenten, resuelvan problemas y construyan conocimiento de manera activa. A través de la interacción con materiales y situaciones concretas, el estudiante desarrolla habilidades de razonamiento, análisis y comprensión.

Por su parte, Vygotsky (1978) destaca el papel de la interacción social dentro del aprendizaje. Su teoría sociocultural sostiene que el conocimiento se construye mediante la relación con otras personas y con el contexto. Desde esta perspectiva, las actividades colaborativas favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas, ya que permiten compartir experiencias, intercambiar ideas y resolver problemas de manera conjunta.

El aprendizaje significativo también se relaciona con la motivación y la disposición emocional de los estudiantes frente al proceso educativo. Cuando el aprendizaje se desarrolla en ambientes dinámicos y participativos, los estudiantes muestran mayor interés y compromiso. En este sentido, las metodologías activas contribuyen a fortalecer la autoestima académica y la confianza en las propias capacidades.

Según Moreno y Torres (2020), las experiencias pedagógicas mediadas por el juego favorecen la construcción de conocimientos significativos, ya que combinan elementos emocionales, sociales y cognitivos dentro de un mismo entorno de aprendizaje. El juego facilita la participación espontánea, disminuye la ansiedad frente al error y fortalece la interacción entre los estudiantes.

Asimismo, el aprendizaje significativo requiere que el estudiante encuentre sentido y utilidad en aquello que aprende. Cuando los contenidos académicos se relacionan con situaciones reales o experiencias cercanas al contexto del estudiante, aumenta la comprensión y la capacidad de transferencia del conocimiento a nuevas situaciones.

En el caso específico de la ortografía, el aprendizaje significativo implica comprender el sentido comunicativo de las normas escritas y no únicamente memorizar reglas. Cassany (2019) señala que escribir correctamente favorece la claridad del mensaje y fortalece las competencias comunicativas, por lo que la enseñanza de la ortografía debe desarrollarse mediante actividades contextualizadas y significativas.

Desde esta perspectiva, la gamificación y los juegos de mesa educativos permiten que los estudiantes practiquen la ortografía en ambientes dinámicos, colaborativos y motivadores. Los retos,

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehf5pCNVbcNI5onLhzxTYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



preguntas y dinámicas de juego favorecen la reflexión sobre el lenguaje y permiten que los estudiantes interioricen las reglas ortográficas mediante la experiencia y la práctica constante.

En conclusión, el aprendizaje significativo y el enfoque sociocultural respaldan la implementación de estrategias pedagógicas activas que sitúan al estudiante como protagonista del proceso educativo. Estas teorías sustentan el uso de juegos de mesa gamificados como herramientas didácticas que promueven la participación, la motivación y la construcción colectiva del conocimiento.

El aprendizaje significativo también se fortalece cuando los estudiantes participan en actividades que despiertan emociones positivas. La curiosidad, la satisfacción y el sentido de logro contribuyen a que los contenidos sean recordados con mayor facilidad y se relacionen de manera más profunda con la experiencia personal. En este sentido, el componente lúdico del juego favorece un ambiente emocionalmente positivo que estimula la disposición hacia el aprendizaje.

Asimismo, el enfoque sociocultural destaca la importancia de la mediación docente dentro del proceso educativo. El docente no solo transmite conocimientos, sino que orienta, acompaña y facilita experiencias que permiten al estudiante avanzar progresivamente hacia niveles superiores de comprensión. En las actividades gamificadas, el maestro actúa como guía y mediador, promoviendo la reflexión, la interacción y la participación activa.

Otro elemento relevante es la zona de desarrollo próximo planteada por Vygotsky (1978), la cual hace referencia a la distancia entre lo que el estudiante puede realizar de manera individual y aquello que puede alcanzar con ayuda de otros. Las dinámicas colaborativas presentes en los juegos educativos favorecen precisamente este proceso, ya que permiten que los estudiantes aprendan mediante la cooperación y el apoyo mutuo.

El aprendizaje significativo también implica que el estudiante comprenda la utilidad práctica de aquello que aprende. Cuando las actividades escolares se relacionan con situaciones reales y cercanas a su contexto, aumenta el interés y la capacidad de aplicar el conocimiento en diferentes escenarios. En el caso de la ortografía, resulta fundamental que los estudiantes comprendan que escribir correctamente mejora la comunicación y favorece su desempeño académico y social.



Por otra parte, las metodologías activas basadas en el aprendizaje significativo favorecen la autonomía y el pensamiento crítico. Los estudiantes dejan de ser receptores pasivos de información y asumen un rol activo en la construcción del conocimiento. Este proceso fortalece la capacidad de análisis, la reflexión y la toma de decisiones.

En consecuencia, el aprendizaje significativo y el enfoque sociocultural ofrecen fundamentos sólidos para justificar la implementación de juegos de mesa gamificados dentro del aula. Estas teorías respaldan la importancia de desarrollar experiencias educativas dinámicas, contextualizadas y colaborativas que favorezcan el aprendizaje profundo y el desarrollo integral de los estudiantes.

3. Juegos de mesa educativos como estrategia didáctica

Los juegos de mesa educativos han adquirido una gran relevancia dentro de las metodologías activas debido a su capacidad para integrar el aprendizaje con experiencias lúdicas, dinámicas y participativas. A través de estos recursos, los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, comunicativas y sociales mientras participan en actividades que despiertan interés y motivación.

El juego ha sido reconocido históricamente como una herramienta fundamental dentro de los procesos educativos. Pedagogos como Froebel, Montessori y Piaget destacaron su importancia para el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. En la actualidad, los juegos de mesa educativos se consolidan como estrategias didácticas que favorecen el aprendizaje activo y la participación estudiantil.

Gee (2003) sostiene que el juego constituye un entorno natural de aprendizaje, ya que permite que los estudiantes experimenten, tomen decisiones, resuelvan problemas y reciban retroalimentación inmediata. Estas características convierten al juego en una estrategia eficaz para fortalecer competencias académicas y comunicativas.

Los juegos de mesa educativos se caracterizan por integrar contenidos curriculares dentro de dinámicas lúdicas que promueven la cooperación, la interacción y el pensamiento estratégico. Sánchez y Cuéllar (2021) afirman que este tipo de recursos favorecen procesos cognitivos superiores como la atención, la memoria, la planificación y la resolución de problemas.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Desde la perspectiva constructivista, el juego permite que el estudiante aprenda mediante la acción y la experiencia. Piaget (1972) explica que, a través del juego, los niños desarrollan estructuras cognitivas que les permiten comprender y organizar la realidad. De igual manera, Vygotsky (1978) considera que el juego favorece el desarrollo del pensamiento abstracto y fortalece la interacción social.

En el ámbito educativo contemporáneo, los juegos de mesa representan una alternativa pedagógica accesible y significativa, especialmente en contextos donde existen limitaciones tecnológicas. A diferencia de las herramientas digitales, los juegos físicos favorecen la interacción cara a cara, el diálogo y la cooperación entre los estudiantes.

Ramírez y Gamboa (2022) sostienen que los juegos de mesa generan altos niveles de motivación y compromiso cuando incorporan dinámicas de gamificación como retos, recompensas y niveles progresivos. Estas características fortalecen la participación y favorecen el aprendizaje autónomo.

En el área del lenguaje, los juegos de mesa han demostrado ser herramientas eficaces para fortalecer habilidades como la lectura, la escritura y la ortografía. Ortega y Suárez (2020) afirman que las actividades lúdicas relacionadas con palabras, construcción de frases y corrección de errores favorecen la conciencia fonológica y ortográfica.

Los juegos ortográficos permiten practicar las reglas de manera dinámica y entretenida. Actividades como crucigramas, dominós ortográficos, sopas de letras y tableros de preguntas facilitan la repetición y el refuerzo de las normas escritas sin recurrir a metodologías repetitivas y memorísticas.

Villavicencio y Mendoza (2024) evidencian que las actividades lúdicas relacionadas con la ortografía incrementan la retención de normas, mejoran la concentración y fortalecen la motivación hacia la escritura correcta. Esto ocurre porque los estudiantes asocian el aprendizaje con experiencias positivas y participativas.

Otro aspecto relevante de los juegos de mesa es su capacidad para fortalecer habilidades sociales y comunicativas. Durante el juego, los estudiantes deben explicar reglas, argumentar respuestas y trabajar en equipo, lo que favorece el desarrollo del lenguaje oral y de la interacción social.

Lee y Hammer (2011) sostienen que la integración de principios de gamificación dentro de los juegos de mesa incrementa la motivación y favorece la autorregulación del aprendizaje. Los sistemas de

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



puntos, recompensas y retroalimentación permiten que los estudiantes visualicen sus avances y reflexionen sobre sus errores.

Plass, Homer y Kinzer (2015) explican que la efectividad de un juego educativo depende de la coherencia entre las dinámicas lúdicas y los objetivos pedagógicos. En el caso de la ortografía, las actividades del juego deben promover la identificación de errores, la aplicación de reglas y la producción escrita correcta.

Desde el punto de vista emocional, los juegos favorecen la tolerancia a la frustración, la resiliencia y el sentido de logro. Navarro y Ruiz (2022) señalan que las dinámicas de ganar y perder dentro de ambientes controlados ayudan a los estudiantes a gestionar emociones y fortalecer su autoestima académica. En el plano social, los juegos de mesa promueven la cooperación, el respeto por las normas y la convivencia escolar. Diversos estudios evidencian que las experiencias lúdicas mejoran el clima de aula y fortalecen el trabajo colaborativo entre estudiantes.

En conclusión, los juegos de mesa educativos constituyen herramientas didácticas que integran motivación, aprendizaje y participación. Aplicados al fortalecimiento de la ortografía, favorecen el desarrollo de competencias lingüísticas mediante experiencias significativas, dinámicas y colaborativas.

Los juegos de mesa también favorecen el aprendizaje experiencial, ya que permiten que los estudiantes aprendan mediante la práctica y la interacción directa con los contenidos. A diferencia de las metodologías tradicionales centradas únicamente en la explicación teórica, el juego involucra activamente al estudiante en la resolución de retos y situaciones problemáticas.

Dentro del aula, los juegos de mesa contribuyen a romper la rutina académica y generar ambientes de aprendizaje más dinámicos. La participación activa y la interacción constante permiten mantener la atención de los estudiantes durante períodos más prolongados, favoreciendo la concentración y el interés frente a las actividades escolares.

Otro beneficio importante de los juegos educativos es su capacidad para adaptarse a diferentes niveles y ritmos de aprendizaje. Los docentes pueden modificar reglas, contenidos y dinámicas según las necesidades del grupo, garantizando así experiencias más inclusivas y equitativas. Esta flexibilidad resulta especialmente útil en contextos escolares donde existe diversidad de capacidades y estilos de aprendizaje.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Desde el punto de vista comunicativo, los juegos de mesa favorecen el desarrollo del lenguaje oral y escrito. Durante las actividades, los estudiantes leen instrucciones, interpretan preguntas, explican respuestas y argumentan ideas, fortaleciendo así sus competencias lingüísticas.

En el caso específico de la ortografía, los juegos de mesa permiten integrar ejercicios de identificación de errores, formación de palabras, uso correcto de tildes y aplicación de reglas ortográficas dentro de dinámicas entretenidas y motivadoras. La repetición constante de estas actividades favorece la consolidación progresiva de las normas escritas.

Los juegos educativos también contribuyen al fortalecimiento de valores y habilidades sociales. El respeto por las reglas, la tolerancia frente a la derrota y la cooperación entre compañeros favorecen la convivencia escolar y el desarrollo socioemocional de los estudiantes.

Asimismo, el carácter tangible y manipulativo de los juegos de mesa estimula procesos cognitivos relacionados con la memoria visual, la atención y el pensamiento secuencial. Estas habilidades resultan fundamentales dentro del aprendizaje lingüístico y particularmente en el fortalecimiento de la ortografía.

En los últimos años, diferentes instituciones educativas han implementado experiencias exitosas relacionadas con juegos de mesa pedagógicos para fortalecer competencias académicas. Estas experiencias evidencian que el aprendizaje basado en el juego mejora tanto el rendimiento académico como la actitud de los estudiantes frente al proceso educativo.

Por consiguiente, los juegos de mesa educativos representan una alternativa pedagógica innovadora que integra aprendizaje, motivación y participación. Su aplicación dentro del aula permite desarrollar competencias lingüísticas y fortalecer la ortografía mediante experiencias dinámicas, significativas y colaborativas.

4. Ortografía como competencia comunicativa escrita

La ortografía constituye un componente esencial dentro de la competencia comunicativa escrita, debido a que permite transmitir ideas de manera clara, organizada y comprensible. El uso adecuado de las normas ortográficas favorece la coherencia de los textos y facilita la comprensión del mensaje dentro de diferentes contextos académicos y sociales.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



La ortografía constituye uno de los componentes fundamentales de la competencia comunicativa escrita. Su dominio permite producir mensajes claros, coherentes y comprensibles dentro de diferentes contextos sociales y académicos. Cassany (2019) afirma que escribir correctamente implica no solo conocer reglas ortográficas, sino comprender la función comunicativa de la escritura dentro de la interacción social.

Tradicionalmente, la enseñanza de la ortografía se ha desarrollado mediante metodologías repetitivas centradas en la memorización de reglas y la corrección constante del error. Sin embargo, diversos autores cuestionan este enfoque debido a que no favorece la comprensión ni el aprendizaje significativo.

Rincón y Londoño (2021) sostienen que las metodologías tradicionales basadas únicamente en dictados y listas de palabras resultan insuficientes para desarrollar habilidades ortográficas duraderas. Según estos autores, el aprendizaje de la ortografía debe promover procesos de reflexión, análisis y aplicación contextualizada.

Desde el enfoque comunicativo propuesto por Hymes (1972) y ampliado por Canale y Swain (1980), la ortografía forma parte de la competencia gramatical, pero también se relaciona con las dimensiones sociolingüísticas y discursivas de la comunicación. Esto significa que escribir correctamente contribuye a la comprensión del mensaje y a la efectividad comunicativa.

Ferreiro (2020) señala que los errores ortográficos no deben interpretarse únicamente como fallas, sino como evidencias del proceso de apropiación del sistema de escritura. En consecuencia, el docente debe orientar estrategias que permitan transformar el error en una oportunidad de aprendizaje.

El aprendizaje de la ortografía depende de factores cognitivos, afectivos y socioculturales. Jiménez y Ramírez (2020) explican que habilidades como la memoria visual, la atención y la conciencia fonológica son fundamentales para interiorizar las normas ortográficas. Asimismo, la motivación y las experiencias positivas frente a la escritura influyen directamente en el desempeño del estudiante.

Uno de los principales desafíos en la enseñanza de la ortografía es la falta de motivación de los estudiantes frente a actividades repetitivas y descontextualizadas. Por ello, resulta necesario implementar estrategias didácticas que relacionen la práctica ortográfica con experiencias dinámicas y significativas.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



En este sentido, la gamificación y los juegos educativos representan alternativas pedagógicas eficaces para fortalecer la escritura correcta. Zichermann y Cunningham (2011) afirman que las dinámicas de juego favorecen la participación y el interés de los estudiantes, permitiendo transformar actividades tradicionales en experiencias más atractivas.

Las metodologías activas contemporáneas proponen enseñar la ortografía mediante procesos de reflexión, análisis y autocorrección guiada. Mendoza y Rojas (2022) sostienen que este enfoque favorece la comprensión de las reglas y facilita la transferencia de conocimientos a diferentes contextos de escritura.

Asimismo, Ramírez y León (2023) evidencian que las estrategias lúdicas y gamificadas incrementan la retención de normas ortográficas y reducen la ansiedad frente al error. Las dinámicas de juego permiten practicar de manera constante y recibir retroalimentación inmediata, fortaleciendo la autorregulación del aprendizaje.

Dentro de los errores ortográficos más frecuentes se encuentran las confusiones fonológicas, los problemas de acentuación y el uso incorrecto de palabras homófonas. Álvarez y Peña (2019) explican que estos errores requieren estrategias pedagógicas específicas orientadas a la práctica contextualizada y al análisis reflexivo.

El rol del docente resulta fundamental en el fortalecimiento de la ortografía. Díaz y Morales (2022) afirman que el maestro debe actuar como mediador entre las normas lingüísticas y la experiencia comunicativa del estudiante, promoviendo actividades motivadoras y significativas.

La incorporación de juegos de mesa gamificados dentro del aula permite fortalecer la ortografía mediante dinámicas colaborativas, retos y sistemas de retroalimentación. Los estudiantes participan activamente en la identificación y corrección de errores, fortaleciendo sus competencias comunicativas de manera progresiva.

En conclusión, la ortografía debe entenderse como una competencia comunicativa esencial para el desarrollo académico y social de los estudiantes. Su enseñanza requiere metodologías activas y significativas que promuevan la participación, la reflexión y el aprendizaje contextualizado.



El dominio de la ortografía influye directamente en la calidad de la comunicación escrita. Los errores ortográficos pueden alterar el sentido de un mensaje y generar dificultades de comprensión, especialmente en contextos académicos y profesionales. Por ello, fortalecer esta competencia desde los primeros niveles educativos resulta fundamental para garantizar procesos comunicativos eficaces.

La escritura correcta también se relaciona con la autoestima académica y la confianza del estudiante frente a las actividades escolares. Cuando los estudiantes desarrollan habilidades ortográficas sólidas, participan con mayor seguridad en actividades de producción textual y muestran una actitud más positiva hacia la escritura.

Uno de los principales problemas presentes en la enseñanza tradicional de la ortografía es la excesiva dependencia de la memorización mecánica. Las actividades repetitivas y descontextualizadas suelen generar desinterés y poca apropiación de las reglas ortográficas. Frente a esta situación, diversos autores proponen integrar estrategias lúdicas y participativas que favorezcan la comprensión y aplicación práctica de las normas.

La práctica constante constituye un elemento esencial dentro del aprendizaje ortográfico. Sin embargo, esta práctica debe desarrollarse mediante actividades dinámicas que permitan mantener el interés y la motivación de los estudiantes. En este sentido, los juegos educativos ofrecen un espacio adecuado para ejercitar las normas escritas de manera entretenida y significativa.

Otro aspecto importante es la retroalimentación inmediata. Cuando los estudiantes reciben orientación y corrección durante el proceso de aprendizaje, logran identificar sus errores con mayor facilidad y desarrollar estrategias para corregirlos. Las dinámicas gamificadas favorecen este proceso mediante sistemas de puntos, niveles y recompensas.

La ortografía también se relaciona con el hábito lector. Los estudiantes que mantienen contacto frecuente con textos escritos suelen desarrollar mayor conciencia ortográfica y ampliar su vocabulario. Por ello, las estrategias pedagógicas dirigidas al fortalecimiento de la escritura deben complementarse con actividades de lectura y análisis textual.

Dentro del contexto escolar, resulta importante que la enseñanza de la ortografía se integre de manera transversal a todas las áreas del conocimiento. Escribir correctamente no constituye únicamente

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



una responsabilidad del área de lengua castellana, sino una competencia necesaria para el desempeño académico integral.

El docente cumple un papel fundamental dentro de este proceso, ya que debe diseñar estrategias motivadoras y contextualizadas que permitan transformar la percepción negativa que muchos estudiantes tienen frente a la ortografía. La incorporación de juegos, retos y actividades colaborativas contribuye a crear ambientes de aprendizaje más positivos y participativos.

Finalmente, el fortalecimiento de la ortografía mediante metodologías activas favorece no solo el desarrollo académico, sino también la formación integral del estudiante. La capacidad de comunicarse correctamente representa una herramienta esencial para la participación social, el desempeño profesional y el ejercicio de la ciudadanía.

5. Innovación educativa y metodologías activas

La innovación educativa surge como una respuesta a las transformaciones sociales, culturales y tecnológicas que han modificado las dinámicas de enseñanza y aprendizaje dentro de las instituciones educativas. Actualmente, los docentes enfrentan el reto de implementar estrategias pedagógicas capaces de responder a las necesidades de estudiantes que aprenden de manera diferente y que requieren experiencias más activas y participativas.

La innovación educativa constituye un elemento fundamental para la transformación de las prácticas pedagógicas y la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Carbonell (2019) define la innovación educativa como la incorporación de nuevas metodologías, recursos y estrategias que buscan responder a las necesidades reales de los estudiantes y a los desafíos de la educación contemporánea.

Innovar en educación implica superar los modelos tradicionales centrados exclusivamente en la transmisión de contenidos y promover experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y significativas. Desde esta perspectiva, las metodologías activas sitúan al estudiante como protagonista del proceso educativo y fortalecen su capacidad para construir conocimiento de manera autónoma.

Fullan y Langworthy (2020) sostienen que una innovación pedagógica es efectiva cuando mejora el aprendizaje, fortalece la motivación y favorece la aplicación práctica del conocimiento. En este sentido,

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxTYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



la gamificación y los juegos de mesa educativos representan estrategias innovadoras que transforman la dinámica tradicional del aula.

Las metodologías activas incluyen estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo, la resolución de problemas y la gamificación. Según De la Torre (2020), estas metodologías promueven procesos de exploración, reflexión y participación que fortalecen el pensamiento crítico y la autonomía del estudiante.

En el ámbito educativo, la innovación no depende únicamente del uso de herramientas tecnológicas. También implica la capacidad de diseñar experiencias pedagógicas creativas y pertinentes que respondan a las características y necesidades del contexto escolar.

La gamificación se consolida como una estrategia de innovación educativa debido a su capacidad para integrar motivación, participación y aprendizaje significativo. Werbach y Hunter (2015) afirman que las experiencias gamificadas permiten fortalecer el compromiso de los estudiantes mediante retos, recompensas y sistemas de retroalimentación.

En el caso específico de la enseñanza de la ortografía, las metodologías activas favorecen la participación y permiten transformar actividades tradicionales en experiencias más dinámicas. Los juegos de mesa gamificados facilitan la práctica constante de las normas ortográficas mediante dinámicas colaborativas y retos progresivos.

González y Pardo (2022) sostienen que las estrategias lúdicas y participativas fortalecen la interacción social, la creatividad y la motivación dentro del aula. Asimismo, favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas y el trabajo en equipo.

Las metodologías activas también contribuyen al desarrollo del aprendizaje autónomo y de la autorregulación. Cuando los estudiantes participan en actividades dinámicas y significativas, asumen un papel más activo dentro de su proceso formativo y desarrollan mayor compromiso frente a las tareas académicas.

Otro aspecto importante de la innovación educativa es la sostenibilidad de las estrategias implementadas. Morales y López (2022) señalan que una innovación pedagógica resulta sostenible cuando

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



puede integrarse de manera permanente a las prácticas institucionales y demuestra resultados positivos en el aprendizaje.

En este sentido, los juegos de mesa gamificados representan una alternativa accesible y adaptable a diferentes contextos educativos. Su implementación no requiere necesariamente grandes recursos tecnológicos, pero sí planificación pedagógica, creatividad y objetivos claros.

Finalmente, la innovación educativa debe entenderse como un proceso continuo de transformación y mejora de las prácticas pedagógicas. Fullan (2021) afirma que innovar no significa únicamente hacer algo diferente, sino desarrollar estrategias que tengan sentido para quienes aprenden y que contribuyan realmente al fortalecimiento del aprendizaje.

En conclusión, las metodologías activas y la innovación educativa respaldan el diseño e implementación de estrategias pedagógicas centradas en la participación, la motivación y el aprendizaje significativo. Dentro de este enfoque, el juego de mesa gamificado se configura como una herramienta didáctica pertinente para fortalecer la ortografía y promover experiencias educativas dinámicas y significativas.

Las metodologías activas representan un cambio importante frente al modelo tradicional de enseñanza, debido a que promueven la participación constante del estudiante dentro del proceso educativo. A través de estas estrategias, los estudiantes exploran, analizan, construyen y aplican conocimientos mediante experiencias prácticas y colaborativas.

El aprendizaje basado en juegos forma parte de estas metodologías activas y ha demostrado ser una estrategia eficaz para incrementar la motivación y mejorar el rendimiento académico. Los estudiantes muestran mayor disposición frente al aprendizaje cuando participan en actividades dinámicas que combinan retos, interacción y trabajo colaborativo.

La innovación educativa también implica reconocer la diversidad presente dentro del aula y diseñar estrategias inclusivas capaces de responder a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. En este sentido, los juegos de mesa gamificados permiten adaptar contenidos y dinámicas según las necesidades de los estudiantes, favoreciendo la participación de todos.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Otro aspecto importante es el fortalecimiento de competencias socioemocionales. Las metodologías activas favorecen habilidades como la comunicación, la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos. Estas competencias resultan fundamentales para la formación integral de los estudiantes y para la construcción de ambientes escolares positivos.

Asimismo, la innovación pedagógica requiere procesos permanentes de reflexión y actualización docente. Los maestros deben asumir un papel activo dentro de la transformación educativa, explorando nuevas metodologías y diseñando experiencias de aprendizaje más significativas.

En el caso específico de la ortografía, las estrategias innovadoras permiten transformar una práctica frecuentemente asociada con la memorización y la corrección punitiva en una experiencia dinámica y motivadora. La implementación de juegos de mesa gamificados favorece la participación activa y fortalece la disposición de los estudiantes hacia la escritura correcta.

La sostenibilidad de las innovaciones educativas depende de su integración dentro de las prácticas institucionales y de la apropiación por parte de los docentes y estudiantes. Por ello, resulta fundamental que las estrategias implementadas sean accesibles, adaptables y coherentes con las necesidades del contexto escolar.

Finalmente, la innovación educativa debe orientarse hacia el mejoramiento real de los procesos de aprendizaje y no únicamente hacia la incorporación de recursos novedosos. Una estrategia innovadora adquiere valor pedagógico cuando contribuye efectivamente al desarrollo de competencias, al fortalecimiento de la motivación y a la formación integral de los estudiantes.

En consecuencia, las metodologías activas y la gamificación representan herramientas pertinentes para responder a los desafíos actuales de la educación. Su implementación dentro del aula favorece experiencias de aprendizaje más dinámicas, inclusivas y significativas, especialmente en procesos relacionados con el fortalecimiento de la ortografía y las competencias comunicativas.

Marco conceptual

El presente proyecto se fundamenta en una serie de conceptos pedagógicos y lingüísticos que orientan la comprensión de la problemática identificada y sustentan la propuesta de intervención. Estos

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



conceptos permiten establecer una relación teórica entre la enseñanza de la ortografía, la gamificación y las estrategias pedagógicas innovadoras aplicadas en contextos escolares.

Ortografía

La ortografía es el conjunto de normas y convenciones que regulan la correcta escritura de una lengua. Su finalidad es garantizar claridad, coherencia y comprensión en los procesos de comunicación escrita. Según la Real Academia Española, la ortografía comprende reglas relacionadas con el uso de letras, tildes, signos de puntuación y mayúsculas. En el contexto educativo, constituye una competencia fundamental porque influye directamente en la producción textual, la comprensión lectora y el desempeño académico de los estudiantes.

Dentro de este proyecto, la ortografía se entiende no solo como la memorización de reglas gramaticales, sino como una habilidad comunicativa que permite expresar ideas de manera precisa y adecuada en diferentes contextos académicos y sociales.

Gamificación

La gamificación es una estrategia metodológica que consiste en incorporar elementos y dinámicas propias del juego en contextos no lúdicos con el propósito de aumentar la motivación, la participación y el compromiso de los participantes. Entre los elementos más utilizados se encuentran los retos, niveles, recompensas, insignias, puntos y competencias colaborativas.

En el ámbito educativo, la gamificación busca transformar los procesos tradicionales de enseñanza en experiencias más dinámicas e interactivas. En el presente proyecto, la gamificación se implementa mediante un juego de mesa pedagógico orientado al fortalecimiento de las competencias ortográficas. Desde esta perspectiva, el juego deja de ser únicamente una actividad recreativa y se convierte en una herramienta didáctica para favorecer el aprendizaje significativo.

Juego de mesa pedagógico

El juego de mesa pedagógico es un recurso didáctico analógico diseñado con fines educativos que integra reglas, dinámicas de participación y actividades orientadas al aprendizaje. Su utilización favorece la interacción social, el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas.

En esta investigación, el juego de mesa pedagógico se define como una estrategia gamificada analógica que busca fortalecer la ortografía mediante retos, preguntas y actividades prácticas relacionadas

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



con normas ortográficas. Su diseño responde a las necesidades del contexto escolar y a las características de los estudiantes de grado 10° de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté.

Estrategia pedagógico

Una estrategia pedagógica es el conjunto de métodos, técnicas y acciones organizadas que utiliza el docente para facilitar el aprendizaje y alcanzar determinados objetivos educativos. Estas estrategias deben responder a las necesidades del contexto, las características de los estudiantes y las competencias que se desean fortalecer.

En el presente proyecto, la estrategia pedagógica se centra en la implementación de dinámicas lúdicas y participativas que permitan mejorar el aprendizaje de la ortografía mediante experiencias significativas y colaborativas.

Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es una teoría propuesta por David Ausubel que plantea que el aprendizaje ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan de manera coherente con los saberes previos del estudiante. Este proceso favorece una comprensión más profunda y duradera de los contenidos.

Dentro del proyecto, el aprendizaje significativo se promueve mediante actividades prácticas y contextualizadas que permiten a los estudiantes aplicar las normas ortográficas en situaciones reales de comunicación escrita. La incorporación del juego facilita la participación activa y la apropiación de los contenidos desde experiencias motivadoras.

Competencias comunicativas

Las competencias comunicativas corresponden al conjunto de habilidades necesarias para comprender, interpretar y producir mensajes de manera adecuada en diferentes contextos. Incluyen procesos relacionados con lectura, escritura, expresión oral y comprensión textual.

La ortografía forma parte esencial de estas competencias, ya que una escritura correcta favorece la claridad del mensaje y mejora la calidad de los textos producidos por los estudiantes. En este proyecto, el fortalecimiento de las competencias comunicativas se aborda a través de actividades gamificadas orientadas al mejoramiento de la producción escrita.

Innovación educativa

La innovación educativa hace referencia a la implementación de nuevas estrategias, metodologías o recursos que buscan mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su propósito es responder a las

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



necesidades actuales de los estudiantes mediante prácticas pedagógicas más dinámicas, participativas y contextualizadas.

En esta investigación, la innovación educativa se evidencia en el uso de un juego de mesa gamificado como alternativa a los métodos tradicionales de enseñanza de la ortografía. Esta propuesta busca generar ambientes de aprendizaje motivadores y favorecer la participación activa de los estudiantes.

Motivación académica

La motivación académica es el interés y disposición que manifiestan los estudiantes frente a las actividades escolares y los procesos de aprendizaje. Puede ser intrínseca, cuando surge del interés personal por aprender, o extrínseca, cuando depende de recompensas externas

La gamificación fortalece la motivación académica mediante dinámicas de participación, retos y recompensas simbólicas que generan mayor compromiso frente al aprendizaje de la ortografía. En este proyecto, la motivación constituye un elemento clave para transformar la percepción tradicional de la escritura como una actividad mecánica y poco atractiva.

Producción textual

La producción textual es el proceso mediante el cual una persona organiza y expresa ideas de forma escrita de manera coherente y cohesionada. Este proceso implica el manejo adecuado de normas ortográficas, gramaticales y discursivas.

En el contexto de esta investigación, la producción textual representa una de las principales competencias a fortalecer, debido a que las dificultades ortográficas identificadas afectan la claridad, coherencia y calidad de los escritos elaborados por los estudiantes.

Marco legal y normativo

El presente proyecto se fundamenta en el marco normativo colombiano que orienta los procesos educativos, el fortalecimiento de las competencias comunicativas y la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras. Las siguientes disposiciones legales respaldan la propuesta de un juego de mesa gamificado para el fortalecimiento de la ortografía en estudiantes de grado 10° de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté.

Tabla 2

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehf5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Ley o norma	Año	Descripción general	Artículo(s) que aplican	Aplicabilidad para el proyecto
Constitución Política de Colombia	1991	Establece la educación como un derecho fundamental y un servicio público orientado a la formación integral de los ciudadanos.	Artículo 67	Fundamenta la necesidad de implementar estrategias pedagógicas que fortalezcan las competencias comunicativas y favorezcan una educación de calidad mediante metodologías innovadoras y participativas.
Ley General de Educación	1994	Regula el servicio público educativo en Colombia y orienta los fines de la educación.	Artículos 5, 20 y 23	Respalda el fortalecimiento de habilidades comunicativas, lectura y escritura en los estudiantes. Además, promueve metodologías activas para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de la ortografía.
Decreto 1290	2009	Reglamenta la evaluación del aprendizaje y la promoción de los estudiantes.	Artículos 3 y 4	Permite implementar procesos de evaluación formativa y seguimiento continuo del desempeño ortográfico de los estudiantes mediante actividades gamificadas y retroalimentación constante.



Decreto 1075	2015	Compila las normas relacionadas con la organización y calidad del servicio educativo.	Libro 2, Parte 3	Sustenta la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras y contextualizadas orientadas al fortalecimiento de competencias básicas y comunicativas.
Lineamientos Curriculares de Lengua Castellana	1998	Orientan los procesos de enseñanza del lenguaje desde un enfoque comunicativo y significativo.	Producción textual y competencias comunicativas	Respaldan el fortalecimiento de la ortografía como componente esencial de la escritura y promueven actividades pedagógicas que favorezcan la comprensión y producción textual.
Derechos Básicos de Aprendizaje	2016	Establecen los aprendizajes fundamentales que deben desarrollar los estudiantes en cada grado escolar.	DBA de Lengua Castellana para secundaria	Relacionan el adecuado uso de normas ortográficas con la producción textual, la coherencia y la claridad en la comunicación escrita.
Ministerio de Educación Nacional – Política de Innovación Educativa	2022	Promueve metodologías activas, ambientes de aprendizaje innovadores y fortalecimiento de competencias mediante	Estrategias de innovación educativa	Sustenta la implementación de un juego de mesa gamificado como propuesta innovadora para fortalecer la motivación y el aprendizaje significativo de la ortografía.



		estrategias pedagógicas participativas.		
Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje	2006	Definen las competencias que deben desarrollar los estudiantes en lectura, escritura y comunicación.	Producción textual e interpretación	Respaldan la necesidad de fortalecer las competencias ortográficas y comunicativas mediante estrategias pedagógicas contextualizadas y participativas.

Tomado de Ministerio de Educación Nacional, congreso de la República de Colombia y Asamblea nacional constituyente

En conjunto, este marco legal respalda la pertinencia pedagógica y curricular del proyecto, al reconocer la importancia de fortalecer las competencias comunicativas mediante estrategias innovadoras, participativas y contextualizadas que favorezcan la calidad educativa y el aprendizaje significativo.

Marco de trabajo creativo y de innovación (máximo 1.000 palabras)

El presente proyecto se desarrolla a partir de un marco de trabajo creativo e innovador fundamentado en principios del Design Thinking, metodología centrada en la comprensión de las necesidades de los usuarios y en la construcción de soluciones pedagógicas contextualizadas. Este enfoque permite analizar la problemática ortográfica desde una perspectiva participativa, favoreciendo la creación de estrategias didácticas acordes con las características de los estudiantes de grado 10° de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Dentro de este modelo, la fase inicial corresponde al mapeo, etapa orientada a comprender el contexto educativo, identificar necesidades y reconocer oportunidades de innovación pedagógica. Esta fase resulta fundamental porque permite analizar no solo las dificultades ortográficas presentes en los estudiantes, sino también las condiciones sociales, académicas y motivacionales que influyen en el aprendizaje.

Fase de mapeo

La fase de mapeo consiste en un proceso de exploración y análisis del contexto con el propósito de identificar actores, recursos, problemáticas y posibilidades de intervención. Su finalidad es construir una comprensión integral de la realidad educativa antes de diseñar una solución pedagógica.

En el desarrollo de este proyecto, la fase de mapeo permitió reconocer las principales dificultades relacionadas con la ortografía, así como las percepciones y necesidades de los estudiantes frente a los procesos de escritura. Asimismo, posibilitó identificar recursos institucionales, dinámicas escolares y estrategias metodológicas pertinentes para el diseño de la propuesta gamificada.

Importancia del mapeo en el proyecto

La implementación del mapeo permitió:

- Comprender las causas reales de las dificultades ortográficas.
- Identificar actores clave involucrados en el proceso educativo.
- Reconocer fortalezas y limitaciones del contexto escolar.
- Detectar oportunidades de innovación pedagógica.
- Diseñar una estrategia contextualizada y viable.
- Evitar propuestas alejadas de la realidad institucional.

Esta etapa favoreció la toma de decisiones fundamentadas y permitió construir una propuesta coherente con las necesidades de los estudiantes y los objetivos institucionales.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Tipos de mapeo implementados

Mapeo de actores

Se identificaron los principales actores vinculados al proyecto: estudiantes, docentes de Lengua Castellana, directivos docentes y familias. Este análisis permitió reconocer el papel de cada participante dentro del proceso de fortalecimiento ortográfico y establecer mecanismos de acompañamiento y participación colaborativa.

Mapeo de necesidades

A través de pruebas diagnósticas y encuestas de empatía, se identificaron las principales dificultades ortográficas presentes en los estudiantes de grado 10°. Entre ellas se destacaron:

- Uso incorrecto de tildes.
- Confusión entre letras homófonas.
- Uso inadecuado de mayúsculas y signos de puntuación.
- Baja motivación hacia las actividades de escritura.
- Escaso interés por las metodologías tradicionales.

Este diagnóstico permitió justificar la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras y dinámicas.

Mapeo de recursos

Se analizaron los recursos disponibles dentro de la institución educativa, identificando espacios de trabajo colaborativo, materiales pedagógicos y disposición docente para implementar nuevas metodologías. Aunque la institución presenta limitaciones tecnológicas, se evidenció viabilidad para desarrollar una estrategia analógica basada en un juego de mesa gamificado.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehf5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Mapeo del contexto

El análisis contextual permitió reconocer que la institución atiende estudiantes provenientes tanto del casco urbano como de zonas rurales cercanas, pertenecientes principalmente a estratos socioeconómicos 1, 2 y 3. Asimismo, se identificaron factores como acceso limitado a recursos culturales, bajos hábitos lectores y dificultades en acompañamiento familiar, elementos que influyen en el desempeño académico y en el aprendizaje de la ortografía.

Mapeo de procesos pedagógicos

Se analizaron las metodologías utilizadas actualmente para la enseñanza de la ortografía, evidenciando predominio de prácticas tradicionales basadas en repetición, dictados y memorización de reglas. Este análisis permitió identificar la necesidad de incorporar metodologías activas que favorezcan la participación y el aprendizaje significativo.

Encuesta de empatía

Como parte de la fase de mapeo, se aplicó una encuesta de empatía a los estudiantes de grado 10° con el propósito de comprender sus percepciones, experiencias y dificultades frente al aprendizaje de la ortografía.

Principales hallazgos

Percepción sobre sus habilidades ortográficas

La mayoría de los estudiantes manifestó presentar dificultades frecuentes relacionadas con:

- Uso adecuado de las tildes.
- Escritura de palabras homófonas.
- Confusión entre “b” y “v”.
- Aplicación de signos de puntuación.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehf5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Además, varios estudiantes reconocieron conocer algunas reglas ortográficas, pero manifestaron dificultades para aplicarlas de manera constante en sus producciones escritas.

Actitud frente al aprendizaje

Los resultados evidenciaron que muchos estudiantes consideran la ortografía una actividad difícil y poco motivadora cuando se trabaja mediante metodologías tradicionales. Sin embargo, expresaron mayor disposición hacia actividades dinámicas, participativas y relacionadas con el juego.

Estilos de aprendizaje

Los estudiantes indicaron aprender con mayor facilidad cuando las actividades son:

- Visuales e interactivas.
- Relacionadas con dinámicas lúdicas.
- Vinculadas con situaciones cotidianas.
- Participativas y colaborativas.
- Factores identificados

La encuesta permitió reconocer diversos factores asociados a la problemática:

- Bajo interés por actividades repetitivas.
- Escasa motivación hacia la escritura.
- Influencia del lenguaje informal utilizado en redes sociales.
- Débil seguimiento de procesos de corrección escrita.
- Conclusiones del marco de trabajo



La fase de mapeo permitió construir un diagnóstico integral sobre las necesidades y características de los estudiantes, identificando oportunidades claras para implementar una estrategia innovadora basada en la gamificación analógica. Los hallazgos evidencian que los estudiantes requieren metodologías más dinámicas y participativas que favorezcan la motivación y la apropiación práctica de las normas ortográficas.

En este sentido, el juego de mesa gamificado surge como una propuesta pedagógica pertinente y contextualizada, diseñada para fortalecer las competencias ortográficas mediante experiencias colaborativas, retos progresivos y aprendizaje significativo. Asimismo, el marco de trabajo creativo permitió orientar el diseño de la propuesta desde una perspectiva centrada en el estudiante, favoreciendo procesos educativos más motivadores, inclusivos y acordes con las necesidades del contexto escolar.

Marco metodológico

Categorización de la realidad educativa a abordar

El presente proyecto de investigación se centra en el fortalecimiento de las competencias ortográficas de los estudiantes de grado 10° de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté mediante la implementación de un juego de mesa gamificado como estrategia pedagógica innovadora. A partir del diagnóstico institucional realizado, se identificaron diversas categorías de análisis relacionadas con las dificultades ortográficas y los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La primera categoría corresponde a las competencias ortográficas, entendidas como la capacidad de aplicar adecuadamente las normas relacionadas con acentuación, uso de mayúsculas, signos de puntuación y escritura correcta de palabras homófonas. Estas habilidades son fundamentales para garantizar una comunicación escrita clara, coherente y adecuada.

La segunda categoría corresponde a la gamificación, concebida como la incorporación de elementos propios del juego —como retos, niveles, recompensas y dinámicas colaborativas— dentro de contextos educativos con el propósito de incrementar la motivación, participación y compromiso de los estudiantes.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



La tercera categoría corresponde al aprendizaje significativo, entendido como el proceso mediante el cual el estudiante relaciona nuevos conocimientos con experiencias previas, permitiendo una comprensión más profunda y funcional de los contenidos.

La cuarta categoría es la motivación académica, relacionada con el interés, disposición y participación activa de los estudiantes frente a las actividades de aprendizaje.

Finalmente, se incorpora la categoría de innovación educativa, comprendida como la implementación de estrategias pedagógicas novedosas que transforman los procesos tradicionales de enseñanza mediante recursos dinámicos, participativos y contextualizados.

Enfoque de investigación

El proyecto se desarrolla bajo un enfoque mixto, ya que integra elementos cuantitativos y cualitativos para comprender de manera amplia la problemática ortográfica y evaluar el impacto de la estrategia gamificada.

Desde el enfoque cuantitativo, se aplicarán pruebas diagnósticas y evaluaciones de entrada y salida que permitirán medir el nivel de desempeño ortográfico de los estudiantes antes y después de la implementación del juego de mesa gamificado. Asimismo, se analizarán porcentajes, frecuencias y niveles de mejora en las competencias ortográficas.

Desde el enfoque cualitativo, se analizarán percepciones, actitudes y experiencias de los estudiantes frente a la ortografía y las actividades gamificadas mediante observaciones, diarios de campo y encuestas de percepción.

La combinación de ambos enfoques permitirá obtener resultados más completos, objetivos y contextualizados sobre la efectividad de la propuesta pedagógica.

Tipo de investigación

La investigación es de tipo aplicada, ya que busca dar respuesta a una problemática educativa concreta relacionada con las dificultades ortográficas presentes en los estudiantes de grado 10° de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Este tipo de investigación se orienta hacia la generación de soluciones prácticas mediante la implementación de una estrategia pedagógica innovadora basada en la gamificación. Su finalidad no es únicamente describir la problemática, sino intervenir directamente en ella para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la ortografía.

Tipo de estudio

El estudio corresponde a una investigación aplicada en el campo de la tecnología e innovación educativa, debido a que propone el diseño, implementación y evaluación de una estrategia pedagógica innovadora representada en un juego de mesa gamificado.

La propuesta busca transformar las metodologías tradicionales utilizadas en la enseñanza de la ortografía mediante dinámicas lúdicas, retos colaborativos y actividades participativas que favorezcan el aprendizaje significativo.

Asimismo, el proyecto se sustenta en principios de innovación educativa orientados a fortalecer la motivación estudiantil, promover ambientes de aprendizaje dinámicos y generar alternativas pedagógicas contextualizadas y sostenibles.

Técnicas de recolección de información seleccionadas

Para el desarrollo del proyecto se emplearán diferentes técnicas e instrumentos de recolección de información que permitirán analizar la problemática y evaluar la efectividad de la estrategia pedagógica.

Encuesta diagnóstica

Se aplicará una encuesta a los estudiantes de grado 10° con el propósito de identificar percepciones, dificultades ortográficas, hábitos de escritura y nivel de motivación frente al aprendizaje de la ortografía.

Prueba diagnóstica de ortografía

Permitirá identificar el nivel inicial de desempeño ortográfico de los estudiantes en aspectos relacionados con acentuación, puntuación, uso de mayúsculas y palabras homófonas.

Observación directa

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehf5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Se utilizará durante la implementación del juego de mesa gamificado para registrar comportamientos, participación, interacción y nivel de compromiso de los estudiantes.

Diario de campo

Permitirá registrar experiencias, avances, dificultades y situaciones relevantes observadas durante el desarrollo de las actividades.

Encuesta de percepción final

Se aplicará al finalizar la intervención para identificar el impacto de la estrategia gamificada en la motivación y percepción de los estudiantes frente al aprendizaje ortográfico.

Técnicas de análisis de información seleccionadas

La información recolectada será analizada mediante técnicas cuantitativas y cualitativas.

En el componente cuantitativo se utilizarán tablas de frecuencia, porcentajes y comparación de resultados entre pruebas diagnósticas y pruebas finales.

En el componente cualitativo se realizará análisis interpretativo de las respuestas obtenidas en encuestas, observaciones y diarios de campo, identificando categorías relacionadas con motivación, participación y aprendizaje significativo.

Aplicación y análisis de resultados preliminares

Como parte de la fase diagnóstica se aplicó una encuesta de empatía a los estudiantes de grado 10° de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté con el propósito de identificar sus principales dificultades ortográficas y percepciones frente al aprendizaje.

Los resultados evidenciaron que la mayoría de los estudiantes presenta dificultades frecuentes relacionadas con:

- Uso incorrecto de tildes.
- Confusión entre palabras homófonas.
- Uso inadecuado de las letras b y v.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehF5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



- Deficiencias en signos de puntuación.

Asimismo, los estudiantes manifestaron que las actividades tradicionales relacionadas con la ortografía resultan repetitivas y poco motivadoras. Sin embargo, expresaron interés por metodologías dinámicas y actividades basadas en juegos.

En relación con los estilos de aprendizaje, se identificó preferencia por actividades visuales, participativas e interactivas.

Estos resultados permitieron sustentar la pertinencia del diseño de una estrategia gamificada adaptada al contexto institucional.

Procedimiento

El proyecto se desarrollará mediante las siguientes fases:

Fase 1. Diagnóstico

Aplicación de encuestas y pruebas diagnósticas para identificar dificultades ortográficas y necesidades pedagógicas.

Fase 2. Diseño de la estrategia

Diseño del juego de mesa gamificado incluyendo tablero, retos ortográficos, niveles, cartas y dinámicas colaborativas.

Fase 3. Validación

Revisión de la estrategia por docentes y expertos en innovación educativa para realizar ajustes pedagógicos.

Fase 4. Implementación

Aplicación del juego de mesa gamificado con estudiantes de grado 10° durante las sesiones de Lengua Castellana.

Fase 5. Evaluación

Aplicación de pruebas finales y encuestas de percepción para analizar el impacto de la estrategia.
diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehf5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Fase 6. Sistematización y análisis

Organización, interpretación y presentación de resultados obtenidos durante la investigación.

Producto o resultado esperado

El producto esperado corresponde al diseño e implementación de un juego de mesa gamificado orientado al fortalecimiento de las competencias ortográficas en estudiantes de grado 10°.

Se espera evidenciar:

- Mejoras en el desempeño ortográfico.
- Incremento en la motivación y participación.
- Fortalecimiento de competencias comunicativas.
- Transformación de las prácticas pedagógicas tradicionales.

Asimismo, el proyecto busca generar evidencia sobre la efectividad de estrategias gamificadas analógicas en contextos educativos con recursos limitados.

Descripción de la población y muestra

La población está conformada por estudiantes de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté, institución educativa oficial ubicada en el municipio de Ubaté, Cundinamarca.

La muestra corresponde a 36 estudiantes de grado 10°, seleccionados de manera intencional debido a las dificultades ortográficas identificadas durante el diagnóstico institucional.

La mayoría de los estudiantes pertenecen a estratos socioeconómicos 1, 2 y 3, provenientes tanto del casco urbano como de zonas rurales cercanas.

Matriz de interesados y beneficiarios

Grupo de interesados/beneficiarios	Intereses	Expectativas	Problemas previstos	Predisposición	Estrategia

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Estudiantes	Mejorar ortografía y aprender de forma dinámica	Actividades motivadoras y participativas	Desinterés inicial o dificultades de adaptación	Solidario	Implementar actividades lúdicas y acompañamiento constante
Docentes	Fortalecer prácticas pedagógicas	Recursos innovadores y aplicables	Limitaciones de tiempo	Comprometido	Capacitación y acompañamiento pedagógico
Directivos	Mejorar desempeño académico	Resultados positivos en competencias comunicativas	Disponibilidad de espacios y horarios	Solidario	Socialización del proyecto y seguimiento institucional
Padres de familia	Mejor desempeño académico de sus hijos	Estrategias motivadoras	Poco acompañamiento en casa	Neutral	Sensibilización y comunicación permanente

Tomada de la practica

Recursos previstos

Recursos humanos

- Investigadoras del proyecto.
- Docentes de Lengua Castellana.
- Estudiantes participantes.
- Directivos docentes.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehf5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Recursos materiales

- Tablero del juego.
- Cartas ortográficas.
- Fichas y dados.
- Material impreso.
- Cuadernos y formatos de evaluación.

Recursos tecnológicos

- Computador.
- Impresora.
- Software de diseño.
- Video beam.

Recursos económicos

- Impresión de materiales.
- Elaboración del juego.
- Papelería.
- Material didáctico.

Cronograma

Fases	Actividades	Semanas
Diagnóstico	Aplicación de encuestas y pruebas diagnósticas	1-2
Diseño	Elaboración del juego de mesa gamificado	3-5
Validación	Revisión y ajustes pedagógicos	6

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Implementación	Aplicación de actividades gamificadas	7-10
Evaluación	Aplicación de pruebas finales y análisis	11-12
Sistematización	Organización y presentación de resultados	13-14

Resultados y análisis de resultados

Introducción al análisis

Este capítulo tiene como objetivo analizar, interpretar y discutir los resultados obtenidos a partir de la implementación de la estrategia pedagógica basada en la gamificación, orientada al fortalecimiento de la ortografía en los estudiantes de grado 10° de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté. Este análisis se estructura en función de los objetivos planteados en la investigación y busca dar respuesta a la pregunta investigativa: ¿Cómo puede el uso de una estrategia pedagógica gamificada mejorar la ortografía en los estudiantes?

Desde un enfoque interpretativo, no solo se describen los resultados, sino que se profundiza en su significado, evidenciando transformaciones en la ortografía, la gamificación y la habilidad ortográfica, categorías centrales del estudio. Para ello, se realizó una triangulación de la información recolectada mediante la prueba diagnóstica, la bitácora de observación y la entrevista semiestructurada.

Para la recolección de la información se utilizaron tres instrumentos fundamentales: la prueba diagnóstica, que permitió identificar el nivel inicial de los estudiantes; la bitácora de observación, que registró de manera sistemática el desarrollo de las actividades y comportamientos durante la implementación; y la entrevista, que aportó información cualitativa sobre las percepciones, actitudes y experiencias de los estudiantes frente al aprendizaje de la ortografía.

El análisis se organiza a partir de tres categorías centrales: ortografía, entendida como el conjunto de normas que regulan la escritura correcta; gamificación, como estrategia pedagógica que incorpora elementos del juego en contextos educativos; y habilidad ortográfica, como la capacidad del estudiante para aplicar de manera efectiva las normas en la producción escrita. Estas categorías permiten establecer una relación directa entre la intervención pedagógica y los resultados obtenidos.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



De manera transversal, se analiza el papel de la motivación, la retroalimentación inmediata y la participación de los estudiantes, elementos que emergen como factores clave en la transformación del aprendizaje.

Diagnóstico de las dificultades ortográficas

El diagnóstico inicial permitió establecer un punto de partida claro frente al nivel de desempeño de los estudiantes en ortografía. Los resultados evidenciaron dificultades significativas en el uso de reglas básicas, particularmente en la diferenciación de grafías (b/v, c/s/z), acentuación y uso de signos de puntuación. De manera aproximada, más del 60% de los estudiantes presentó errores recurrentes en la acentuación y cerca del 55% en el uso de grafías, lo cual refleja un dominio insuficiente de las normas ortográficas. Estos hallazgos no solo evidencian vacíos conceptuales, sino también la ausencia de procesos sistemáticos de práctica y reflexión sobre la escritura.

En coherencia con Cassany (2011), la escritura requiere procesos intencionados de enseñanza, lo cual no se evidenciaba de manera consistente en el grupo intervenido. Asimismo, se identificó una fuerte influencia de la oralidad en la escritura, aspecto que, como señalan Ferreiro y Teberosky (1979), puede persistir si no se interviene pedagógicamente.

Por su parte, la bitácora de observación permitió identificar comportamientos como desinterés, baja participación y poca concentración en actividades tradicionales de escritura. Estos elementos evidencian que el problema no radica únicamente en el conocimiento ortográfico, sino también en la forma en que este se enseña.

Desde la categoría de habilidad ortográfica, se puede afirmar que los estudiantes se encuentran en un nivel inicial, caracterizado por el reconocimiento parcial de normas y su escasa aplicación en contextos reales. Camps (2003) señala que el desarrollo de la escritura requiere procesos de reflexión, revisión y reescritura, aspectos que no se evidencian de manera consistente en los estudiantes diagnosticados.

En síntesis, el diagnóstico permitió identificar una problemática integral que involucra aspectos cognitivos, lingüísticos y motivacionales. Este análisis justifica la necesidad de implementar una estrategia pedagógica innovadora que transforme la enseñanza de la ortografía y promueva un aprendizaje significativo.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Diseño de la estrategia gamificada

En respuesta a las dificultades identificadas, se diseñó una estrategia pedagógica basada en un juego de mesa gamificado, estructurado a partir de elementos como retos, niveles, normas claras, recompensas y retroalimentación inmediata.

La estrategia se fundamenta en la gamificación, entendida como el uso de elementos del juego en contextos no lúdicos para aumentar la motivación y el compromiso (Deterding et al., 2011). A diferencia de enfoques centrados en herramientas digitales, esta propuesta demuestra que la gamificación puede implementarse eficazmente en entornos físicos, lo que amplía su aplicabilidad en contextos educativos con acceso limitado a tecnología.

El diseño del juego responde directamente a las dificultades ortográficas detectadas, ya que cada actividad está orientada a trabajar aspectos específicos como el uso correcto de grafías, la acentuación y la puntuación. De esta manera, se garantiza que la estrategia no solo sea motivadora, sino también pertinente y alineada con las necesidades de los estudiantes.

De acuerdo con Kapp (2012), la gamificación favorece el aprendizaje activo al involucrar al estudiante en procesos dinámicos donde el error se convierte en una oportunidad de mejora. Este principio se evidencia en la implementación del juego, donde los estudiantes pueden equivocarse, recibir retroalimentación y volver a intentar, lo cual fortalece el aprendizaje significativo.

Los registros de la bitácora muestran que la estrategia generó un aumento significativo en la participación, el interés y la interacción entre los estudiantes. Este resultado coincide con lo expuesto por Hamari et al. (2014), quienes destacan que la gamificación tiene efectos positivos en la motivación y el compromiso.

Asimismo, desde la perspectiva sociocultural de Vygotsky (1978), el aprendizaje se potencia a través de la interacción social y la mediación. En este caso, el juego de mesa facilita el trabajo colaborativo, permitiendo que los estudiantes aprendan entre pares y construyan conocimiento de manera conjunta.



En términos de la habilidad ortográfica, la estrategia promueve la práctica constante, la aplicación de normas en contextos significativos y la retroalimentación inmediata, elementos fundamentales para el desarrollo de competencias escritas.

En conclusión, el diseño de la estrategia gamificada se consolida como una respuesta innovadora y pertinente, capaz de articular el aprendizaje de la ortografía con procesos motivacionales y participativos, dando respuesta a la problemática identificada.

Evaluación del impacto de la estrategia

El tercer objetivo se orientó a evaluar el impacto de la implementación del juego de mesa gamificado en el fortalecimiento de la producción escrita. La comparación entre el antes (prueba diagnóstica) y el después de la intervención, mediante una entrevista semiestructurada, evidenció una mejora significativa. Se observó una reducción de la frecuencia de errores y una mayor conciencia en el uso de las normas ortográficas.

A partir de la aplicación de la entrevista semiestructurada a los estudiantes participantes en la implementación del juego de mesa gamificado, se realizó un análisis cualitativo de la información recolectada, organizado en las categorías: ortografía, gamificación y habilidad ortográfica. Este análisis permitió comprender las percepciones de los estudiantes frente a la estrategia aplicada y su incidencia en el proceso de aprendizaje.

Los estudiantes manifestaron un cambio en su comprensión de las normas. Mientras que inicialmente percibían la ortografía como compleja, tras la intervención lograron identificar errores y aplicar reglas con mayor seguridad.

Esto se evidencia en expresiones como:

“Antes escribía sin pensar en las tildes, ahora reviso porque sé cómo usarlas.”

En relación con la categoría de ortografía, se evidenció que, antes de la intervención, los estudiantes percibían esta área como compleja y poco atractiva, manifestando dificultades en el uso adecuado de normas ortográficas y en la escritura correcta de palabras. No obstante, después de la implementación del juego de mesa, los participantes expresaron una mayor comprensión de las reglas ortográficas, especialmente en aspectos como el uso de letras (b/v, c/s/z) y la acentuación. Asimismo, diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330> https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653> https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



señalaron que lograron identificar y corregir errores con mayor facilidad, lo que refleja un avance en la apropiación de los contenidos trabajados.

En cuanto a la categoría de gamificación, los estudiantes destacaron que el uso del juego de mesa hizo del aprendizaje una experiencia más dinámica, participativa y motivadora. La gamificación se consolidó como un elemento clave en la transformación del aprendizaje. Los estudiantes valoraron positivamente la experiencia, destacando aspectos como la competencia, los retos y la dinámica del juego.

Un estudiante señaló:

“Así es más fácil aprender porque uno juega y al mismo tiempo aprende sin aburrirse.”

A diferencia de lo planteado en estudios centrados en entornos digitales, en esta investigación se evidencia que la gamificación en formato físico también genera altos niveles de motivación, lo que constituye un aporte relevante del estudio.

Elementos propios de la gamificación, como los retos, las reglas del juego, la competencia sana y la obtención de puntos o recompensas, fueron valorados positivamente, ya que se motivaron y tuvieron interés por aprender. Los estudiantes manifestaron que este tipo de estrategia rompe con la rutina, favoreciendo un ambiente de aprendizaje más ameno y significativo.

Por otra parte, en la categoría de habilidad ortográfica, los resultados evidencian un fortalecimiento progresivo en las competencias de escritura de los estudiantes. A partir de sus respuestas, se identificó que no solo adquirieron conocimientos teóricos, sino que también lograron aplicarlos en situaciones prácticas durante el desarrollo del juego.

Los estudiantes lograron:

Reconocer errores

Aplicar reglas en contexto

Mejorar su escritura Como lo expresa un participante:

“Ahora sé cuándo una palabra lleva tilde y trato de escribir mejor.”



Adicionalmente, algunos estudiantes mencionaron ciertas dificultades en la comprensión inicial de algunas reglas o dinámicas del juego; sin embargo, estas fueron superadas a medida que avanzaba la actividad, convirtiéndose en oportunidades para el aprendizaje colaborativo y el fortalecimiento de sus habilidades.

En términos generales, los estudiantes valoraron positivamente la experiencia, destacando que el juego de mesa gamificado facilitó el aprendizaje de la ortografía de manera más efectiva y motivadora. Igualmente, manifestaron su interés en continuar utilizando este tipo de estrategias en el aula, lo que evidencia su pertinencia como herramienta pedagógica.

En síntesis, los hallazgos permiten afirmar que la implementación de un juego de mesa basado en la gamificación contribuye significativamente al fortalecimiento de la ortografía y al desarrollo de la habilidad ortográfica, al tiempo que incrementa la motivación y participación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Este resultado confirma lo planteado por Cassany (2011), quien afirma que la práctica constante y reflexiva es fundamental para el aprendizaje de la escritura. En este caso, la estrategia gamificada permitió que dicha práctica se realizara de manera continua y significativa.

Desde la bitácora, se registró un cambio progresivo en la actitud de los estudiantes, evidenciando mayor motivación, participación y disposición para aprender. Este aspecto es fundamental, ya que, como señalan Deci y Ryan (2000), la motivación intrínseca favorece el aprendizaje profundo.

La retroalimentación inmediata permitió a los estudiantes identificar y corregir sus errores en el momento, lo cual, según Hattie y Timperley (2007), es uno de los factores más influyentes en el aprendizaje. Además, se evidenció un fortalecimiento del trabajo colaborativo, en línea con lo propuesto por Johnson y Johnson (1999), quienes destacan la importancia de la interacción social en el desarrollo de habilidades académicas.

En la comparación del antes y el después, se observa no solo una mejora en la ortografía, sino también una transformación en la percepción del aprendizaje, pasando de un enfoque tradicional a uno dinámico y significativo.

Conclusiones

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



El desarrollo del presente proyecto permitió evidenciar que las dificultades ortográficas presentes en los estudiantes de grado 10° de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté afectan significativamente la producción escrita, la claridad de las ideas y el fortalecimiento de las competencias comunicativas. A partir del diagnóstico inicial realizado mediante pruebas diagnósticas y análisis de producciones textuales, se identificaron errores frecuentes relacionados con el uso de tildes, mayúsculas, signos de puntuación y palabras homófonas, lo que confirmó la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras, dinámicas y contextualizadas que respondieran a las necesidades reales de los estudiantes y a las exigencias de los procesos educativos actuales.

En relación con el objetivo orientado a diagnosticar las principales dificultades ortográficas, se concluye que el análisis realizado no solo permitió reconocer las falencias presentes en la escritura de los estudiantes, sino también identificar factores asociados como la desmotivación hacia las actividades de producción textual, el bajo hábito lector y la influencia de metodologías tradicionales centradas principalmente en la repetición y memorización de reglas ortográficas. Este proceso diagnóstico fue fundamental, ya que permitió comprender el contexto educativo y diseñar una propuesta pedagógica pertinente, ajustada a las características de la población estudiantil y enfocada en transformar la percepción negativa que muchos estudiantes tenían frente al aprendizaje de la ortografía.

A partir de los resultados obtenidos, se puede afirmar que la implementación de una estrategia pedagógica basada en la gamificación contribuye significativamente al fortalecimiento de la ortografía en los estudiantes. En respuesta a la pregunta investigativa planteada, se concluye que el uso de estrategias lúdicas favorece el aprendizaje ortográfico al integrar elementos como la motivación, la práctica constante y la retroalimentación inmediata, factores fundamentales dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estos hallazgos coinciden con investigaciones previas desarrolladas por autores como Juho Hamari, Karl Kapp, Lev Vygotsky y Edward Deci, quienes destacan la importancia de la motivación, la interacción dentro de los ambientes educativos, fortaleciendo así la validez de la estrategia implementada.

Respecto al diseño de la estrategia pedagógica basada en un juego de mesa gamificado, se concluye que la incorporación de dinámicas lúdicas, retos, recompensas, normas de participación y actividades colaborativas favoreció la creación de ambientes de aprendizaje más participativos, motivadores y significativos. El juego permitió transformar la enseñanza tradicional de la ortografía en una experiencia cercana a los intereses de los estudiantes, donde ellos asumieron un rol activo dentro de su

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



proceso de aprendizaje y fortalecieron sus habilidades comunicativas de manera práctica y dinámica. Asimismo, se evidenció que las estrategias gamificadas no dependen exclusivamente de recursos tecnológicos o plataformas digitales, ya que también pueden implementarse exitosamente mediante materiales analógicos y accesibles, demostrando que la innovación pedagógica puede desarrollarse en contextos educativos con limitaciones tecnológicas y económicas.

En cuanto a la implementación de la estrategia, se concluye que el uso del juego de mesa gamificado generó un impacto positivo en la participación, motivación e interés de los estudiantes hacia las actividades relacionadas con la escritura y la ortografía. Durante las sesiones pedagógicas se observó una mayor disposición al trabajo colaborativo, interacción constante entre compañeros y una actitud más segura frente a la producción textual. De igual manera, la retroalimentación inmediata y el componente lúdico favorecieron la apropiación progresiva de las normas ortográficas y disminuyeron el temor al error dentro del aula, permitiendo que los estudiantes percibieran la equivocación como una oportunidad de aprendizaje y no como un motivo de frustración o desinterés.

Frente al objetivo de evaluar el impacto de la estrategia pedagógica, los resultados obtenidos evidenciaron avances significativos en el fortalecimiento de las competencias ortográficas de los estudiantes, reflejados en la reducción de errores recurrentes y en una mejora progresiva en la organización, coherencia y claridad de los textos escritos. Además de los avances académicos relacionados con la escritura, el proyecto permitió fortalecer habilidades sociales y cognitivas como la cooperación, la resolución de problemas, la atención, el pensamiento crítico y la comunicación asertiva, demostrando que la gamificación no solo favorece el aprendizaje de contenidos específicos, sino que también contribuye de manera integral al desarrollo formativo de los estudiantes.

De igual forma, este estudio aporta a la comprensión de la gamificación como una estrategia pedagógica viable y efectiva tanto en entornos digitales como en contextos educativos tradicionales. Los resultados permiten concluir que la integración de elementos lúdicos dentro de los procesos de enseñanza favorece aprendizajes más significativos, inclusivos y participativos, especialmente en áreas relacionadas con el fortalecimiento de competencias comunicativas. Las experiencias desarrolladas durante el proyecto demostraron que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando participan en actividades dinámicas, contextualizadas y cercanas a sus intereses, lo cual reafirma la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales por metodologías más activas e innovadoras.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehf5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Asimismo, se concluye que la práctica constante, la motivación y la retroalimentación inmediata constituyen factores clave dentro del aprendizaje ortográfico, ya que permiten al estudiante reconocer sus errores, corregirlos oportunamente y fortalecer progresivamente sus habilidades de escritura. En este sentido, la gamificación se consolida como una herramienta pedagógica innovadora capaz de generar ambientes de aprendizaje positivos y de promover una mayor apropiación del conocimiento por parte de los estudiantes.

Finalmente, se concluye que el juego de mesa gamificado diseñado para este proyecto constituye una propuesta pedagógica pertinente, viable y replicable en otros contextos educativos interesados en fortalecer la ortografía y la producción escrita mediante estrategias innovadoras. Su implementación no solo aportó al mejoramiento de las competencias ortográficas de los estudiantes, sino que también promovió espacios de aprendizaje más participativos, creativos y motivadores. Por ello, se considera fundamental continuar impulsando metodologías activas que integren el juego, la creatividad y la participación estudiantil como elementos esenciales para responder a las necesidades educativas actuales y fortalecer procesos de enseñanza más significativos, inclusivos y humanizados.

Visión prospectiva del proyecto

Lecciones aprendidas

- La gamificación constituye una estrategia pedagógica efectiva para fortalecer la ortografía y aumentar la motivación de los estudiantes frente a la producción escrita.
- Los juegos de mesa educativos pueden generar aprendizajes significativos incluso en contextos con limitaciones tecnológicas.
- El error puede transformarse en una oportunidad de aprendizaje cuando existe retroalimentación inmediata y un entorno lúdico.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehF5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



- La innovación educativa no depende exclusivamente de herramientas digitales, sino también de la creatividad pedagógica y la adaptación al contexto escolar.

Fortalezas del proyecto

- El proyecto responde a una necesidad real identificada en los estudiantes de grado 10° de la IED Escuela Normal Superior de Ubaté.
- La estrategia diseñada es accesible, de bajo costo y adaptable a diferentes contextos educativos.
- El juego de mesa promueve la motivación, la participación, la cooperación y el aprendizaje autónomo.
- La propuesta integra metodologías activas que fortalecen las competencias comunicativas y la producción escrita.
- El proyecto articula la innovación educativa con prácticas pedagógicas significativas y contextualizadas.

Oportunidades de mejora

- Fortalecer el proceso de evaluación y seguimiento mediante instrumentos más específicos que permitan medir con mayor precisión los avances ortográficos.
- Ampliar el tiempo de implementación para evidenciar resultados más sólidos y sostenibles en el aprendizaje.
- Incorporar nuevas categorías y niveles de dificultad dentro del juego para atender diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.
- Vincular a las familias y otros docentes en el proceso pedagógico para fortalecer el acompañamiento académico de los estudiantes.
- Complementar la estrategia analógica con recursos digitales interactivos que amplíen las posibilidades de práctica y retroalimentación.

Recomendaciones

- Implementar estrategias gamificadas de manera continua y no únicamente como actividades ocasionales dentro del aula.
- Capacitar a los docentes en metodologías activas e innovación educativa para fortalecer el diseño de experiencias de aprendizaje significativas.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



- Promover espacios institucionales donde los estudiantes participen en la creación de recursos didácticos y actividades lúdicas.
- Adaptar el juego de mesa a otros grados escolares y áreas del conocimiento para ampliar su impacto pedagógico.
- Realizar procesos permanentes de actualización y mejora del material didáctico según las necesidades de los estudiantes y los resultados obtenidos.

Ideas de nuevos proyectos

- Diseño de una versión digital interactiva del juego de mesa para fortalecer la ortografía mediante plataformas virtuales.
- Creación de estrategias gamificadas para fortalecer competencias lectoras, comprensión textual y producción escrita.
- Implementación de proyectos interdisciplinarios que integren gamificación, creatividad y tecnología educativa.
- Desarrollo de juegos pedagógicos orientados al fortalecimiento de habilidades comunicativas en estudiantes de básica primaria.
- Investigación sobre el impacto de las metodologías gamificadas en el desempeño académico y la motivación escolar en diferentes contextos educativos.
- Diseño de propuestas inclusivas basadas en el juego para apoyar procesos de aprendizaje en estudiantes con necesidades educativas diversas.

Consideraciones éticas

El presente proyecto de investigación se desarrolló teniendo en cuenta los principios éticos que orientan los procesos de investigación educativa, garantizando el respeto, la integridad y el bienestar de los participantes involucrados. La propuesta se enfocó en fortalecer las competencias ortográficas de los estudiantes mediante una estrategia pedagógica gamificada, procurando en todo momento generar ambientes de aprendizaje seguros, participativos e inclusivos.

En primer lugar, se garantizó la participación voluntaria de los estudiantes en las actividades relacionadas con la investigación. Para ello, se informó de manera clara a los participantes y a sus acudientes sobre los objetivos, procedimientos y finalidad pedagógica del proyecto, promoviendo el

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



consentimiento informado y el respeto por la autonomía de cada participante. Asimismo, se aseguró que la información recolectada fuera utilizada únicamente con fines académicos e investigativos.

De igual manera, se protegió la confidencialidad y privacidad de los estudiantes, evitando la divulgación de datos personales o información que permitiera su identificación. Los resultados obtenidos durante el diagnóstico, la implementación y la evaluación de la estrategia fueron analizados de manera colectiva y académica, preservando la identidad de los participantes y garantizando el manejo responsable de la información.

El proyecto también se fundamentó en el principio de beneficencia, buscando generar impactos positivos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes mediante actividades dinámicas, motivadoras y significativas. La estrategia gamificada fue diseñada para fortalecer la confianza, la participación y el trabajo colaborativo, evitando prácticas que generaran discriminación, exclusión o afectaciones emocionales dentro del aula. Asimismo, el error fue asumido como una oportunidad de aprendizaje y no como un mecanismo de sanción o señalamiento.

En cuanto al principio de justicia, todos los estudiantes tuvieron igualdad de oportunidades para participar en las actividades propuestas y acceder a los recursos pedagógicos diseñados dentro del proyecto. La implementación del juego de mesa gamificado promovió la inclusión y la participación activa, respetando los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje presentes en el grupo.

Finalmente, la investigación se desarrolló bajo criterios de responsabilidad académica y ética profesional, respetando los derechos de autor y citando adecuadamente las fuentes bibliográficas utilizadas en la construcción teórica y metodológica del proyecto. De esta manera, el estudio se orientó no solo al fortalecimiento de las competencias ortográficas, sino también a la promoción de prácticas investigativas responsables y comprometidas con la formación integral de los estudiantes.



Referencias

- Alsina, R. (2021). *Implementación de un juego de mesa para apoyar la enseñanza de elementos de combinatoria*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Arcos Valdés, M., Obando Gaviria, L., Solarte Trochez, P., & Villacrez Oliva, D. (2021). El juego creativo como herramienta para el mejoramiento de la ortografía. *Revista UNIMAR*.
- Ausubel, D. P. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Trillas.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47.
- Carbonell, J. (2019). *La aventura de innovar: El cambio en la escuela*. Morata.
- Cassany, D. (2019). *Describir el escribir: Cómo se aprende a escribir*. Paidós.
- Castañeda, P. (2021). *Encuesta sobre disponibilidad y uso de herramientas pedagógicas en contextos escolares rurales y urbanos*. Informe institucional.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- De la Torre, S. (2020). *Metodologías activas e innovación educativa*. Octaedro.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. En *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15).
- Díaz, M., & Morales, J. (2022). Estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la ortografía en secundaria. *Revista Educación y Lenguaje*.
- Elimelech, A. (2020). A digital early spelling game: The role of auditory and visual supports. *Educational Technology Research*.
- Ferreiro, E. (2020). *Proceso de alfabetización y apropiación de la escritura*. Siglo XXI Editores.
- Fullan, M. (2021). *The new meaning of educational change* (6th ed.). Teachers College Press.
- diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Fullan, M., & Langworthy, M. (2020). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*. Pearson.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

González, P., & Pardo, L. (2022). Estrategias lúdicas y aprendizaje colaborativo en educación secundaria. *Revista Pedagogía Contemporánea*.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. En *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034).

Hymes, D. (1972). On communicative competence. En J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics* (pp. 269–293). Penguin.

Jiménez, A., & Ramírez, P. (2020). Procesos cognitivos asociados al aprendizaje ortográfico. *Revista Latinoamericana de Educación*.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Kim, S., & Lee, H. (2022). Gamification and language acquisition in secondary education. *Educational Innovation Review*.

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1–5.

Lezama Martínez, D., Baldovino Barrios, K., & González Torregroza, J. (2022). Gamificación como estrategia didáctica para el fomento de la creatividad en el aula. *Revista Educación y Pedagogía*.

Lyytinen, H., Erskine, J., Kujala, J., & Richardson, U. (2021). Supporting acquisition of spelling skills in different contexts. *Journal of Educational Psychology*.

Martínez, P., & Robles, T. (2021). Educational games and written communication skills. *Journal of Language Teaching*.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehf5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Mendoza, L., & Rojas, C. (2022). Estrategias activas para el fortalecimiento de competencias escriturales. *Revista Educación y Sociedad*.

Morales, D., & López, A. (2022). Innovación educativa y sostenibilidad pedagógica en contextos escolares. *Revista Innovación Educativa*.

Moreno, C., & Sánchez, L. (2023). Estrategias lúdicas para fortalecer procesos de escritura en Cundinamarca. *Revista Educación Regional*.

Moreno, P., & Torres, J. (2020). Aprendizaje significativo mediado por estrategias lúdicas. *Revista Latinoamericana de Pedagogía*.

Moya Ortiz, S., & Díaz Rodríguez, L. (2024). La gamificación en la educación básica primaria en Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*.

Navarro, D., & Ruiz, P. (2022). Juego y desarrollo socioemocional en contextos educativos. *Revista Colombiana de Educación*.

Olarte Ciprián, J., & Torres López, M. (2023). Implementación de estrategias gamificadas en contextos educativos colombianos. *Revista Ciencia y Educación*.

Ortega, M., & Suárez, R. (2020). Juegos educativos y fortalecimiento de habilidades lingüísticas. *Revista Didáctica y Lenguaje*.

Pérez, L., & Gómez, D. (2022). Estrategias innovadoras para la enseñanza de la ortografía en secundaria. *Revista Pedagogía y Sociedad*.

Piaget, J. (1972). *Psicología y pedagogía*. Ariel.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.

Poole, F. J. (2021). Board games in language learning: A systematic review. *Language Learning Journal*.

Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. MCB University Press.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVseh5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Ramírez, J., & Cifuentes, P. (2023). Aprendizaje basado en juegos para fortalecer competencias comunicativas. *Revista Colombiana de Educación*.

Ramírez, L., & Gamboa, S. (2022). Juegos de mesa y motivación escolar en educación básica. *Revista Educación y Desarrollo*.

Ramírez, M., & León, J. (2023). Gamificación y retención de normas ortográficas en secundaria. *Revista Educación y Lenguaje*.

Ratsamee, J., Chomchaiya, C., & Jitsupa, J. (2025). Use of gamification to promote spelling skills of grade 3 students. *Journal of English Language and Linguistics*.

Rincón, A., & Londoño, M. (2021). Metodologías tradicionales y aprendizaje ortográfico en educación básica. *Revista Colombiana de Lingüística Aplicada*.

Rincón, M., & Vargas, S. (2024). *Dificultades ortográficas y producción textual en estudiantes de educación media*. Informe pedagógico institucional.

Sánchez, L., & Cuéllar, P. (2021). Juegos educativos y desarrollo de habilidades cognitivas. *Revista Educación y Tecnología*.

Sandy, I. (2023). Board games as alternative methods of language learning. *International Journal of Language Education*.

Troncoso López, F. (2022). *La gamificación como innovación pedagógica en estudiantes de grado 11º*. Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

Villavicencio, R., & Mendoza, T. (2024). Gamificación y fortalecimiento de habilidades ortográficas en estudiantes de secundaria. *Revista Innovación y Educación*.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

diana.riveram@usantotomas.edu.co <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0009-0007-7294-3330>
https://scholar.google.com/citations?hl=en&view_op=list_works&gmla=AlqSsVsehf5pCNVbcNI5onLhzxtYa4GGKNL4mZ9lQif2Y77AoT-pW38x0xFY611CV_RyhUY6M8DN-KiJRgre8g&user=gVmozMQAAAAJ
paularincon@usantotoma.edu.co <https://orcid.org/0009-0002-4892-1653>
https://scholar.google.com/citations?view_op=list_works&hl=es&authuser=1&user=3hgcp2kAAAAJ



Yieng, C. D. M. (2022). Game-based learning for vocabulary and spelling: A systematic review. *International Journal of Educational Research*.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

Zuluaga, A. (2023). *Percepción estudiantil sobre el aprendizaje de la ortografía y los recursos didácticos utilizados en el aula*. Estudio institucional.