



Gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias ortográficas en  
estudiantes de quinto grado del colegio Bicentenario de Soledad – Atlántico.

Gretty Paola Ordosgoitia Flórez

Iván De Jesús Rodríguez Antequera

Trabajo de grado presentado como pre-requisito para la obtención del título de: Licenciado en  
Educación Bilingüe - Español e Inglés

Director

Johanna Paola Gómez Muñoz

Docente asesor

Diana Cecilia Tovar Rúa

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas Humanidades

Programa de Licenciatura en Educación Bilingüe - Español e Inglés

Marzo - 2026



Gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias ortográficas en  
estudiantes de quinto grado del colegio Bicentenario de Soledad – Atlántico.

Gretty Paola Ordosgoitia Flórez

Iván Rodríguez Antequera

Director

Johana Paola Gómez Muñoz

Docente asesor

Diana Cecilia Tovar Rúa

Facultad de Ciencias Sociales y Humanas Humanidades

Programa de Licenciatura en Educación Bilingüe - Español e Inglés

Marzo - 2026

## Agradecimientos

*A Dios, fuente suprema de todo conocimiento y de cuanto existe.*

*A mis padres Isaac Ordosgoitia Ramírez y Silvia Flórez Meza, por el inmenso amor, comprensión y apoyo.*

*A mis hermanos Isaac José y Sara Raquel Ordosgoitia Flórez, por estar conmigo en todo tiempo y lugar.*

*A mis profesores y compañeros, por sus enseñanzas en el camino.*

*A mis asesores Johana Paola Gómez Muñoz y Diana Cecilia Tovar Rúa por ser las guías en este proceso de enseñanza-aprendizaje.*

*A mi Corporación Universidad Reformada, por cimentar mis principios y valores siendo pieza fundamental para la vocación de licenciada.*

*En especial, a las memorias de mis abuelitas Francisca Meza Escobar y Martina Ramírez Gómez; y a la de mi tía Luz Marina Flórez Meza, los cuales son ángeles que me cuidan desde el cielo.*

Gretty Ordosgoitia Florez.

*En primera instancia a Dios por permitirme estar en el lugar y momento correcto, por no*

*dejarme rendir cuando las cosas se tornaron difíciles, sin él nada de esto sería posible.*

*Al gran amor de mi vida, Janmar Del Portillo, ya que sin ella nada de esto hubiera sido posible,*

*pues siempre me apoyó y alentó en mi proceso académico.*

*A mi hermana Luz María, que fue quien me impulso a estudiar y darme motivación pese a mi*

*edad, a mis padres, Iván Darío y Luz Helena que siempre me alentaron y comprendieron*

*en todo momento.*

*A mis profesores y compañeros, por sus enseñanzas en el camino.*

*A mis asesores Johana Paola Gómez Muñoz y Diana Cecilia Tovar Rúa por ser las guías en este*

*proceso de enseñanza-aprendizaje.*

*A mi Corporación Universidad Reformada, por cimentar mis principios y valores siendo pieza*

*fundamental para la vocación de licenciado.*

*Y gracias especiales a esos amigos incondicionales que, en el proceso me ayudaron y animaron*

*cuando más lo necesitaba.*

Iván De Jesús Rodríguez Antequera

## Resumen

El presente trabajo de investigación examinó la gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias ortográficas en estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Bicentenario de Soledad (Atlántico). El estudio partió de la necesidad de responder a las dificultades recurrentes en la escritura de los estudiantes, evidenciadas en errores ortográficos que limitaban la claridad y coherencia de sus producciones textuales. Desde un paradigma interpretativo y con enfoque cualitativo, se desarrolló un estudio descriptivo mediante el análisis de producciones escritas, la observación participante y entrevistas semiestructuradas. Los instrumentos empleados incluyeron una guía de observación, rúbricas de análisis de textos y un cuestionario semiestructurado aplicado a estudiantes y docentes.

Los resultados mostraron que la gamificación favoreció el interés y la motivación hacia la escritura, facilitando la reducción de errores ortográficos y el fortalecimiento de competencias lingüísticas básicas. Asimismo, se evidenció un ambiente participativo y colaborativo que potenció la atención a las normas ortográficas a través de actividades lúdicas. Se concluyó que la gamificación, aplicada de manera planificada y contextualizada, constituye una estrategia eficaz para mejorar la ortografía y fomentar prácticas pedagógicas innovadoras en la enseñanza de la lengua castellana.

Palabras clave: gamificación, ortografía, estrategias pedagógicas.

## Abstract

The present research study examined gamification as a pedagogical strategy to strengthen spelling competencies in fifth-grade students at the Bicentenario Educational Institution in Soledad (Atlántico). The study arose from the need to address the recurring difficulties in students' writing, evidenced by spelling errors that limited the clarity and coherence of their written productions. From an interpretative paradigm and with a qualitative approach, a descriptive study was developed through the analysis of written productions, participant observation, and semi-structured interviews. The instruments used included an observation guide, text analysis rubrics, and a semi-structured questionnaire applied to students and teachers.

The results showed that gamification promoted interest and motivation toward writing, facilitating the reduction of spelling errors and strengthening basic linguistic competencies. Likewise, a participatory and collaborative environment was observed, which enhanced attention to spelling rules through playful activities. It was concluded that gamification, when applied in a planned and contextualized manner, constitutes an effective strategy to improve spelling and promote innovative pedagogical practices in the teaching of the Spanish language.

Keywords: gamification, spelling, pedagogical strategies.

## Tabla de contenido

<b>Capítulo I. Presentación del Proyecto de Investigación</b> .....	4
<b>1.1 Introducción al estudio</b> .....	4
<b>1.2 Justificación</b> .....	6
<b>1.3 Planteamiento del problema</b> .....	9
<b>1.4 Hipótesis</b> .....	11
<b>1.5 Objetivo</b> .....	11
<b>1.5.1 Objetivo General</b> .....	12
<b>1.5.2 Objetivos Específicos</b> .....	12
<b>Capítulo II: Marco teórico</b> .....	13
<b>2.1 Antecedentes</b> .....	13
<b>2.2 Fundamentos teóricos</b> .....	18
<b>Capítulo III. Metodología</b> .....	41
<b>3.1. Diseño</b> .....	41
<b>3.1.1 Población, participantes y muestreo</b> .....	42
<b>3.2 Instrumentos de recolección de datos</b> .....	44
<b>3.2.1 Instrumento 1</b> .....	45
<b>3.2.2 Instrumento 2</b> .....	46
<b>3.3 Procedimiento</b> .....	48
<b>Capítulo IV. Resultados y discusión</b> .....	50
<b>4.1 Presentación general de resultados y discusión</b> .....	50
<b>4.1.1 Resultados del instrumento 1: Ficha de observación</b> .....	51
<b>4.1.2 Resultados del instrumento 2: Rúbrica de análisis de producciones escritas</b> .....	53
<b>4.2 Discusión de los hallazgos</b> .....	56
<b>4.3 Cierre del capítulo</b> .....	59
<b>Capítulo V. Propuesta pedagógica</b> .....	61
<b>5.1 Propuesta Didáctica: Gamificación para fortalecer competencias ortográficas en estudiantes de quinto grado</b> .....	61
<b>5.2 Justificación</b> .....	63
<b>5.2.2 Objetivos específicos:</b> .....	64
<b>Capítulo VI. Conclusiones y recomendaciones</b> .....	65
<b>6.1 Conclusiones</b> .....	65
<b>6.2 Recomendaciones</b> .....	67

<b>Referencias bibliográficas</b> .....	70
<b>Anexos</b> .....	71
<b>Anexo 1</b> Estudiante participando en actividad de lectura y comprensión mediante el uso de material didáctico. ....	71
<b>Anexo 2</b> Estudiantes realizando actividades de escritura y ejercicios ortográficos en el aula. ....	72
<b>Anexo 3</b> Estudiantes participando en la actividad gamificada “desafío de deletreo ortográfico”. ..	73
<b>Anexo 4</b> Investigadores orientando a los estudiantes durante la implementación de la estrategia pedagógica. ....	74
<b>Anexo 5</b> Sustentación del proyecto en el VII Encuentro Institucional de semilleros de investigación en calidad de ponentes en la ciudad de Barranquilla. ....	75
<b>Anexo 6</b> Sustentación en el Encuentro departamental de semeilleros de investigacion en el instituto La Salle Barranquilla. ....	76
<b>Anexo 7</b> Presentación y socialización del proyecto de investigación en el encuentro nacional e internacional de semillerosde investigacion en la ciudad de Bogotá. ....	77
<b>Anexo 8</b> Sustentación del proyecto en el encuentro nacional e internacional de semilleros de investigación en la ciudad de Bogotá. ....	78

### **Lista de tablas**

<b>Tabla 1</b> Instrumento 1: Ficha de observación de aula .....	45
<b>Tabla 2</b> Instrumento 2: Rubrica de análisis de producciones escritas .....	47
<b>Tabla 3</b> Propuesta didáctica .....	62

## **Capítulo I. Presentación del Proyecto de Investigación**

### **1.1 Introducción al estudio**

El dominio de la ortografía constituye uno de los pilares fundamentales para el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua castellana. La correcta escritura no solo garantiza claridad y coherencia en la producción de textos, sino que además refleja un nivel de apropiación lingüística indispensable para la formación integral de los estudiantes en educación básica. En el contexto de la Institución Educativa Bicentenario de Soledad (Atlántico), se han identificado dificultades persistentes en el manejo de las normas ortográficas, las cuales inciden negativamente en la calidad de las producciones escritas de los estudiantes de quinto grado. Este escenario plantea la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que, más allá de la memorización normativa, promuevan la motivación, la reflexión metalingüística y la consolidación de hábitos de escritura adecuados.

La gamificación emerge en este marco como una alternativa metodológica pertinente. Al trasladar dinámicas propias de los juegos al contexto educativo, la gamificación posibilita la creación de experiencias de aprendizaje significativas, motivadoras y participativas. Diversas investigaciones han demostrado que esta estrategia incrementa el interés de los estudiantes por las actividades académicas y estimula su autonomía en la construcción del conocimiento. En el área de lengua castellana, la gamificación no solo potencia la motivación intrínseca, sino que también brinda escenarios concretos para aplicar y reforzar las reglas ortográficas de manera contextualizada y lúdica.

El presente proyecto de investigación se desarrolló bajo un paradigma interpretativo, con enfoque cualitativo y un diseño de tipo descriptivo. Este marco metodológico permitió comprender cómo los estudiantes se aproximan al aprendizaje de la ortografía a partir de experiencias mediadas por la gamificación. La investigación se fundamentó en la observación directa de las dinámicas en el aula, en el análisis de producciones textuales y en la interacción reflexiva con los actores educativos involucrados.

El problema que motivó el estudio surgió de la observación constante de dificultades en los escritos de los estudiantes, especialmente en el uso de tildes, mayúsculas, reglas de acentuación y homófonas. Estas dificultades no se resolvían de manera satisfactoria con estrategias tradicionales, centradas en la repetición mecánica de normas. Se hacía evidente la necesidad de replantear las prácticas pedagógicas, integrando propuestas didácticas que estimularan el compromiso activo de los estudiantes con su propio proceso de aprendizaje y que permitieran superar la desmotivación frente al estudio de la ortografía.

En este sentido, la gamificación se constituyó en la propuesta central del proyecto, no como un fin en sí misma, sino como una mediación pedagógica para mejorar la calidad de la producción escrita. La intervención didáctica se diseñó a partir de actividades lúdicas, retos y dinámicas de juego orientadas al reconocimiento, práctica y aplicación de reglas ortográficas en situaciones significativas. Estas actividades, además de propiciar un ambiente de aprendizaje más atractivo, favorecieron la interacción social y el trabajo colaborativo, elementos clave en la construcción del conocimiento lingüístico.

El documento se organiza en cuatro capítulos principales que orientan la presentación del proceso investigativo. El primer capítulo aborda la presentación del

proyecto, en el cual se incluyen la introducción, la justificación, el planteamiento del problema, los objetivos y la hipótesis orientadora. El segundo capítulo desarrolla el marco teórico, compuesto por los antecedentes investigativos y los fundamentos conceptuales que sustentan la propuesta. En el tercer capítulo se expone la metodología, detallando el diseño, la población y muestra, los instrumentos de recolección de datos y el procedimiento seguido durante el estudio. El cuarto capítulo integra los resultados y la discusión, en donde se presentan los hallazgos obtenidos, su análisis interpretativo y la propuesta pedagógica derivada de la investigación. Finalmente, se incluyen las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos correspondientes.

Este recorrido investigativo permitió avanzar hacia una comprensión más profunda de las dificultades ortográficas de los estudiantes y de cómo la gamificación, aplicada de manera sistemática, puede convertirse en un motor de cambio en las prácticas de aula. Al mismo tiempo, abrió un espacio de reflexión para docentes y estudiantes sobre la importancia de innovar en las metodologías de enseñanza y asumir la ortografía como un proceso vivo, vinculado con la creatividad y la construcción de sentido en los textos.

En conclusión, la introducción de este estudio presenta el contexto, la problemática y la estrategia pedagógica central, subrayando la relevancia de la investigación tanto en la formación de los estudiantes como en el fortalecimiento de la práctica docente. Asimismo, orienta al lector sobre la estructura del trabajo y los apartados que lo componen, invitándolo a adentrarse en un análisis académico riguroso y a la vez propositivo sobre la enseñanza de la ortografía desde la perspectiva de la gamificación.

## **1.2 Justificación**

El presente estudio se justificó por la persistencia de dificultades ortográficas que afectaban la comprensión y la calidad de las producciones escritas de los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Bicentenario de Soledad (Atlántico). Dichas falencias, evidenciadas en errores relacionados con la acentuación, el uso de mayúsculas y minúsculas, la segmentación inadecuada de palabras, las homófonas frecuentes y la omisión de signos de puntuación básicos, impactaban el logro de la competencia comunicativa en términos de coherencia, cohesión y adecuación textual. Estas dificultades, además, incidían en el rendimiento académico de los estudiantes en otras áreas del currículo, lo que hacía necesario implementar alternativas pedagógicas innovadoras que superaran la enseñanza tradicional centrada en la repetición mecánica de normas ortográficas.

La investigación se justificó desde el plano científico al aportar evidencia empírica cualitativa sobre la eficacia y las condiciones de implementación de la gamificación en la enseñanza de la ortografía, un campo en el que predominan estudios cuantitativos y experiencias aisladas sin sistematización. Al documentar procesos, interacciones, significados y transformaciones percibidas por los actores involucrados, este trabajo amplió la comprensión de cómo y por qué la gamificación contribuyó al fortalecimiento ortográfico en un contexto público urbano del Caribe colombiano. Asimismo, respondió a una necesidad señalada en la didáctica de la lengua: cerrar la brecha entre las recomendaciones teórico-metodológicas y la factibilidad de su aplicación en aulas con recursos limitados.

Desde la dimensión pedagógica, el estudio se justificó porque permitió pasar de prácticas centradas en la memorización normativa a un enfoque situado, motivador y con retroalimentación inmediata. La gamificación, operacionalizada mediante retos graduales,

misiones con propósito lingüístico, tableros de progreso, insignias y dinámicas colaborativas, ofreció un andamiaje lúdico que favoreció el reconocimiento, la explicación y la aplicación consciente de reglas ortográficas. De igual manera, facilitó la autorregulación del aprendizaje, pues los estudiantes aprendieron a planear, monitorear y evaluar su propia escritura dentro de un entorno que promovió la motivación intrínseca y la participación activa. Este cambio metodológico generó un ambiente más atractivo y participativo, favoreciendo tanto la atención sostenida a la norma ortográfica como el desarrollo de la creatividad en la producción de textos.

La justificación del estudio también se sostuvo en su pertinencia social. Mejorar la ortografía en la educación básica no solo repercute en la claridad comunicativa, sino que fortalece competencias que son transversales para la continuidad escolar, el acceso a oportunidades académicas y la participación en entornos ciudadanos y digitales. En el contexto sociocultural de Soledad, caracterizado por la diversidad y por los retos de equidad educativa, el fortalecimiento de las competencias lingüísticas básicas contribuyó a disminuir brechas y a consolidar prácticas pedagógicas inclusivas que fomentaron la colaboración y el sentido de pertenencia en los estudiantes.

En términos de viabilidad, la investigación se sustentó en el respaldo institucional y en la disposición de docentes y estudiantes para participar en el proceso, además de la posibilidad de implementar dinámicas de gamificación con recursos disponibles en el aula. El enfoque cualitativo y el alcance descriptivo facilitaron un plan de trabajo realista en el marco del calendario escolar, con fases de diagnóstico, intervención y análisis post-intervención que garantizaron un proceso riguroso y factible. Se contó con el consentimiento informado de las familias, el aval de la institución y la aplicación de

criterios éticos como el anonimato, la confidencialidad y la voluntariedad de los participantes.

En conclusión, este trabajo se justificó por su relevancia científica y pedagógica, por su pertinencia social en clave de equidad lingüística y por su alta viabilidad en condiciones reales de aula. La gamificación, planificada y contextualizada, se constituyó en una vía eficaz para mejorar la ortografía y, al mismo tiempo, en un dispositivo formativo que fortaleció la motivación, la autorregulación y el trabajo colaborativo, ofreciendo a la institución un modelo replicable y documentado de innovación didáctica.

### **1.3 Planteamiento del problema**

La enseñanza de la ortografía continúa siendo un reto en la educación básica, a pesar de ser reconocida como un componente esencial de la competencia comunicativa. Diversos estudios señalan que las metodologías centradas en la repetición mecánica de reglas han resultado insuficientes para promover aprendizajes significativos y motivadores en los estudiantes (Romera, 2020). La ortografía, más que un conjunto de normas arbitrarias constituye un recurso para garantizar la claridad, coherencia y cohesión en los textos escritos, y, por tanto, su dominio es fundamental para el éxito académico y la participación ciudadana.

En el plano internacional, la literatura ha demostrado que la gamificación ofrece resultados prometedores como estrategia para revitalizar la enseñanza de la ortografía. En Ecuador, por ejemplo, un estudio realizado con estudiantes de bachillerato mostró que la gamificación contribuyó a mejorar el desempeño ortográfico y la motivación, siempre que se articulara con objetivos pedagógicos claros y procesos de retroalimentación constante

(Morales & Quevedo, 2024). De igual forma, otra investigación evidenció que la gamificación propició aprendizajes creativos, fomentando un mayor compromiso del estudiantado con la escritura correcta (Morales, 2024).

En Colombia, experiencias recientes como la creación del Objeto Virtual de Aprendizaje Juguemos con la ortografía evidenciaron que el uso de dinámicas gamificadas despertó el interés de los estudiantes de quinto grado, quienes reconocían la ortografía como una actividad tediosa en las clases tradicionales. La incorporación de actividades interactivas permitió que los estudiantes reconocieran las reglas ortográficas en contextos significativos, favoreciendo la apropiación de la norma y una mejora en su producción textual (Sandoval & Pérez, 2021).

A nivel nacional, documentos como los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje del Ministerio de Educación Nacional enfatizan la importancia de consolidar en la primaria el dominio del sistema de escritura, incluyendo el uso correcto de la ortografía, como condición indispensable para la construcción de competencias comunicativas más avanzadas (MEN, 2006). Sin embargo, los resultados de las Pruebas SABER han mostrado que persisten brechas importantes en la escritura y la ortografía en la educación básica, lo que demanda estrategias innovadoras que fortalezcan la motivación y el aprendizaje significativo.

En el contexto de la Institución Educativa Bicentenario de Soledad (Atlántico), las observaciones realizadas evidenciaron que los estudiantes de quinto grado presentan errores reiterados en el uso de mayúsculas, tildes, segmentación de palabras y signos de puntuación. Estas dificultades comprometen la calidad de sus producciones escritas y afectan su rendimiento académico en diversas áreas. Las metodologías convencionales,

centradas en la repetición y corrección, no han logrado revertir estos patrones, generando desmotivación hacia el aprendizaje de la ortografía.

Este panorama muestra la necesidad de implementar estrategias innovadoras que vinculen la motivación y el aprendizaje activo. En este marco, la gamificación se plantea como una alternativa pedagógica para transformar la enseñanza de la ortografía, propiciando ambientes participativos y lúdicos que favorezcan la apropiación consciente de las normas del idioma. De allí surge la pregunta de investigación que orienta el presente estudio:

¿De qué manera la gamificación contribuye al fortalecimiento de las competencias ortográficas en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Bicentenario de Soledad (Atlántico)?

#### **1.4 Hipótesis**

Se propone que implementar la gamificación como estrategia pedagógica puede aportar considerablemente al fortalecimiento de las competencias ortográficas en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Bicentenario de Soledad (Atlántico). Por medio de la aplicación de actividades lúdicas, dinámicas y participativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se espera favorecer la motivación de los estudiantes hacia la escritura, lo cual facilitará minimizar los errores ortográficos y mejorar la correcta aplicación de las normas de la lengua castellana en sus producciones escritas.

#### **1.5 Objetivo**

En este proyecto, los objetivos se formularon con el propósito de responder de manera clara y coherente a la pregunta de investigación, garantizando la coherencia interna

entre el planteamiento del problema, el marco metodológico y los resultados esperados. Así, se definió un objetivo general que expresa la finalidad central del trabajo y, de manera complementaria, un conjunto de objetivos específicos que marcan la ruta a seguir en cada una de las fases del proceso investigativo.

### **1.5.1 Objetivo General**

Comprender cómo la gamificación contribuye al fortalecimiento de las competencias ortográficas en los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Bicentenario de Soledad (Atlántico).

### **1.5.2 Objetivos Específicos**

Identificar las principales dificultades ortográficas que presentan los estudiantes de quinto grado a través del análisis de sus producciones escritas y de observaciones en el aula.

Diseñar e implementar una propuesta didáctica basada en gamificación que promueva el aprendizaje y uso correcto de la ortografía en los estudiantes.

Analizar el impacto de la gamificación en la mejora de la competencia ortográfica mediante la comparación cualitativa de los textos producidos antes y después de la intervención.

En conclusión, los objetivos formulados permitieron estructurar una ruta investigativa coherente, en la que se enlazan el diagnóstico de las dificultades ortográficas, el diseño e implementación de una estrategia pedagógica basada en gamificación y el

análisis de su impacto en la producción escrita de los estudiantes. De este modo, la investigación no solo se orientó a comprender un fenómeno puntual en el contexto escolar, sino también a proponer una alternativa didáctica con valor formativo y potencial de innovación, contribuyendo a fortalecer la enseñanza de la ortografía y a mejorar la calidad de los procesos educativos en la Institución Educativa Bicentenario de Soledad.

## **Capítulo II: Marco teórico**

### **2.1 Antecedentes**

En la última década, la gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora que, al incorporar principios de juego en contextos educativos formales, busca potenciar la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo (Deterding et al., 2020). En el ámbito de la didáctica de la lengua castellana, particularmente en el desarrollo de las competencias ortográficas, su implementación se ha consolidado como una alternativa eficaz frente a metodologías tradicionales centradas en la memorización de reglas. Los estudios recientes, tanto internacionales como nacionales, coinciden en que los entornos gamificados no sólo favorecen el compromiso cognitivo, sino que además fortalecen la autorregulación, la persistencia y la transferencia del conocimiento a contextos reales de escritura. A continuación, se presentan los antecedentes empíricos más relevantes entre 2020 y 2025, organizados según su nivel de evidencia y su pertinencia para la enseñanza de la ortografía en educación básica.

El primer antecedente, desarrollado por Witzel et al. (2024), constituye una referencia de alta validez metodológica. En su estudio titulado Intervención de ortografía

basada en juegos digitales para niños con déficits de ortografía: un ensayo controlado aleatorio, los autores evaluaron la eficacia de una herramienta digital adaptativa diseñada para fortalecer la ortografía a partir de la enseñanza del procesamiento fonológico, la correspondencia grafema–fonema y las reglas ortográficas y morfológicas. Mediante un ensayo controlado aleatorizado con 65 estudiantes de segundo y tercer grado, analizaron los efectos pre y post intervención con modelos de efectos mixtos, encontrando mejoras significativas en habilidades precursoras y en palabras entrenadas y no entrenadas, lo que evidenció efectos de generalización dentro del dominio ortográfico. Los hallazgos demostraron, además, altos niveles de satisfacción y usabilidad, sugiriendo su potencial de integración en la práctica escolar cotidiana.

Este antecedente reviste un valor metodológico fundamental para el presente estudio, pues demuestra que los mejores resultados en ortografía provienen de intervenciones dominio-específicas centradas en subcomponentes lingüísticos precisos, reforzadas por retroalimentación inmediata y práctica espaciada. Su transferencia al contexto de quinto grado en español permite estructurar secuencias gamificadas por subreglas (tildación, uso de grafías homófonas, puntuación), con objetivos claros y seguimiento continuo del progreso.

En esta misma línea, Parrott y Ebrahimi (2025) desarrollaron el proyecto *Spellingual: A Gamified Approach to Enhance Multilingual Spelling Skills*, una aplicación web orientada a la enseñanza de la ortografía en niños multilingües de segundo grado. La propuesta integra recursos multimedia, progresión por niveles, pistas graduadas, acumulación de puntos y un sistema de retroalimentación positiva que sostiene la motivación y el compromiso durante el proceso de aprendizaje.

El valor de este estudio reside en su diseño centrado en la experiencia del usuario, con una arquitectura instruccional que facilita la autorregulación y el trabajo autónomo. Aunque su contexto difiere del colombiano, aporta principios pedagógicos transferibles al fortalecimiento de competencias ortográficas en primaria, como la adaptabilidad, la accesibilidad y el refuerzo mediante mecánicas de juego.

Por su parte, Parrott (2025), a través de la metodología de Investigación en Ciencias del Diseño (DSR), construyó e implementó el artefacto ABC Dino, destinado a mejorar la conciencia silábica mediante actividades de combinación y reorganización. Utilizando un diseño ABAB, el estudio contrastó sesiones gamificadas y no gamificadas, observando una reducción de comportamientos disruptivos y una mayor comprensión de las tareas.

Aunque el tamaño muestral fue limitado, los resultados evidencian que el uso de mecánicas basadas en la teoría del flujo (metas claras, equilibrio entre desafío y habilidad, retroalimentación inmediata) incrementa la implicación del estudiante. Su aplicación en la enseñanza ortográfica de quinto grado puede orientar la planificación de sesiones que mantengan el interés y optimicen la atención a los detalles normativos del idioma.

De manera complementaria, Jogo et al. (2022) analizaron el impacto de la alfabetización silábica gamificada en la motivación y el aprendizaje de niños en etapa preescolar, mediante un diseño de caso único con alternancia ABAB. Los hallazgos mostraron un incremento significativo en la concentración, la motivación y la conciencia fonológica, factores esenciales para el desarrollo posterior de la ortografía.

Si bien el nivel educativo difiere, los principios derivados de este trabajo sustentan la necesidad de estructurar actividades desafiantes y gratificantes, que mantengan la atención del estudiante y reduzcan la ansiedad ante el error, lo cual resulta determinante para la enseñanza de la ortografía en grados superiores.

En el contexto latinoamericano, Cuadros González y López Niño (2020) exploraron la influencia de la gamificación en la producción textual de estudiantes de quinto grado en una institución colombiana, utilizando la herramienta Cuadernia. Con un enfoque mixto y un diseño pretest–postest, evidenciaron mejoras en la calidad de la escritura, así como un aumento en la motivación, la atención y la confianza de los participantes.

Aunque su objetivo principal no fue la ortografía, este estudio aporta evidencia valiosa sobre el efecto positivo de las dinámicas lúdicas en la autorregulación y la persistencia, componentes directamente vinculados con la mejora de la precisión ortográfica en contextos reales de escritura.

Asimismo, Álvarez y Quevedo (2022) diseñaron el Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) Juguemos con la ortografía, dirigido a estudiantes de quinto grado, mediante el uso de plataformas como Wordwall, Nearpod, Kahoot y Genially. La propuesta se orientó al fortalecimiento de las reglas ortográficas y los signos de puntuación, promoviendo el uso autónomo y reflexivo de la norma a través de actividades gamificadas.

Este antecedente constituye una referencia directa para el presente estudio, al evidenciar la eficacia del uso combinado de herramientas TIC y dinámicas de juego para consolidar aprendizajes ortográficos, transformando la memorización en práctica interactiva y significativa.

Por otra parte, Quevedo Delgado (2022/2023) aplicó un enfoque de Investigación-Acción Pedagógica (IAP) para diseñar una secuencia didáctica gamificada orientada al fortalecimiento de la ortografía en primaria. La intervención, estructurada en tres fases —deconstrucción, reconstrucción y validación—, permitió identificar las principales dificultades del estudiantado y demostrar que las estrategias basadas en retos progresivos y aprendizaje significativo mejoran la aplicación de las normas ortográficas.

El valor de esta experiencia radica en su carácter reflexivo y contextualizado, evidenciando que la gamificación situada en los intereses y necesidades del grupo favorece la apropiación de reglas y la transferencia a la producción escrita.

Finalmente, De Ávila (2024), en un estudio cuasi-experimental realizado en el Caribe colombiano, evaluó el Efecto de la gamificación en el fortalecimiento de la conciencia fonológica y la lectoescritura en estudiantes de primero de primaria. La intervención, implementada mediante ClassDojo y Wordwall, mostró mejoras significativas en el grupo experimental y una mayor homogeneidad en los resultados respecto al grupo control.

Aunque dirigida a un nivel inicial, esta investigación confirma la relación causal entre gamificación y desarrollo fonológico, evidenciando que los entornos de aprendizaje gamificados potencian la atención, la memoria de trabajo y la conciencia fonológica, precursores esenciales de la ortografía.

En conjunto, los antecedentes revisados configuran un panorama coherente que valida el potencial de la gamificación como recurso pedagógico para el desarrollo de competencias ortográficas. Los estudios de alta evidencia (Witzel et al., 2024; Parrott y Ebrahimi, 2025) confirman la eficacia de intervenciones dominio-específicas; las investigaciones orientadas al diseño (Parrott, 2025; Jogo et al., 2022) aportan criterios para la estructuración de experiencias de flujo y retroalimentación continua; y los trabajos nacionales (Cuadros y López, 2020; Álvarez y Quevedo, 2022; Quevedo, 2023; De Ávila, 2024) ofrecen marcos de aplicación contextualizados y replicables. Este cuerpo de evidencia sustenta la pertinencia de diseñar una propuesta gamificada integral, ajustada al currículo de quinto grado, que articule motivación, precisión normativa y autonomía, y que

contribuya al fortalecimiento de la competencia ortográfica desde un enfoque formativo, inclusivo y lúdico.

## **2.2 Fundamentos teóricos**

### **La enseñanza de la lengua y la competencia ortográfica en la educación básica**

#### **La lengua escrita como construcción cognitiva y cultural**

La enseñanza de la lengua escrita constituye un proceso cognitivo y cultural complejo que articula dimensiones comunicativas, normativas y sociales. Desde una perspectiva funcional, la lengua escrita no se limita a la transcripción gráfica del habla, sino que representa una forma de pensamiento organizado que posibilita la construcción, preservación y transmisión del conocimiento (Cassany, 2006). La escritura se convierte, por tanto, en una herramienta de mediación cultural que exige la comprensión de las convenciones lingüísticas y el uso consciente de las normas ortográficas.

En este sentido, la ortografía se concibe no solo como un conjunto de reglas prescriptivas, sino como una práctica social que refleja el consenso lingüístico de una comunidad discursiva. La Real Academia Española (RAE, 2020) la define como el sistema de signos que regula la representación gráfica de los fonemas y las palabras, garantizando la cohesión comunicativa y la inteligibilidad de los textos. Su aprendizaje, por tanto, demanda un equilibrio entre la comprensión del código y su aplicación contextual, reconociendo que escribir correctamente es una manifestación de competencia comunicativa y de pertenencia cultural.

En el contexto colombiano, el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2016) establece que la enseñanza del lenguaje debe orientarse desde un enfoque por

competencias, entendidas como la integración de saberes, habilidades, actitudes y valores para actuar de manera eficaz en diversas situaciones comunicativas. Este enfoque implica trascender la enseñanza fragmentada de normas gramaticales y ortográficas, promoviendo un aprendizaje funcional que articule el saber lingüístico con la práctica comunicativa. La competencia escrita se asume entonces como un proceso progresivo que integra la conciencia metalingüística, el conocimiento normativo y la capacidad de autorregulación, elementos indispensables para la construcción de textos coherentes, cohesionados y ortográficamente correctos.

Así, la lengua escrita debe enseñarse como un acto de significado, en el cual la ortografía ocupa un lugar esencial, no solo por su valor normativo, sino porque garantiza la precisión semántica, evita ambigüedades y contribuye a la credibilidad discursiva del sujeto escritor. Este planteamiento demanda estrategias didácticas centradas en la reflexión, el uso significativo y la contextualización, más que en la mera repetición mecánica de reglas.

La competencia ortográfica como componente de la competencia comunicativa

La competencia ortográfica forma parte integral de la competencia comunicativa, entendida como la capacidad de comprender y producir textos adecuados al contexto, con corrección lingüística y coherencia discursiva (Hymes, 1972). En este marco, la ortografía se define como la habilidad para aplicar de manera autónoma las normas de escritura que regulan el uso de grafías, tildes, signos de puntuación y mayúsculas, sustentada en la conciencia metalingüística y en procesos de autocorrección (Defior, 2017).

Desde la psicología cognitiva, se reconoce que el aprendizaje ortográfico involucra tres sistemas interrelacionados: la conciencia fonológica, que permite identificar la estructura sonora de las palabras; la memoria visual, que favorece el reconocimiento global de las formas correctas; y la memoria de trabajo, que posibilita retener temporalmente la

secuencia de letras durante la escritura (Defior, 2017). El dominio ortográfico, por tanto, no se alcanza únicamente mediante la exposición a reglas, sino a través de la interacción entre la reflexión fonológica, la observación consciente y la práctica contextualizada.

En la educación básica, especialmente en los grados de primaria, los errores ortográficos recurrentes suelen estar asociados al nivel de desarrollo cognitivo y lingüístico del estudiante. Las confusiones entre fonemas semejantes (b/v, g/j, c/s/z), la omisión o uso incorrecto de tildes, y los errores en el uso de signos de puntuación, responden tanto a la interferencia fonética como a la falta de estrategias de monitoreo y verificación. Estos errores deben comprenderse como indicadores del proceso de adquisición y no como fallas sancionables, lo cual implica que la intervención pedagógica se enfoque en la comprensión del error y en la retroalimentación constructiva, orientada a fortalecer la conciencia ortográfica y la autonomía escritural.

La competencia ortográfica, entonces, se construye gradualmente en la medida en que el estudiante logra integrar el conocimiento declarativo de las normas con su aplicación funcional en contextos reales de comunicación. Este proceso demanda mediaciones didácticas que favorezcan la reflexión metalingüística, la práctica significativa y la autoevaluación, posibilitando que el alumno transite de la dependencia de la corrección externa a la autorregulación de su propio proceso de escritura.

#### Dificultades y desafíos en la enseñanza tradicional de la ortografía

Históricamente, la enseñanza de la ortografía en la escuela ha estado marcada por metodologías memorísticas, repetitivas y punitivas, centradas en la copia y la sanción del error. Este enfoque ha demostrado ser ineficaz para promover aprendizajes duraderos, pues prioriza la retención mecánica sobre la comprensión significativa (Cassany, 2006). La ausencia de contextos reales de uso y la desvinculación entre las actividades ortográficas y

las prácticas de escritura auténtica han limitado la transferencia del conocimiento normativo a la producción textual.

Diversas investigaciones han evidenciado que los métodos tradicionales generan baja motivación, ansiedad ante el error y una escasa autorregulación del aprendizaje. El estudiante percibe la ortografía como un conjunto arbitrario de reglas descontextualizadas, lo que dificulta su apropiación consciente y su aplicación en contextos comunicativos diversos (Tapias, 2020). En consecuencia, los avances en precisión ortográfica son temporales y dependientes de la vigilancia externa, sin consolidar hábitos autónomos de corrección ni de monitoreo.

Frente a este panorama, se hace necesario un cambio de paradigma pedagógico que asuma la ortografía como una competencia que se desarrolla mediante la actividad cognitiva, la reflexión y el uso significativo. En este contexto, emergen las estrategias activas y mediadas por tecnología, entre ellas la gamificación, que integran la motivación intrínseca, el reto progresivo y la retroalimentación inmediata. Estas metodologías favorecen la transferencia de las reglas ortográficas a la escritura real, al situar al estudiante como protagonista de su aprendizaje y al transformar el error en una oportunidad de mejora.

Así, la enseñanza de la ortografía en la educación básica debe orientarse hacia enfoques que combinen el rigor normativo con la creatividad didáctica, articulando lo lúdico, lo tecnológico y lo cognitivo. De este modo, la ortografía deja de ser un fin en sí misma para convertirse en un medio que potencia la claridad, la coherencia y la eficacia comunicativa, contribuyendo al desarrollo integral de las competencias lingüísticas del estudiante.

La gamificación en contextos educativos

### Conceptualización y fundamentos teóricos de la gamificación

En las últimas décadas, la gamificación se ha posicionado como una estrategia pedagógica innovadora que trasciende el uso recreativo del juego para incorporarlo intencionalmente al proceso educativo. Deterding et al. (2011) la definen como la utilización de mecánicas, dinámicas y elementos propios del diseño de juegos en contextos no lúdicos, con el fin de fomentar la motivación, la implicación y el aprendizaje activo. En el ámbito educativo, la gamificación se fundamenta en la premisa de que la experiencia de juego puede recrear entornos de aprendizaje estimulantes que inviten al estudiante a participar, explorar, equivocarse y perseverar en la búsqueda de soluciones.

Kapp (2012) amplía esta definición al enfatizar que la gamificación no consiste simplemente en incorporar juegos al aula, sino en diseñar experiencias de aprendizaje con estructura lúdica, donde los estudiantes asumen un rol protagónico, toman decisiones y enfrentan retos que les permiten avanzar mediante la superación de niveles o misiones. En este sentido, la gamificación se concibe como una estrategia didáctica intencional, sustentada en principios psicológicos y pedagógicos que promueven la autonomía, la competencia y la relación social, los tres pilares de la teoría de la autodeterminación (Deci & Ryan, 2000).

Asimismo, la teoría del flujo de Csikszentmihalyi (1990) aporta un marco explicativo esencial, al señalar que el aprendizaje es más eficaz cuando las tareas generan un estado de compromiso total, equilibrio entre desafío y habilidad, y retroalimentación inmediata. Bajo esta mirada, la gamificación propicia un ambiente en el que los estudiantes experimentan placer por aprender, no por obligación, sino por el disfrute del proceso y la satisfacción de progresar. Desde el enfoque constructivista, la gamificación se vincula con las teorías de Vygotsky (1978) y Piaget (1970), al considerar el aprendizaje como una

construcción activa mediada por la interacción y la resolución de problemas, en la que el juego cumple una función de mediación cognitiva y social.

Por su parte, el aprendizaje significativo de Ausubel (1983) se ve fortalecido en entornos gamificados, dado que las actividades lúdicas permiten anclar nuevos contenidos a experiencias previas, otorgándoles sentido y facilitando su retención a largo plazo. De igual manera, las teorías del aprendizaje multimodal y del procesamiento dual (Mayer, 2009) explican la eficacia de la gamificación al integrar estímulos visuales, auditivos y kinestésicos, que favorecen la atención sostenida y la codificación múltiple de la información.

En síntesis, la gamificación se sustenta en una base teórica sólida, en la que convergen enfoques motivacionales, cognitivos y constructivistas, consolidándola como una estrategia pedagógica pertinente para fomentar aprendizajes profundos, autorregulados y emocionalmente positivos.

#### Elementos estructurales y dinámicos de la gamificación

El diseño de experiencias gamificadas requiere la integración coherente de elementos estructurales, mecánicos y dinámicos que configuran el entorno de aprendizaje. Según Werbach y Hunter (2012), las mecánicas corresponden a las reglas y procedimientos que determinan el funcionamiento del sistema de juego, entre ellas los puntos, niveles, recompensas, insignias y retroalimentación inmediata. Estos elementos proporcionan claridad de objetivos y permiten al estudiante reconocer su progreso y logros alcanzados.

Las dinámicas, por su parte, aluden a los aspectos emocionales y sociales que emergen durante la experiencia lúdica, como la competencia, la cooperación, la narrativa, la autonomía y el reconocimiento (Hamari et al., 2014). Su función es generar inmersión y compromiso, transformando las actividades académicas en misiones con sentido y

propósito. Finalmente, la estética del juego comprende los componentes sensoriales y simbólicos que dotan de atractivo visual y emocional a la experiencia, potenciando la motivación intrínseca y la conexión afectiva con el aprendizaje (Salen & Zimmerman, 2004).

Un sistema gamificado equilibrado articula estos tres niveles para crear experiencias de flujo que promuevan la atención sostenida y la persistencia. En el contexto escolar, esto se traduce en la organización de secuencias didácticas estructuradas por retos progresivos, acompañadas de retroalimentación continua y espacios de autorreflexión. La introducción de tableros de progreso, rankings colaborativos y sistemas de insignias permite visibilizar los avances individuales y grupales, fortaleciendo el sentido de logro y la autoeficacia.

En la enseñanza de la ortografía, estos elementos adquieren un valor adicional, pues facilitan la práctica repetida y significativa, la autocorrección y el refuerzo positivo, elementos esenciales para consolidar aprendizajes normativos. Así, las reglas ortográficas pueden abordarse como desafíos escalonados, en los cuales el estudiante, mediante la superación de niveles, internaliza las normas y las aplica en contextos comunicativos reales.

#### Tipologías de gamificación en educación

Diversos autores distinguen entre gamificación estructural y gamificación de contenido (Kapp, 2012). La primera se centra en los componentes externos del juego — puntos, niveles, recompensas— para motivar la participación, mientras que la segunda incorpora las dinámicas narrativas y simbólicas del juego dentro del contenido mismo, transformando el aprendizaje en una experiencia inmersiva. En el ámbito escolar, la combinación de ambos enfoques ha demostrado ser la más eficaz, ya que permite equilibrar la motivación extrínseca con la comprensión profunda del contenido.

Los modelos mixtos de gamificación integran plataformas digitales como Wordwall, Kahoot, Genially o ClassDojo, las cuales posibilitan diseñar actividades interactivas, retos cooperativos y evaluaciones formativas dinámicas. Estas herramientas, al ofrecer retroalimentación inmediata y visualización del progreso, fortalecen la motivación y facilitan la personalización del aprendizaje, respondiendo a diferentes ritmos y estilos cognitivos.

La evidencia empírica reciente respalda el impacto positivo de la gamificación en la motivación académica, el rendimiento escolar y la retención del conocimiento (Domínguez et al., 2020; Hamari et al., 2021). En particular, en la enseñanza de la lengua, la gamificación ha mostrado beneficios en el desarrollo de la conciencia fonológica, la escritura creativa y la precisión ortográfica, al ofrecer entornos de práctica lúdicos y retroalimentación inmediata.

En consecuencia, la gamificación se consolida como una estrategia pedagógica integradora que conjuga el rigor académico con el placer por aprender. Su incorporación en la enseñanza de la ortografía responde no solo a la necesidad de motivar al estudiante, sino también de transformar el error en oportunidad, de contextualizar la norma y de fortalecer la autonomía en la producción escrita, elementos esenciales para el logro de las competencias comunicativas en la educación básica.

Interrelación entre gamificación y enseñanza de la ortografía

La ortografía como dominio susceptible de gamificación

La ortografía, en tanto componente normativo del lenguaje escrito, presenta características que la convierten en un dominio altamente susceptible de gamificación. Su naturaleza sistemática, basada en reglas, excepciones y patrones, permite diseñar secuencias didácticas estructuradas como retos o niveles de progresión, donde cada norma

ortográfica puede transformarse en una misión que el estudiante debe superar mediante la práctica, la reflexión y la retroalimentación. Esta estructura se alinea con el principio de progresión gradual característico de los entornos gamificados (Kapp, 2012), en los cuales el avance depende del logro de objetivos específicos y medibles.

Desde una perspectiva pedagógica, la gamificación ofrece una alternativa innovadora para abordar uno de los mayores desafíos en la enseñanza de la ortografía: la motivación sostenida. Tradicionalmente, las actividades ortográficas se han asociado a la repetición mecánica y la sanción del error, lo que reduce el interés del estudiante y limita la transferencia del conocimiento a contextos de escritura real. Los entornos gamificados, por el contrario, incorporan elementos de juego (puntos, niveles, insignias, recompensas y feedback inmediato) que transforman la corrección ortográfica en una experiencia de aprendizaje activo y significativo (Werbach & Hunter, 2012).

Además, la gamificación permite abordar la ortografía desde un enfoque metacognitivo y autorregulado, al ofrecer espacios de práctica autónoma en los que el estudiante identifica sus errores, recibe retroalimentación inmediata y ajusta sus estrategias de aprendizaje. Este proceso fortalece la conciencia ortográfica, entendida como la capacidad de reconocer, analizar y aplicar reglas de manera intencionada y contextualizada (Defior, 2017). En consecuencia, el error deja de ser percibido como una falla para convertirse en una oportunidad de aprendizaje, coherente con la lógica constructivista del aprendizaje significativo (Ausubel, 1983).

Finalmente, la segmentación del contenido ortográfico por categorías de complejidad (uso de tildes, homofonías, grafías consonánticas, puntuación) permite organizar un sistema de niveles o misiones que facilita la práctica espaciada y la consolidación progresiva de las reglas. En este sentido, la gamificación actúa como un

andamiaje pedagógico que guía al estudiante desde la comprensión inicial hasta la aplicación autónoma, favoreciendo la internalización y el uso funcional de la norma.

#### Beneficios pedagógicos de la gamificación ortográfica

La incorporación de la gamificación en la enseñanza de la ortografía ofrece beneficios pedagógicos comprobables, tanto en la dimensión cognitiva como en la motivacional y afectiva. En primer lugar, contribuye al incremento de la motivación intrínseca, al situar al estudiante en un contexto de aprendizaje en el que los logros son visibles, recompensados y vinculados a un sentido de progreso personal (Deci & Ryan, 2000). Al sustituir la sanción por el reconocimiento, la gamificación favorece una actitud positiva hacia el aprendizaje de la norma y estimula la persistencia ante la dificultad, aspecto crucial en dominios que requieren práctica reiterada.

En segundo lugar, los entornos gamificados potencian la retención y transferencia del conocimiento. La repetición espaciada, la práctica deliberada y la retroalimentación inmediata, características centrales de los juegos educativos, fortalecen la memoria ortográfica visual y la conciencia fonológica, facilitando la generalización de las reglas a nuevos contextos de escritura (Mayer, 2009; Defior, 2017). Al ofrecer tareas desafiantes pero alcanzables, la gamificación promueve el estado de flujo, optimizando la atención sostenida y reduciendo las distracciones que suelen interferir en la precisión ortográfica.

En tercer lugar, la gamificación fomenta la autorregulación y la metacognición, al implicar procesos de autoevaluación y toma de decisiones. El estudiante gamificado reflexiona sobre sus errores, identifica patrones y planifica estrategias para mejorar su desempeño, lo que le permite avanzar hacia niveles superiores de dominio. Esta capacidad de monitoreo constante contribuye a consolidar hábitos de revisión y corrección, elementos esenciales en la escritura autónoma.

Desde el punto de vista emocional, la gamificación genera un ambiente de aprendizaje seguro y motivador, en el que el error se resignifica y se promueve la confianza en las propias capacidades. Este clima positivo es especialmente relevante en el trabajo ortográfico, donde la exposición frecuente al juicio y la corrección puede afectar la autoestima académica. Al integrar la emoción con la cognición, la gamificación fortalece la disposición del estudiante hacia el aprendizaje y la internalización de la norma.

#### Experiencias previas y lecciones aprendidas

La evidencia empírica reciente confirma la efectividad de la gamificación en la enseñanza de la lengua y, en particular, de la ortografía. Estudios internacionales, como el ensayo controlado de Witzel et al. (2024), demostraron que los programas gamificados centrados en habilidades específicas de procesamiento fonológico y correspondencia grafema-fonema producen mejoras significativas en la ortografía de niños con dificultades de aprendizaje. Estos resultados evidencian que las intervenciones dominio-específicas, basadas en la práctica interactiva y la retroalimentación inmediata, tienen un impacto directo en la precisión escrita.

De igual modo, investigaciones aplicadas en contextos latinoamericanos, como las desarrolladas por Álvarez y Quevedo (2022) y Quevedo (2023) en instituciones colombianas, evidencian que los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) gamificados, diseñados con herramientas como Wordwall, Kahoot y Genially, logran mejorar la motivación y el uso correcto de reglas ortográficas en primaria. En estos estudios, la integración de recursos digitales permitió transformar la enseñanza tradicional en una experiencia interactiva y significativa, generando avances en la autonomía, la participación activa y la conciencia ortográfica de los estudiantes.

Asimismo, experiencias como las de De Ávila (2024) en el Caribe colombiano, basadas en diseños cuasi-experimentales, confirman que los entornos gamificados fortalecen no solo la ortografía, sino también las habilidades precursoras como la conciencia fonológica, que constituyen la base del dominio ortográfico. Estos hallazgos refuerzan la idea de que la gamificación, más allá de su carácter motivador, actúa como una herramienta pedagógica estructurada que articula componentes cognitivos, afectivos y sociales del aprendizaje.

En conjunto, las lecciones derivadas de estas investigaciones sugieren que la gamificación debe concebirse como un sistema integral de mediación didáctica, no como un recurso aislado. Su eficacia depende de la claridad de los objetivos, la coherencia entre las mecánicas y los resultados esperados, y la articulación con prácticas reflexivas que fomenten la transferencia del aprendizaje a la escritura espontánea. De esta forma, la gamificación ortográfica se configura como una estrategia capaz de conjugar la precisión normativa con la motivación y el disfrute, pilares fundamentales para el desarrollo de competencias comunicativas sólidas en la educación básica.

Enfoque pedagógico y principios didácticos

Fundamentación en el enfoque constructivista y sociocultural

El presente estudio se sustenta en el enfoque constructivista del aprendizaje, que concibe al estudiante como protagonista activo de la construcción del conocimiento. Desde esta perspectiva, el aprendizaje no es la simple adquisición de información, sino un proceso de elaboración significativa mediado por la experiencia, la interacción y la reflexión (Piaget, 1970). En la enseñanza de la lengua y, particularmente, de la ortografía, ello implica que el estudiante construye su conocimiento normativo a partir del descubrimiento

de regularidades, la formulación de hipótesis y la confrontación entre sus producciones y el modelo convencional.

Piaget (1970) sostiene que el conocimiento se desarrolla mediante procesos de asimilación y acomodación, en los cuales el sujeto ajusta sus esquemas cognitivos para incorporar nuevas informaciones. En el contexto ortográfico, este principio se materializa cuando el estudiante compara sus propias escrituras con las formas correctas, analiza las discrepancias y reorganiza su comprensión de la regla. En consecuencia, el error no se percibe como una falta, sino como un indicador del proceso de aprendizaje y una oportunidad para la regulación cognitiva.

De manera complementaria, el enfoque sociocultural de Vygotsky (1978) aporta la noción de mediación y andamiaje, fundamentales para comprender cómo el aprendizaje se construye en interacción con otros. El lenguaje, las herramientas culturales y las tecnologías educativas funcionan como mediadores que posibilitan la internalización de los saberes sociales. La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) representa, en este marco, el espacio donde el estudiante puede alcanzar un nivel superior de desempeño con la guía de un adulto o par más competente. La gamificación, al incorporar retroalimentación inmediata, desafíos graduados y colaboración entre pares, actúa precisamente como un andamiaje lúdico, que orienta y sostiene al estudiante en su tránsito hacia la autonomía ortográfica.

En síntesis, el enfoque constructivista y sociocultural convergen en la idea de que el aprendizaje ortográfico debe ser activo, reflexivo y situado, promoviendo la participación del estudiante en tareas significativas, contextualizadas y mediadas por recursos que estimulen la exploración y la autorregulación. Estos postulados se alinean con el principio de aprendizaje por descubrimiento guiado (Bruner, 1987), donde la gamificación ofrece un

entorno estructurado para que el estudiante descubra patrones ortográficos, comprenda su lógica y los aplique de manera funcional en la producción escrita.

#### Aprendizaje significativo y enseñanza multimodal

La enseñanza de la ortografía, para ser efectiva, debe garantizar que el conocimiento adquirido sea significativo y transferible. Según Ausubel (1983), el aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos contenidos se relacionan con los saberes previos del estudiante, integrándose en su estructura cognitiva de forma no arbitraria. En este proceso, la motivación y la disposición para aprender juegan un papel central, pues determinan la profundidad de la asimilación.

La gamificación, al integrar elementos de reto, recompensa y feedback, favorece la predisposición cognitiva y afectiva necesaria para establecer esas conexiones. Las actividades ortográficas, estructuradas como misiones o niveles, permiten que las reglas no se aprendan de manera aislada, sino contextualizadas en situaciones comunicativas concretas. Así, el estudiante no memoriza una norma, sino que la aplica funcionalmente en la resolución de un desafío, lo que fortalece su comprensión y su permanencia en la memoria de largo plazo.

Este enfoque se ve reforzado por las teorías del aprendizaje multimodal y del procesamiento dual (Mayer, 2009), las cuales evidencian que la información se comprende y retiene mejor cuando se presenta mediante canales sensoriales múltiples (visual, auditivo y kinestésico). La enseñanza multimodal reconoce que los estudiantes poseen estilos de aprendizaje diversos, y que la combinación de textos, imágenes, sonidos, movimiento y manipulación de recursos digitales potencia la codificación y el recuerdo. En la enseñanza ortográfica, ello se traduce en el uso de pictogramas, animaciones, juegos interactivos y

ejercicios auditivos que estimulan la correspondencia fonema–grafema y fortalecen la memoria visual de las palabras.

En consecuencia, una enseñanza ortográfica mediada por la gamificación y sustentada en la multimodalidad no solo promueve la comprensión de las normas, sino también el desarrollo de habilidades metacognitivas y de autocorrección. El estudiante deja de ser un receptor pasivo de reglas para convertirse en un agente activo, capaz de reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, identificar sus errores y formular estrategias para superarlos.

#### Evaluación formativa y gamificada

El enfoque pedagógico adoptado implica una transformación de la evaluación, que pasa de ser un mecanismo sancionador a constituirse en una herramienta de aprendizaje. La evaluación formativa, según Black y Wiliam (2009), se orienta a recopilar evidencias del proceso para retroalimentar y ajustar la enseñanza, favoreciendo la autorregulación del estudiante. En el ámbito ortográfico, esta perspectiva requiere instrumentos que permitan valorar no solo el producto escrito, sino también los procesos cognitivos y metacognitivos implicados en la corrección, la reflexión y la aplicación de la norma.

La evaluación gamificada surge como una extensión natural de este enfoque, al integrar mecanismos de retroalimentación inmediata, insignias, niveles de logro, barras de progreso y sistemas de recompensas simbólicas. Estos elementos convierten la evaluación en una experiencia motivante, donde los errores son entendidos como parte del recorrido hacia el dominio de la competencia. Además, la visibilidad del progreso refuerza la autoeficacia y el compromiso del estudiante con su aprendizaje.

En el contexto de la enseñanza de la ortografía, la evaluación gamificada posibilita un seguimiento continuo de la precisión y la mejora progresiva, al tiempo que fomenta la

reflexión sobre las estrategias empleadas. Las rúbricas adaptadas, los rankings cooperativos y los tableros de retroalimentación permiten establecer criterios claros de desempeño y estimular la colaboración entre pares.

Desde este enfoque, evaluar deja de ser un acto final para convertirse en un proceso dinámico que acompaña la práctica, orienta las decisiones pedagógicas y empodera al estudiante como protagonista de su progreso. Así, la evaluación formativa y gamificada se integra plenamente al enfoque constructivista y sociocultural, al concebir el aprendizaje como un proceso continuo de mejora, reflexión y autoafirmación.

En síntesis, el enfoque pedagógico y los principios didácticos que sustentan esta investigación proponen un modelo de enseñanza ortográfica centrado en el estudiante, activo, reflexivo y mediado por la tecnología, en el cual la gamificación actúa como estrategia integradora que articula la motivación, la comprensión significativa y la autorregulación. Este marco teórico legitima la pertinencia de diseñar experiencias gamificadas para el fortalecimiento de las competencias ortográficas en educación básica, asegurando la coherencia entre los fundamentos pedagógicos, los objetivos formativos y las necesidades reales de los aprendices.

#### Marco normativo y lineamientos curriculares

La enseñanza de la lengua castellana y el fortalecimiento de las competencias ortográficas en la educación básica colombiana se encuentran sustentados en un conjunto de disposiciones legales, políticas educativas y lineamientos curriculares que orientan la acción pedagógica hacia la formación integral del estudiante. Dicho marco normativo establece las bases para garantizar el derecho a una educación de calidad, inclusiva, pertinente y acorde con las necesidades del contexto sociocultural y lingüístico del país.

La Ley General de Educación y el enfoque de competencias comunicativas

La Ley 115 de 1994, conocida como Ley General de Educación, constituye el fundamento jurídico que regula el sistema educativo colombiano. En su artículo 5, establece que la educación tiene como fin “el pleno desarrollo de la personalidad”, orientando la formación hacia la adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes que permitan al individuo actuar con autonomía, responsabilidad y sentido crítico. En coherencia con ello, la ley promueve un enfoque de educación integral, donde el lenguaje ocupa un lugar central como instrumento de comunicación, pensamiento y cultura.

En el artículo 22, la ley define los objetivos específicos de la educación básica, entre los cuales se destaca la necesidad de desarrollar habilidades de expresión oral y escrita, comprendiendo el lenguaje como herramienta de acceso al conocimiento y a la vida social. Desde esta perspectiva, la enseñanza de la ortografía no se concibe como un aprendizaje aislado o mecánico, sino como un componente transversal del desarrollo de la competencia comunicativa, indispensable para la producción textual coherente, cohesionada y adecuada al contexto.

Este enfoque se profundiza en los Lineamientos Curriculares del Área de Lengua Castellana (Ministerio de Educación Nacional (MEN), 2003), los cuales conciben el lenguaje como una práctica social y cultural. Dichos lineamientos orientan la enseñanza hacia la comprensión y producción de textos en contextos comunicativos reales, incorporando la reflexión sobre la lengua, sus normas y usos. La ortografía, en este marco, se aborda desde una perspectiva funcional y significativa, vinculada al desarrollo del pensamiento y la construcción del sentido.

Decreto 1860 de 1994 y la organización curricular

El Decreto 1860 de 1994, reglamentario de la Ley General de Educación, establece los criterios para la organización del currículo escolar, la elaboración del Proyecto

Educativo Institucional (PEI) y la formulación de los planes de estudio. En su artículo 33, plantea que el currículo debe responder a los fines de la educación, al contexto sociocultural y a las características de los estudiantes, promoviendo metodologías activas que favorezcan la participación, la reflexión y el aprendizaje significativo.

Este mandato es coherente con la incorporación de estrategias como la gamificación, que dinamizan los procesos de enseñanza-aprendizaje y propician la motivación intrínseca. En el caso del área de Lengua Castellana, el decreto orienta la planeación curricular hacia el logro de competencias comunicativas y lingüísticas, dentro de las cuales la competencia ortográfica adquiere relevancia como manifestación del dominio de la lengua escrita.

Asimismo, el artículo 36 del mismo decreto destaca la necesidad de que las instituciones educativas promuevan innovaciones pedagógicas y el uso de recursos didácticos acordes con las transformaciones tecnológicas. Este principio legitima la incorporación de recursos digitales interactivos y plataformas gamificadas como herramientas válidas para fortalecer la enseñanza de la ortografía desde enfoques activos, inclusivos y contextualizados.

#### Estándares Básicos de Competencias y políticas de calidad educativa

El MEN (2006), a través de los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, definió los desempeños esperados de los estudiantes en lectura, escritura, oralidad y literatura. En ellos, la ortografía se integra como un criterio transversal de calidad textual, asociado a la claridad, coherencia y corrección gramatical. En particular, los estándares para quinto grado enfatizan la necesidad de “escribir textos con ortografía convencional, uso adecuado de tildes, signos de puntuación y concordancia gramatical”, reconociendo que

estas habilidades no solo garantizan la inteligibilidad, sino también la autonomía comunicativa del estudiante.

Complementariamente, el MEN (2016), mediante la actualización del enfoque por competencias, reafirma que la enseñanza del lenguaje debe centrarse en el desarrollo de la capacidad de uso, más que en la memorización de reglas. Este enfoque resalta la importancia de articular la norma ortográfica con la intención comunicativa y el contexto de producción, promoviendo la reflexión metalingüística y la autorregulación en la escritura.

En el marco de las políticas de calidad educativa, el Plan Decenal de Educación 2016–2026 destaca la necesidad de fortalecer la innovación pedagógica, la inclusión y la pertinencia curricular mediante la incorporación de tecnologías digitales que potencien el aprendizaje autónomo y significativo. Bajo este lineamiento, las estrategias de gamificación se consolidan como prácticas coherentes con los principios de la política educativa nacional, al integrar la tecnología con metodologías activas orientadas al desarrollo de competencias.

#### Incorporación de las TIC y Objetivos de Desarrollo Sostenible

En coherencia con las tendencias internacionales, Colombia ha promovido la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como eje transversal de la calidad educativa. El MEN (2022), a través de su política de Transformación Digital Educativa, plantea la necesidad de que los docentes integren recursos tecnológicos para diseñar experiencias innovadoras que respondan a los desafíos del siglo XXI. La gamificación, como metodología mediada por TIC, se enmarca en esta política al favorecer aprendizajes activos, personalizados y motivadores.

Por otra parte, los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), particularmente el ODS 4: Educación de Calidad, adoptado por Colombia en la Agenda 2030, establecen el compromiso de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y de promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2015). La enseñanza de la ortografía desde estrategias gamificadas contribuye al cumplimiento de este objetivo, al promover prácticas pedagógicas innovadoras, accesibles y centradas en el estudiante.

En síntesis, el marco normativo colombiano sustenta la pertinencia y validez de incorporar estrategias pedagógicas innovadoras, como la gamificación, en la enseñanza de la ortografía. Las disposiciones legales y curriculares convergen en la necesidad de articular competencia comunicativa, uso significativo del lenguaje y mediación tecnológica, garantizando un aprendizaje inclusivo, contextualizado y de alta calidad. Así, este trabajo se inscribe en un marco jurídico y pedagógico que respalda la transformación de las prácticas educativas hacia modelos más dinámicos, participativos y centrados en el desarrollo integral del estudiante.

#### Síntesis integradora de los referentes conceptuales

El análisis articulado de los referentes conceptuales y normativos permite consolidar una visión comprensiva del fenómeno educativo objeto de estudio: el fortalecimiento de las competencias ortográficas mediante estrategias gamificadas en el aula de quinto grado. La síntesis de las teorías, enfoques pedagógicos, evidencias empíricas y políticas educativas expuestas revela una convergencia clara hacia la necesidad de transformar las prácticas tradicionales de enseñanza de la ortografía (basadas en la repetición mecánica y la sanción del error) por modelos pedagógicos activos, reflexivos, multimodales y centrados en el estudiante.

Desde la perspectiva lingüística y cognitiva, la ortografía se comprende como un sistema de convenciones que garantiza la inteligibilidad del lenguaje escrito y refleja la pertenencia cultural y comunicativa del hablante (Cassany, 2006; RAE, 2020). Su aprendizaje, lejos de ser un proceso memorístico, involucra la activación de múltiples procesos cognitivos: la conciencia fonológica, la memoria visual, la atención selectiva y la autorregulación metacognitiva (Defior, 2017). Por tanto, las estrategias de enseñanza deben propiciar contextos de práctica significativa donde el estudiante reflexione, aplique y valide las normas ortográficas en situaciones reales de comunicación.

En este marco, la gamificación emerge como una estrategia pedagógica coherente con las demandas del aprendizaje contemporáneo. Sustentada en teorías motivacionales como la autodeterminación (Deci & Ryan, 2000) y el flujo (Csikszentmihalyi, 1990), la gamificación orienta la enseñanza hacia la motivación intrínseca, el compromiso activo y la autorregulación del aprendizaje. A través de sus mecánicas —puntos, niveles, insignias, retroalimentación inmediata— y dinámicas —reto, narrativa, cooperación—, transforma el aula en un entorno de descubrimiento y participación, donde el error se resignifica como parte del proceso formativo y la superación de desafíos fortalece la autoestima académica.

A nivel pedagógico, el enfoque constructivista (Piaget, 1970) y la teoría sociocultural (Vygotsky, 1978) brindan el sustento epistemológico que orienta la implementación de estas estrategias. Ambas perspectivas coinciden en concebir el aprendizaje como una construcción activa mediada por la interacción y el uso de herramientas culturales. En este sentido, la gamificación opera como un andamiaje mediador que facilita el tránsito del estudiante desde la dependencia hacia la autonomía, permitiéndole avanzar progresivamente en el dominio de las reglas ortográficas. Así mismo, el aprendizaje significativo de Ausubel (1983) y la enseñanza multimodal de Mayer

(2009) refuerzan la necesidad de integrar lo cognitivo, lo emocional y lo sensorial, garantizando que el conocimiento ortográfico sea comprensible, duradero y transferible.

Los antecedentes revisados entre 2020 y 2025 (Witzel et al., 2024; Parrott, 2025; Cuadros & López, 2020; Quevedo, 2023; De Ávila, 2024) coinciden en que la gamificación, aplicada a dominios lingüísticos, genera mejoras comprobables en precisión, motivación y autorregulación. Estas investigaciones, tanto internacionales como nacionales, evidencian que el uso de entornos digitales interactivos, misiones estructuradas y retroalimentación inmediata promueve un aprendizaje más autónomo, significativo y satisfactorio. La articulación entre lo lúdico y lo académico se consolida así como un factor determinante para la consolidación de hábitos ortográficos estables y transferibles a la producción textual.

En coherencia con ello, el marco normativo colombiano —Ley 115 de 1994, Decreto 1860 de 1994 y los Lineamientos Curriculares del MEN (2003, 2006, 2016)— establece el desarrollo de competencias comunicativas como objetivo esencial de la educación básica, reconociendo la escritura y la ortografía como herramientas de expresión, comprensión y participación ciudadana. Las políticas educativas recientes (MEN, 2022) y los compromisos internacionales (ONU, 2015) refuerzan la importancia de incorporar tecnologías digitales y metodologías innovadoras que respondan a los desafíos del siglo XXI, dentro de los cuales la gamificación se presenta como una estrategia alineada con los principios de inclusión, calidad y pertinencia.

De este modo, los distintos referentes analizados se articulan en un modelo teórico-pedagógico integral, donde la competencia ortográfica es asumida como un proceso dinámico que combina conocimiento normativo, reflexión metalingüística y aplicación

contextual. En este modelo, la gamificación actúa como mediación metodológica que integra tres dimensiones esenciales:

La cognitiva, que promueve la comprensión y aplicación consciente de las reglas;

La afectiva, que estimula la motivación y la disposición positiva hacia el aprendizaje;

Y la metacognitiva, que impulsa la autorregulación, la autoevaluación y la transferencia.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de la ortografía, mediado por la gamificación, se concibe, así como una experiencia de aprendizaje activo, reflexivo y significativo, donde la práctica constante, la retroalimentación inmediata y la motivación sostenida posibilitan la adquisición progresiva de la norma. Este enfoque, centrado en el estudiante, reconoce sus diferencias individuales, fomenta la cooperación y convierte el aprendizaje en una experiencia de logro, sentido y pertenencia.

En síntesis, la síntesis integradora confirma la coherencia entre los fundamentos teóricos, las evidencias empíricas y las orientaciones normativas que sustentan esta investigación. La convergencia entre constructivismo, socioculturalismo, aprendizaje significativo y gamificación valida la pertinencia de diseñar estrategias pedagógicas innovadoras para fortalecer las competencias ortográficas en quinto grado. Así, este trabajo se erige como una contribución al campo de la didáctica de la lengua, al proponer un modelo metodológico que conjuga rigor académico, mediación tecnológica y sentido lúdico, garantizando aprendizajes más duraderos, autónomos y contextualizados, en consonancia con los propósitos de la educación contemporánea.

## Capítulo III. Metodología

### 3.1. Diseño

La investigación se inscribe en un diseño descriptivo cualitativo, acorde con el paradigma interpretativo que orienta este estudio. Este tipo de diseño permite describir con detalle los fenómenos sociales tal como se presentan en su contexto natural, sin pretender manipular variables, lo cual es adecuado para comprender cómo la gamificación puede contribuir al fortalecimiento de las competencias ortográficas. El diseño descriptivo, en el ámbito cualitativo, procura especificar las propiedades importantes de personas, grupos o fenómenos en su realidad concreta (Hernández et al., 2014). En este sentido, resultó pertinente para caracterizar las dificultades ortográficas de los estudiantes, las dinámicas de interacción con estrategias gamificadas y los cambios observables en sus producciones escritas. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) indican que en investigación cualitativa los diseños son flexibles y adaptativos, pues no pueden elaborarse con cada detalle desde el inicio, sino que deben responder a las condiciones del campo y a los hallazgos emergentes.

Según Pérez (2025), en los estudios cualitativos cada estudio cualitativo es por sí mismo un diseño de investigación, es decir, no existe una plantilla rígida que se aplique en todos los casos, sino que las decisiones metodológicas (muestreo, técnicas, fases) se van acomodando conforme se avanza en el trabajo de campo. Esta perspectiva recalca que el diseño debe plantearse como una guía orientadora, más que como un plan cerrado.

Este diseño incluyó fases secuenciales de diagnóstico, aplicación de la propuesta gamificada y evaluación final. Aunque el estudio no pretendió validar hipótesis cuantitativas, sí permitió una comparación cualitativa entre las producciones iniciales y

finales de los estudiantes, así como el registro de comportamientos durante las sesiones gamificadas. Asimismo, dada la naturaleza interpretativa del paradigma, mantiene una postura reflexiva y abierta frente al contexto, lo que posibilitó realizar ajustes metodológicos sugiriendo posibles contingencias en el entorno educativo. Como lo plantean Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la adaptabilidad es una característica esencial de la investigación cualitativa, ya que reconoce la complejidad y el dinamismo de los contextos reales.

Aunque los resultados obtenidos no son generalizables estadísticamente, el diseño descriptivo cualitativo ofrece una descripción profunda e interpretativa de cómo los estudiantes experimentan cambios en sus competencias ortográficas mediante la gamificación. De esta manera, el estudio aporta conocimientos contextualizados y sugestivos para investigaciones posteriores en entornos educativos similares.

### **3.1.1 Población, participantes y muestreo**

La población objeto de este estudio estuvo conformada por los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Bicentenario de Soledad (Atlántico), quienes cursaban la básica primaria en el año lectivo 2025. Este grupo se caracterizó por encontrarse en un momento clave del proceso de consolidación de la escritura formal, etapa en la que las competencias ortográficas resultaban fundamentales para el desarrollo de la comunicación escrita y el rendimiento académico en diferentes áreas del conocimiento.

La muestra se determinó a partir de un muestreo intencional, propio de las investigaciones cualitativas, en el cual se privilegió la pertinencia de los participantes frente al fenómeno investigado. En total, participaron aproximadamente veinticinco estudiantes,

seleccionados por su pertenencia al grado en el que se diseñó y aplicó la propuesta pedagógica basada en gamificación. Como señalan Hernández et al., (2014), el muestreo intencional es idóneo cuando se busca incluir a los sujetos que puedan aportar información significativa y relevante en relación con los objetivos de la investigación, sin pretender representatividad estadística.

El contexto de la investigación correspondió al aula de clase del grado quinto de la institución, espacio que ofreció las condiciones naturales para el desarrollo de las actividades y la observación del proceso de aprendizaje. Dicho escenario resultó propicio para registrar de manera directa los comportamientos, percepciones y transformaciones en las competencias ortográficas de los estudiantes. En coherencia, Hernández y Mendoza (2018) sostienen que los diseños cualitativos requieren escenarios auténticos, pues es en ellos donde emergen los significados y prácticas que se pretenden comprender.

Los criterios de inclusión establecidos contemplaron a todos los estudiantes matriculados en el grado quinto durante el período académico en curso, que contaron con autorización expresa de sus padres o acudientes para participar, y que mantuvieron una asistencia regular a las actividades escolares, mostrando disposición para integrarse a las dinámicas de gamificación propuestas. Por el contrario, se excluyeron de la muestra aquellos estudiantes que presentaron inasistencias prolongadas durante las dos semanas de intervención, los que fueron trasladados o se retiraron de la institución en ese lapso, y quienes no presentaron el consentimiento formal requerido para su participación.

De esta manera, la selección de la muestra respondió a criterios de pertinencia, accesibilidad y disposición, características que, según Martínez (2006), son centrales en la investigación cualitativa, donde la finalidad no es alcanzar generalizaciones estadísticas,

sino comprender de manera profunda un fenómeno a partir de los sujetos que lo vivencian en un contexto particular.

### **3.2 Instrumentos de recolección de datos**

La recolección de información se realizó mediante dos técnicas cualitativas que resultaron coherentes con los objetivos de la investigación y el contexto escolar. La primera técnica fue la observación no participante, la cual permitió registrar de manera sistemática el comportamiento de los estudiantes durante la implementación de las actividades gamificadas. Para este fin, se diseñó una guía de observación estructurada, con categorías relacionadas con la motivación, la interacción, la participación en las dinámicas de juego y la aplicación espontánea de reglas ortográficas. Según Hernández-Sampieri, Fernández-Collado y Baptista (2014), la observación en estudios cualitativos es una estrategia central para captar la realidad en el contexto natural, lo que ofreció información directa sobre las conductas y actitudes de los participantes.

La segunda técnica correspondió al análisis documental de producciones escritas, que consistió en la revisión de textos elaborados por los estudiantes antes y después de la intervención. Para ello, se utilizó como instrumento una rúbrica de evaluación, elaborada con indicadores sobre uso de tildes, mayúsculas, ortografía de palabras frecuentes y segmentación. Esta herramienta permitió identificar los errores más recurrentes y valorar la evolución de la competencia ortográfica tras la experiencia gamificada. En concordancia con lo planteado por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), los instrumentos en la investigación cualitativa deben construirse en coherencia con los objetivos, garantizando que los datos obtenidos reflejen la complejidad del fenómeno en estudio.

Ambos instrumentos fueron sometidos a un proceso de validación de contenido, consistente en la revisión por parte de docentes expertos en lengua castellana y en didáctica de la escritura, quienes evaluaron la claridad, pertinencia y coherencia de los ítems con los objetivos de la investigación. Posteriormente, se realizó una aplicación piloto con un grupo reducido de estudiantes de características similares, lo que permitió realizar ajustes antes de su uso definitivo. Este proceso de validación fue fundamental para garantizar la calidad de los datos recolectados, tal como lo sugieren Hernández-Sampieri et al. (2014) al señalar que la confiabilidad y validez en los estudios cualitativos se fundamentan en la adecuación de los instrumentos al contexto y en la rigurosidad de su aplicación.

### 3.2.1 Instrumento 1

Ficha de observación de aula

Objetivo: Registrar el nivel de motivación, interacción y aplicación de reglas ortográficas durante las actividades gamificadas.

**Tabla 1**

*Instrumento 1: Ficha de observación de aula*

Categoría	Indicadores de observación	Escala de registro	Observaciones
Motivación y disposición	- Participa activamente en la actividad. - Muestra interés y entusiasmo. - Mantiene atención durante la dinámica.	Presente / Parcialmente presente / Ausente	La mayoría de los estudiantes mostró entusiasmo al participar en las actividades gamificadas. Algunos estudiantes necesitaron estímulo adicional para mantener

---

			la atención durante toda la dinámica.
Interacción en la actividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coopera con sus compañeros.</li> <li>- Respeto turnos y reglas del juego.</li> <li>- Apoya a otros durante la actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presente /</li> <li>Parcialmente</li> <li>presente /</li> <li>Ausente</li> </ul>	<p>Se observó cooperación entre compañeros, aunque algunos presentaron dificultades para respetar turnos.</p> <p>La mayoría apoyó activamente a sus pares durante el desarrollo de los juegos.</p>
Aplicación ortográfica en contexto lúdico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza correctamente las tildes.</li> <li>- Emplea mayúsculas de manera adecuada.</li> <li>- Segmenta correctamente las palabras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presente /</li> <li>Parcialmente</li> <li>presente /</li> <li>Ausente</li> </ul>	<p>Los estudiantes aplicaron correctamente el uso de mayúsculas y tildes en actividades guiadas.</p> <p>Persisten errores en la segmentación de palabras, especialmente en contextos de escritura libre.</p>

---

Fuente: Elaboración propia

### 3.2.2 Instrumento 2

Rúbrica de análisis de producciones escritas

Objetivo: Evaluar y comparar la competencia ortográfica de los estudiantes antes y después de la propuesta gamificadas.

**Tabla 2***Instrumento 2: Rubrica de análisis de producciones escritas*

Criterio	Logro alto	Logro medio	Logro bajo
Uso de tildes	Emplea correctamente las tildes en la mayoría de las palabras (agudas, graves, esdrújulas).	Emplea tildes en algunos casos, aunque con errores frecuentes.	No aplica reglas de tildación o presenta errores sistemáticos.
Uso de mayúsculas	Utiliza correctamente las mayúsculas en nombres propios, inicios de oración y títulos.	Aplica mayúsculas de forma parcial, con algunos errores.	Omite o desconoce el uso de mayúsculas.
Ortografía de palabras frecuentes	Escribe correctamente las palabras de uso común en su nivel.	Presenta errores ortográficos ocasionales en palabras frecuentes.	Comete errores ortográficos constantes en palabras frecuentes.
Segmentación y puntuación	Segmenta correctamente palabras y emplea signos básicos de puntuación.	Presenta dificultades ocasionales en la segmentación y uso de signos.	Segmenta incorrectamente o no emplea signos de puntuación.

Fuente: Elaboración propia

### 3.3 Procedimiento

El procedimiento de la investigación se desarrolló en varias fases, desde el acceso a la muestra hasta el análisis de la información recolectada. En primer lugar, se gestionaron los permisos institucionales correspondientes ante la rectoría de la Institución Educativa Bicentenario de Soledad (Atlántico), exponiendo los fines del estudio y solicitando la autorización formal para trabajar con el grupo de estudiantes de quinto grado.

Posteriormente, se informó a los padres de familia y acudientes sobre los propósitos de la investigación, los procedimientos a realizar y los posibles riesgos y beneficios derivados de la participación. Una vez se obtuvo el consentimiento informado, se garantizó que la participación de los estudiantes fuese completamente voluntaria y que se respetara en todo momento la intimidad, integridad y dignidad de los participantes.

En la fase de acceso y acercamiento a la muestra, los investigadores presentaron a los estudiantes los objetivos de la propuesta pedagógica basada en la gamificación, destacando que el propósito principal era fortalecer las competencias ortográficas mediante actividades lúdicas. Durante esta etapa, se enfatizó que los datos recolectados se utilizarían únicamente con fines académicos y científicos, manteniendo la confidencialidad de la identidad de los participantes.

Una vez cumplido este proceso inicial, se procedió a la aplicación de los instrumentos en tres momentos. En la primera semana se realizó el diagnóstico inicial: los estudiantes elaboraron una producción escrita individual, la cual fue evaluada mediante la rúbrica diseñada, y además se llevó a cabo una observación de aula en condiciones habituales de clase, con el fin de identificar las principales dificultades ortográficas y actitudes frente al aprendizaje.

En la segunda fase, también desarrollada en la primera semana, se implementaron las actividades gamificadas en sesiones programadas en el aula. Dichas actividades consistieron en juegos de retos ortográficos, dinámicas de competencia colaborativa y ejercicios interactivos, con un sistema de puntos y reconocimientos simbólicos. Durante estas sesiones, el investigador aplicó la guía de observación, registrando comportamientos relacionados con la motivación, la interacción y la aplicación de reglas ortográficas.

La tercera fase correspondió a la evaluación final, desarrollada en la segunda semana. En este momento, los estudiantes elaboraron una nueva producción escrita, evaluada con la misma rúbrica inicial, lo que permitió comparar cualitativamente los avances obtenidos. A su vez, se completó el registro final en la guía de observación, con el fin de consolidar la información sobre la participación y la actitud frente a la propuesta gamificada.

En cuanto al análisis de la información, se empleó la técnica de análisis de contenido cualitativo, que permitió organizar, codificar y categorizar los datos obtenidos de las rúbricas y las observaciones. Según Hernández y Mendoza (2018), este tipo de análisis se centra en identificar patrones, significados y regularidades a partir de los datos cualitativos, posibilitando una interpretación profunda del fenómeno estudiado. El procedimiento de análisis se realizó en tres etapas: primero la de codificación inicial de los datos en categorías asociadas a los objetivos de investigación; en segundo lugar, agrupación de códigos en subcategorías relacionadas con aspectos específicos de la ortografía (uso de tildes, mayúsculas, segmentación de palabras); y por último, la interpretación de los hallazgos en relación con los referentes teóricos y los resultados esperados.

En síntesis, el procedimiento estuvo estructurado en fases claras y secuenciales que garantizaron la rigurosidad en la aplicación de las técnicas, la protección ética de los participantes y la coherencia metodológica con el enfoque cualitativo adoptado.

## **Capítulo IV. Resultados y discusión.**

### **4.1 Presentación general de resultados y discusión**

El desarrollo del presente capítulo tuvo como propósito exponer los resultados obtenidos durante la implementación de la propuesta didáctica “Gamificación como estrategia pedagógica para fortalecer las competencias ortográficas en estudiantes de quinto grado del Colegio Bicentenario de Soledad – Atlántico”, así como analizar los avances alcanzados en la motivación, la participación y la aplicación de las normas ortográficas por parte de los estudiantes. Para la recolección de la información se emplearon dos instrumentos principales: una ficha de observación de aula, aplicada de forma sistemática en cada sesión gamificada, y una rúbrica de análisis de producciones escritas, utilizada para comparar los textos elaborados antes y después de la intervención pedagógica.

La ficha de observación permitió registrar aspectos cualitativos relacionados con la motivación, la disposición, la interacción en las actividades y la aplicación de las reglas ortográficas en contexto lúdico. Este instrumento se aplicó durante las fases de diagnóstico, implementación gamificada I y II, y evaluación final, lo que facilitó obtener una visión continua del comportamiento y evolución de los estudiantes a lo largo del proceso. Por su parte, la rúbrica de análisis de producciones escritas se aplicó en dos momentos: inicialmente, durante la producción escrita diagnóstica, para identificar los errores más frecuentes en tildación, uso de mayúsculas, ortografía de palabras comunes y segmentación,

y posteriormente, en la evaluación final, con el fin de valorar los avances obtenidos tras la implementación de las estrategias gamificadas.

El análisis de los datos se realizó desde un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, con el objetivo de comprender los cambios ocurridos en las competencias ortográficas y en la motivación hacia el aprendizaje a partir de la observación directa y del análisis comparativo de las producciones escritas. Este enfoque permitió describir los comportamientos, evidencias y progresos observados en los estudiantes sin recurrir a mediciones numéricas, priorizando la interpretación del proceso pedagógico y de los resultados alcanzados en el contexto del aula.

En síntesis, los instrumentos aplicados posibilitaron obtener información precisa sobre la forma en que la gamificación influyó en la participación y en el desempeño ortográfico de los estudiantes. A partir de estos insumos, se organizó el análisis de resultados por categorías observadas, articulando la información recolectada con los objetivos del estudio y destacando los aportes de la estrategia implementada al fortalecimiento de la enseñanza de la ortografía en la educación básica primaria.

#### **4.1.1 Resultados del instrumento 1: Ficha de observación**

La ficha de observación de aula permitió registrar los comportamientos, actitudes y desempeños de los estudiantes durante las distintas fases de implementación de la propuesta gamificada. Este instrumento se aplicó de manera continua en cada sesión, con el fin de identificar los niveles de motivación, la calidad de la interacción grupal y la aplicación de las reglas ortográficas en situaciones lúdicas. A partir de la información recolectada, fue posible reconocer patrones de cambio en la participación y en el uso de la ortografía, así

como contrastar las diferencias entre el momento inicial y las fases posteriores de la intervención.

En la categoría motivación y disposición, las observaciones iniciales reflejaron una participación limitada por parte de algunos estudiantes, quienes mostraban poco entusiasmo frente a las actividades tradicionales de ortografía. Sin embargo, a medida que se incorporaron los juegos, las dinámicas por equipos y los retos con sistema de puntos, se evidenció un aumento progresivo en el interés y la atención sostenida durante las sesiones. La mayoría de los estudiantes participó activamente en las misiones ortográficas, mostrando disposición para asumir los desafíos propuestos y entusiasmo por obtener reconocimiento de sus logros. Esta actitud positiva fue especialmente visible en la fase de implementación gamificada II, donde los estudiantes esperaban con expectativa las actividades y manifestaban satisfacción al superar los niveles de dificultad.

Respecto a la categoría interacción en la actividad, la observación permitió identificar una mejora significativa en la cooperación y en el respeto por las reglas de trabajo grupal. Durante las primeras sesiones, se presentaban interrupciones, falta de escucha y actitudes competitivas excesivas; sin embargo, con el avance de la propuesta, los estudiantes comenzaron a comprender el valor del trabajo colaborativo y a apoyar a sus compañeros en la resolución de los ejercicios ortográficos. Los equipos aprendieron a distribuir funciones, a respetar los turnos y a reconocer los aportes de todos los integrantes. El ambiente de aula se transformó en un espacio participativo y armónico, donde el juego se convirtió en un medio para el aprendizaje compartido.

En la categoría aplicación ortográfica en contexto lúdico, los registros de observación mostraron una mejora gradual en el uso consciente de las reglas ortográficas. Al inicio del proceso, se detectaban errores frecuentes en tildación, uso de mayúsculas y

segmentación de palabras, lo que reflejaba un conocimiento parcial de las normas. Sin embargo, durante las actividades gamificadas (como los retos de acentuación, las competencias de uso de mayúsculas y la “misión ortográfica” digital) los estudiantes comenzaron a aplicar de forma más precisa las reglas vistas en clase. En la etapa final, la mayoría logró utilizar correctamente las tildes y mayúsculas en los ejercicios y juegos, además de mostrar avances notables en la separación y puntuación de oraciones.

De manera general, la ficha de observación permitió constatar que la gamificación favoreció el compromiso, la autonomía y la autoconfianza de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje de la ortografía. Las dinámicas lúdicas despertaron interés, fomentaron la responsabilidad individual y fortalecieron la comprensión de las normas a través de la práctica significativa. Asimismo, la observación directa permitió confirmar que el ambiente de aula se tornó más participativo, colaborativo y motivador, evidenciando que el componente lúdico, acompañado de la orientación docente, constituye un medio eficaz para mejorar las competencias ortográficas.

En síntesis, los resultados derivados de este instrumento mostraron que la implementación de la propuesta gamificada no solo generó un aumento visible en la motivación y en la interacción entre pares, sino que también produjo avances concretos en la aplicación de las reglas ortográficas en contextos reales de aprendizaje. Estos hallazgos se consolidan como evidencia del impacto positivo de la gamificación en el fortalecimiento de las competencias lingüísticas y en la construcción de una actitud más activa y reflexiva frente al aprendizaje del idioma.

#### **4.1.2 Resultados del instrumento 2: Rúbrica de análisis de producciones escritas**

La rúbrica de análisis de producciones escritas se aplicó con el propósito de evaluar la competencia ortográfica de los estudiantes antes y después de la implementación de la estrategia gamificada. Este instrumento permitió valorar la aplicación de las reglas de acentuación, el uso de mayúsculas, la ortografía de palabras frecuentes y la segmentación con puntuación básica. El análisis comparativo entre las producciones iniciales y las finales permitió identificar avances significativos en la escritura, así como la efectividad de las actividades lúdicas en la consolidación de aprendizajes ortográficos.

En la evaluación diagnóstica inicial, los resultados evidenciaron un dominio limitado de las normas ortográficas. La mayoría de los textos presentaba errores recurrentes en tildación, especialmente en palabras agudas y graves. Se observó también un uso inconsistente de mayúsculas en nombres propios, inicios de oración y títulos, además de omisiones en el uso de signos de puntuación básicos. En cuanto a la ortografía de palabras frecuentes, los estudiantes cometían errores en vocablos comunes, tales como “havia”, “tubieron”, “comensó” o “dijistes”. La segmentación de palabras mostraba confusión entre uniones indebidas o separaciones incorrectas, lo que afectaba la coherencia y la claridad de los textos narrativos producidos.

Tras la implementación de las actividades gamificadas, los resultados de la evaluación final mostraron una mejora sustancial en todos los criterios valorados. En el uso de tildes, se evidenció un progreso notable: la mayoría de los estudiantes empleó correctamente las reglas de acentuación, diferenciando adecuadamente entre palabras agudas, graves y esdrújulas. Los errores que persistieron fueron aislados y, en su mayoría, se relacionaron con palabras irregulares o excepciones ortográficas. En cuanto al uso de mayúsculas, se observó una aplicación más consciente de la norma, siendo visible la corrección en los nombres propios, los comienzos de oración y los títulos de los textos.

En relación con la ortografía de palabras frecuentes, los estudiantes demostraron avances en la escritura de vocablos que inicialmente presentaban errores sistemáticos. El repaso lúdico, la competencia entre equipos y la retroalimentación inmediata contribuyeron a que los niños reconocieran sus errores y los corrigieran con autonomía. De igual modo, se observó una disminución considerable de errores en palabras homófonas, producto de las actividades de clasificación y del trabajo colaborativo en los retos ortográficos.

Respecto a la segmentación y puntuación, las producciones finales mostraron una organización más clara y fluida. Los estudiantes lograron separar correctamente las palabras dentro de las oraciones, emplear puntos y comas de manera más adecuada, y utilizar conectores sencillos para enlazar ideas. Esta evolución se reflejó en una mayor coherencia textual y en la mejora general de la presentación escrita. Los textos finales, además, evidenciaron mayor esfuerzo creativo y una actitud más positiva frente al acto de escribir, lo que demuestra que la gamificación no solo incidió en el dominio técnico de la ortografía, sino también en la confianza y disposición hacia la producción escrita.

De manera global, los resultados obtenidos con la rúbrica confirmaron que la gamificación tuvo un impacto favorable en el fortalecimiento de las competencias ortográficas de los estudiantes. La comparación cualitativa entre las producciones iniciales y finales permitió constatar que la estrategia facilitó el aprendizaje progresivo de las normas ortográficas, al integrar elementos de juego, cooperación y retroalimentación constante. La aplicación de la rúbrica evidenció una transición del logro bajo hacia el logro medio y alto en la mayoría de los participantes, especialmente en los criterios de uso de tildes, mayúsculas y segmentación.

En síntesis, el análisis de las producciones escritas mostró que los estudiantes no solo adquirieron mayor precisión ortográfica, sino que también desarrollaron una actitud

más reflexiva frente a la escritura. Las actividades gamificadas generaron un entorno motivador que transformó la percepción de la ortografía como un aprendizaje difícil o tedioso, convirtiéndola en un proceso dinámico, participativo y significativo. Estos resultados respaldan la efectividad de la propuesta didáctica implementada, al demostrar que la combinación de juego, retroalimentación y trabajo colaborativo puede incidir positivamente en la mejora del dominio ortográfico y en el fortalecimiento de las competencias comunicativas en la educación básica primaria.

#### **4.2 Discusión de los hallazgos**

El análisis de los resultados permitió comprender de manera integral cómo la gamificación se constituyó en una estrategia pedagógica eficaz para fortalecer las competencias ortográficas de los estudiantes de quinto grado del Colegio Bicentenario de Soledad – Atlántico. La comparación entre los registros de observación y las producciones escritas evidenció transformaciones notables tanto en la actitud frente al aprendizaje como en la precisión con que los estudiantes aplicaron las normas ortográficas. Estas transformaciones se articularon directamente con los tres propósitos específicos del estudio: promover la motivación hacia la ortografía, fomentar la interacción colaborativa en el aula y fortalecer el dominio de las reglas ortográficas a través del juego.

En la categoría motivación y disposición hacia el aprendizaje, los resultados demostraron que la gamificación generó un cambio sustancial en la forma como los estudiantes percibían la enseñanza de la ortografía. Durante las primeras sesiones, la mayoría mostraba desinterés y falta de concentración; no obstante, a medida que se introdujeron los retos, las dinámicas de puntuación y las competencias por equipos, la

motivación aumentó progresivamente. Esto coincide con lo planteado por Deterding et al. (2020), quienes sostienen que la gamificación, al incorporar mecánicas de juego como el reto, la retroalimentación inmediata y la recompensa simbólica, incrementa la implicación emocional y cognitiva de los estudiantes. En este sentido, los juegos, misiones y desafíos ofrecieron un entorno lúdico que transformó la ortografía en una experiencia divertida y participativa, fortaleciendo la motivación intrínseca, tal como destacan Hamari y Koivisto (2022) en sus estudios sobre aprendizaje gamificado.

Respecto a la interacción y trabajo colaborativo, se observó un fortalecimiento significativo de las relaciones entre los estudiantes. El aprendizaje mediado por el juego promovió la cooperación, la escucha activa y el respeto por las reglas y los turnos. Estos resultados se alinean con las conclusiones de García-Sánchez y Luján-Mora (2021), quienes afirman que las dinámicas cooperativas dentro de la gamificación fomentan la socialización, el sentido de pertenencia y la corresponsabilidad en el aprendizaje. En este estudio, la gamificación permitió construir un clima de aula más inclusivo, donde la competencia sana se transformó en cooperación y el error se asumió como oportunidad de mejora, coherente con la perspectiva de aprendizaje significativo de Ausubel (2002, citado en Díaz & Hernández, 2020).

En cuanto a la aplicación de las normas ortográficas en contexto lúdico, los hallazgos confirman una mejora sustancial en la apropiación de los contenidos. Los estudiantes pasaron de una aplicación parcial de las reglas a un uso más sistemático y consciente. Las actividades gamificadas, como las misiones ortográficas y los retos digitales, favorecieron la transferencia del conocimiento teórico al contexto práctico. Esto coincide con lo señalado por Su & Cheng (2023), quienes encontraron que la gamificación promueve la práctica repetida y significativa, permitiendo consolidar aprendizajes a largo

plazo. En este sentido, la retroalimentación inmediata resultó determinante para la autorregulación, pues permitió que los estudiantes identificaran sus errores y desarrollaran estrategias de autocorrección (Deci & Ryan, 2020).

La relación entre los resultados observados y los estudios previos sugiere que la gamificación actúa como un mediador entre la motivación y el aprendizaje efectivo. Tal como afirma Gee (2021), el aprendizaje basado en el juego potencia la comprensión y la transferencia del conocimiento porque genera experiencias inmersivas, en las que el estudiante aprende haciendo y reflexionando sobre lo que hace. En el caso de este proyecto, la gamificación no solo facilitó la apropiación de las normas ortográficas, sino que también impulsó el desarrollo de competencias metacognitivas, evidenciadas en la capacidad de los estudiantes para revisar y mejorar sus producciones escritas.

Finalmente, los hallazgos confirman que la gamificación es una estrategia pedagógica pertinente para la enseñanza de la lengua castellana, siempre que se oriente bajo criterios didácticos claros y un acompañamiento docente continuo. Al combinar diversión, reto y aprendizaje, se favorece un clima motivador y cooperativo que incide directamente en la calidad de la escritura y en la actitud de los estudiantes hacia la ortografía. En coherencia con lo planteado por Mora (2022), el componente lúdico del aprendizaje potencia la autonomía, la creatividad y la participación activa, convirtiendo al estudiante en protagonista de su propio proceso formativo.

En conclusión, la gamificación fortaleció tanto las competencias ortográficas como la motivación y la interacción de los estudiantes. El componente lúdico facilitó la comprensión, la práctica y la aplicación de las reglas del idioma, demostrando que aprender ortografía puede ser un proceso dinámico, participativo y significativo. Estos resultados aportan evidencia empírica sobre el potencial transformador de la gamificación en la

educación básica y su capacidad para integrar el placer del juego con el rigor del aprendizaje académico.

### **4.3 Cierre del capítulo**

El análisis de los resultados y la discusión de los hallazgos permitieron comprender con claridad el impacto positivo que tuvo la gamificación en el fortalecimiento de las competencias ortográficas de los estudiantes de quinto grado del Colegio Bicentenario. A lo largo del proceso, se evidenció que la implementación de estrategias lúdicas no solo mejoró el dominio técnico de las normas ortográficas, sino que también transformó la actitud de los estudiantes frente al aprendizaje de la lengua castellana, promoviendo la motivación, la cooperación y el compromiso con su propio proceso formativo.

Los resultados obtenidos a partir de la ficha de observación y de la rúbrica de análisis de producciones escritas mostraron que, tras la propuesta gamificada, los estudiantes lograron avances significativos en el uso correcto de tildes, mayúsculas, palabras frecuentes y segmentación. Estas mejoras estuvieron acompañadas de una participación más activa en las clases y de un ambiente de aprendizaje más colaborativo y entusiasta. La comparación entre las producciones iniciales y finales confirmó la efectividad de las estrategias aplicadas, destacando la influencia de la motivación y del trabajo en equipo como factores determinantes para el logro de aprendizajes duraderos.

Desde el punto de vista pedagógico, la propuesta demostró que el juego, lejos de distraer o simplificar el aprendizaje, se convierte en una herramienta metodológica poderosa cuando se utiliza con intencionalidad educativa. La gamificación permitió que los estudiantes aprendieran a partir del reto, la cooperación y la retroalimentación inmediata, elementos que favorecieron la comprensión y la aplicación consciente de las normas

ortográficas. Estos hallazgos confirman que el aprendizaje significativo no depende exclusivamente de la repetición o memorización, sino de la construcción activa de saberes en contextos de participación y disfrute.

Asimismo, los resultados obtenidos fortalecen la visión de una enseñanza centrada en el estudiante, donde el docente actúa como mediador y facilitador del aprendizaje. El proceso de implementación evidenció que, cuando se ofrecen ambientes dinámicos y flexibles, los niños desarrollan mayor autonomía y capacidad de autorregulación, lo que incide directamente en la calidad de sus producciones escritas. De este modo, la gamificación se consolida como una estrategia pedagógica viable, pertinente y adaptable a diferentes niveles educativos, capaz de integrar el componente lúdico con el rigor académico.

En conclusión, este capítulo deja en evidencia que la propuesta de gamificación cumplió con los propósitos del estudio: fortalecer la motivación, mejorar la interacción entre los estudiantes y consolidar la correcta aplicación de las normas ortográficas. Los avances observados confirman que la innovación didáctica en el aula puede transformar significativamente la enseñanza de la lengua castellana, aportando no solo a la mejora de la ortografía, sino también al desarrollo integral de las competencias comunicativas.

Los resultados y reflexiones presentados en este capítulo constituyen la base para el siguiente apartado del trabajo, donde se expondrán las Conclusiones Generales y Recomendaciones. En ellas se sintetizan los aportes más relevantes de la investigación y se formulan propuestas orientadas a la continuidad, replicabilidad y fortalecimiento de la gamificación como estrategia pedagógica dentro del currículo escolar.

## **Capítulo V. Propuesta pedagógica.**

### **5.1 Propuesta Didáctica: Gamificación para fortalecer competencias ortográficas en estudiantes de quinto grado**

La propuesta didáctica se diseñó con el propósito de fortalecer las competencias ortográficas de los estudiantes de quinto grado a través de actividades gamificadas. Se estructuró en cuatro secciones que abarcaron desde el diagnóstico inicial hasta la evaluación final, con refuerzo conceptual permanente.

En la primera sección, se aplicó un diagnóstico inicial mediante una producción escrita individual y la observación de una clase tradicional. Esto permitió identificar errores frecuentes en el uso de tildes, mayúsculas, ortografía de palabras comunes y segmentación. El refuerzo consistió en una retroalimentación inicial que visibilizó los principales aspectos a trabajar.

La segunda sección se centró en la implementación gamificada I, con retos de clasificación de palabras según reglas de acentuación y el uso adecuado de mayúsculas en contextos específicos. Las dinámicas de juego por equipos con tarjetas y puntos promovieron la motivación y la cooperación. El refuerzo se realizó a través de un repaso dirigido de ejemplos correctos e incorrectos identificados en las actividades.

En la tercera sección, correspondiente a la implementación gamificada II, se abordaron las dificultades en la ortografía de palabras frecuentes y homófonas, así como la segmentación de oraciones y el uso de signos de puntuación básicos. Las actividades incluyeron una “misión ortográfica” digital por niveles y un desafío de construcción de oraciones correctamente acentuadas y puntuadas. El refuerzo se llevó a cabo con una mini-

lección inmediata en la que se corrigieron errores detectados y se socializaron estrategias de autocorrección.

Finalmente, en la cuarta sección, se desarrolló la evaluación final, que incluyó la producción de un nuevo texto libre y un conversatorio grupal de cierre. En esta etapa se integraron todos los aprendizajes trabajados y se realizó una comparación cualitativa entre los textos iniciales y finales, evidenciando avances en la implementación de tildes, uso de mayúsculas, ortografía de palabras frecuentes y segmentación con puntuación. El refuerzo se consolidó con una revisión colectiva de ejemplos escritos, destacando los logros y aclarando dudas pendientes.

**Tabla 3**  
*Propuesta didáctica*

Sección	Actividades	Aspectos conceptuales para reforzar	Evaluación
1. Diagnóstico inicial	Producción escrita inicial y observación de clase tradicional.	Identificación de errores en tildes, mayúsculas, palabras frecuentes y segmentación.	Informe inicial de dificultades y retroalimentación colectiva.
2. Implementación gamificada I	Retos ortográficos con tarjetas y competencia de acentuación.	Reglas de acentuación (agudas, graves, esdrújulas). Uso correcto de mayúsculas.	Corrección colectiva y registro en guía de observación.
3. Implementación gamificada II	Juego digital “misión ortográfica” y construcción de oraciones.	Ortografía de palabras frecuentes y homófonas. Segmentación y puntuación básica.	Observación del desempeño y revisión de frases escritas.

---

4. Evaluación final	Producción escrita final y conversatorio grupal.	Integración de todos los aprendizajes ortográficos.	Comparación cualitativa de textos iniciales y finales.
---------------------	--	---	--

---

Fuente: Elaboración propia

## 5.2 Justificación

Esta propuesta didáctica surgida en la gamificación nace de la necesidad de fortalecer las competencias ortográficas en estudiantes de quinto grado, dadas las dificultades vistas en el uso correcto de tildes, mayúsculas, ortografía de palabras repetidas y división de oraciones. Dichas aptitudes conforman un integrante importante del proceso de comunicación escrita, puesto que facilitan manifestar ideas de manera clara, coherente y comprensible dentro de los diferentes entornos académicos y sociales.

En el ámbito educativo actual, se hace fundamental implementar herramientas y/o estrategias pedagógicas nuevas que fomenten la participación dinámica de los alumnos y que igualmente contribuyan al desarrollo de aprendizajes significativos. Entonces, la gamificación se erige como una opción didáctica adecuada, ya que envuelve elementos propios del juego —como retos, niveles, recompensas y trabajo colaborativo— dentro del proceso de enseñanza–aprendizaje. Estas herramientas o estrategias incrementan la motivación, el interés y la disposición de los alumnos para participar en las actividades presentadas, mejorando así la apropiación de las normas ortográficas.

Por otra parte, la propuesta se justifica ya que impulsa o promueve un aprendizaje progresivo y reflexivo, en donde los alumnos no simplemente practican las reglas ortográficas, sino que además gozan de la oportunidad de reconocer, analizar y corregir sus

propios errores a través de actividades dinámicas y procesos de retroalimentación frecuente. De esta forma, la enseñanza de la ortografía no solo se centra necesariamente en la memorización de reglas, sino que también se dirige hacia la construcción de conocimientos a partir de la experiencia y la interacción.

La implementación de actividades gamificadas propicia o estimula el trabajo cooperativo, el desarrollo de habilidades sociales y la participación en el salón de clases, lo cual ayuda a ofrecer un ambiente de aprendizaje más motivador e inclusivo. Así mismo, el uso de herramientas digitales y dinámicas lúdicas favorecen aproximar el aprendizaje a los intereses de los alumnos, impulsando su compromiso con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En consecuencia, esta propuesta didáctica ofrece no simplemente mejorar el desempeño ortográfico de los alumnos, sino además incentivar unas estrategias de aprendizaje más participativas y significativas que favorezcan el desarrollo integral de sus competencias comunicativas. De esta forma, se confía que los alumnos consigan aplicar de forma consciente y adecuada las normas ortográficas en sus creaciones escritas, potenciando su capacidad para comunicarse de manera efectiva en diversas situaciones académicas y cotidianas.

**5.2.1 Objetivo general de la propuesta:** Fortalecer las competencias ortográficas de los estudiantes de quinto grado mediante la implementación de actividades gamificadas que promuevan la motivación, la participación y el uso consciente de las reglas ortográficas.

**5.2.2 Objetivos específicos:**

Analizar las competencias ortográficas de los alumnos a través de las producciones escritas y la observación de clases tradicionales, identificando errores frecuentes en tildes, mayúsculas, ortografía de palabras comunes y segmentación de oraciones.

Aplicar actividades gamificadas I que fomenten la clasificación de palabras según reglas de acentuación y el uso adecuado de mayúsculas, promoviendo la motivación y la cooperación a través de dinámicas por equipos.

Promover actividades gamificadas II basadas en la ortografía de palabras frecuentes y homófonas, la división de oraciones y el uso correcto de signos de puntuación, añadiendo tareas digitales y retos de construcción de oraciones.

Hacer apoyos conceptuales rápidos durante todas las fases, a través de retroalimentación y pequeñas lecciones, para afianzar la corrección de errores y promover estrategias de autocorrección en los alumnos.

Determinar los logros en las competencias ortográficas por medio de una producción escrita final y un debate de grupo, confrontando los resultados con el diagnóstico inicial y resaltando los logros alcanzados.

## **Capítulo VI. Conclusiones y recomendaciones**

### **6.1 Conclusiones**

El presente estudio, permitió comprender la incidencia positiva que tiene el uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la ortografía. A partir del enfoque cualitativo–descriptivo y de la implementación de la propuesta didáctica, se obtuvieron evidencias que confirman que el juego, cuando se diseña con intencionalidad pedagógica, se convierte en un medio eficaz para promover la motivación, mejorar la interacción en el aula y consolidar aprendizajes lingüísticos duraderos.

En correspondencia con el propósito general, se concluye que la gamificación contribuyó de manera significativa al fortalecimiento de las competencias ortográficas de los estudiantes. Las actividades gamificadas incrementaron la motivación, fomentaron la participación activa y promovieron la comprensión y aplicación de las reglas ortográficas en contextos comunicativos. El aprendizaje de la ortografía dejó de percibirse como una práctica mecánica o sancionadora para convertirse en una experiencia placentera, dinámica y significativa.

En relación con el primer propósito específico, que consistía en identificar las dificultades ortográficas de los estudiantes, se determinó que, en la etapa diagnóstica, existían fallas recurrentes en el uso de tildes, mayúsculas, segmentación de palabras y ortografía de vocablos frecuentes. Dichas dificultades se relacionaban con la falta de motivación y de estrategias didácticas innovadoras. El diagnóstico inicial fue fundamental para orientar la propuesta, ya que permitió diseñar actividades específicas para atender las necesidades detectadas en la población estudiantil.

Respecto al segundo propósito específico, orientado a diseñar e implementar estrategias gamificadas para la enseñanza de la ortografía, se concluye que la combinación de dinámicas de juego, retos por equipos y sistemas de puntuación generó un ambiente participativo y motivador. La gamificación permitió que los estudiantes aprendieran de manera colaborativa, a partir de la experimentación y del intercambio entre pares. Este entorno favoreció la cooperación y la comprensión, confirmando que las experiencias lúdicas fortalecen la atención, la memoria y la retención de contenidos.

En relación con el tercer propósito específico, centrado en evaluar la eficacia de las estrategias aplicadas, los resultados demostraron un avance sustancial en la aplicación de las normas ortográficas. La comparación entre las producciones escritas iniciales y finales

evidenció una disminución significativa de errores y un uso más consciente de las reglas de acentuación, mayúsculas y puntuación. Los estudiantes mostraron mayor autonomía y capacidad de autorregulación en la revisión de sus textos, lo que sugiere que la gamificación no solo mejoró la precisión ortográfica, sino que también fortaleció la competencia escritural en su conjunto.

De manera global, puede afirmarse que la gamificación representó una estrategia innovadora y pertinente para el contexto escolar, al integrar el componente lúdico con la enseñanza formal. El juego favoreció la interacción, el aprendizaje significativo y la formación integral, al promover valores como la cooperación, el respeto y la responsabilidad. Además, el proceso evidenció que la motivación es un factor determinante en el aprendizaje de la ortografía: cuando los estudiantes disfrutaban el proceso, se comprometían más activamente con el logro de sus metas académicas.

Finalmente, la investigación aportó a la práctica docente evidencias sobre la necesidad de diversificar las estrategias metodológicas en el área de lengua castellana. La gamificación demostró que los ambientes de aprendizaje innovadores no requieren grandes recursos tecnológicos, sino creatividad pedagógica, planificación estructurada y acompañamiento docente. Esta experiencia constituye una contribución valiosa al mejoramiento de la enseñanza de la ortografía en la educación básica primaria y puede servir de referencia para futuras investigaciones y adaptaciones curriculares.

## **6.2 Recomendaciones**

Integrar la gamificación como estrategia permanente en las clases de lengua castellana, especialmente en los temas relacionados con la ortografía y la redacción, adaptando las dinámicas a las edades, intereses y niveles de los estudiantes.

Capacitar a los docentes en el diseño y aplicación de actividades gamificadas, promoviendo el uso pedagógico del juego como herramienta para la enseñanza de contenidos lingüísticos y para la motivación del aprendizaje autónomo.

Incorporar la retroalimentación inmediata y constructiva como parte esencial de las experiencias gamificadas, permitiendo que los estudiantes reconozcan sus avances, comprendan sus errores y desarrollen estrategias de autocorrección.

Fortalecer el trabajo colaborativo mediante la creación de equipos que promuevan la cooperación, el respeto y la corresponsabilidad en las actividades académicas, garantizando que el componente competitivo no excluya, sino que impulse el aprendizaje conjunto.

Ampliar el uso de recursos digitales y tecnológicos que potencien la gamificación, tales como plataformas interactivas, aplicaciones de ortografía o juegos educativos en línea, siempre bajo una orientación pedagógica y supervisión docente.

Dar continuidad a la investigación mediante estudios comparativos en otros grados y contextos educativos, con el fin de evaluar la sostenibilidad y adaptabilidad de la gamificación en distintos niveles del currículo.

Fomentar la reflexión pedagógica institucional, de modo que los resultados de esta experiencia sirvan como base para fortalecer los planes de área, los proyectos de aula y las estrategias de mejoramiento institucional, priorizando la innovación y la inclusión educativa.

En síntesis, la presente investigación comprobó que la gamificación no solo potencia el aprendizaje ortográfico, sino que también revitaliza el sentido de la enseñanza al situar al estudiante en el centro del proceso educativo. La incorporación de dinámicas lúdicas, basadas en la cooperación y la motivación, se consolida como una vía eficaz para

promover aprendizajes significativos, duraderos y coherentes con las necesidades de la educación actual.

Los resultados alcanzados invitan a los docentes y directivos del Colegio Bicentenario de Soledad a seguir impulsando metodologías activas e innovadoras que conecten el conocimiento académico con la emoción y la creatividad. De este modo, se fortalece el compromiso institucional con una educación que forma no solo en el saber, sino también en el ser, el convivir y el aprender con sentido.

**Referencias bibliográficas**

- Ausubel, D. P. (2002). Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva. Paidós. (Citado en Díaz, F., & Hernández, G. [2020]).
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. Guilford Press. <https://doi.org/10.1521/978146254->  
(Obra base sobre motivación intrínseca y autorregulación aplicada al aprendizaje.)
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2020). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Computers in Human Behavior*, 104, 106–115.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106116>
- García-Sánchez, J. N., & Luján-Mora, S. (2021). Gamificación y aprendizaje colaborativo: experiencias en el aula universitaria. *Revista Educación y Tecnología*, 22(3), 45–59.  
<https://doi.org/10.6018/redet.45213>
- Gee, J. P. (2021). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2022). The impact of gamification on learning outcomes and motivation: A systematic review. *Educational Research Review*, 37, 100472.  
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2022.100472>
- Mora, A. (2022). Gamificación educativa: innovación y compromiso en el aula. *Revista Iberoamericana de Educación*, 88(1), 57–73.  
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/2551Mora.pdf>
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2023). A mobile gamified learning system for improving spelling skills: Effects on motivation and engagement. *Interactive Learning Environments*, 31(2), 289–307. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2079815>

Díaz, F., & Hernández, G. (2020). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo:

Una interpretación constructivista. McGraw-Hil.

## Anexos

### Actividad de lectura y comprensión “El león y el ratón”

En la siguiente evidencia se observa la participación de los estudiantes durante la actividad pedagógica basada en la fábula “El león y el ratón”. Esta estrategia permitió fortalecer las habilidades de lectura, comprensión y reconocimiento de palabras, promoviendo el interés por la ortografía mediante recursos visuales y narrativos.

La actividad se realizó utilizando un mural didáctico que presentaba elementos de la historia, lo que facilitó la interacción de los estudiantes con el contenido y fomentó la participación en el aula.



*Anexo 1* Estudiante participando en actividad de lectura y comprensión mediante el uso de material didáctico.

### Desarrollo de actividades ortográficas en el aula

La siguiente evidencia muestra a los estudiantes de quinto grado durante el desarrollo de actividades de escritura y resolución de ejercicios relacionados con el fortalecimiento de la ortografía. En esta actividad los estudiantes trabajaron de manera individual y colaborativa, aplicando las reglas ortográficas aprendidas durante la intervención pedagógica.

El trabajo en grupo permitió generar espacios de discusión, corrección y aprendizaje entre pares, favoreciendo la consolidación de las competencias escritas.



*Anexo 2 Estudiantes realizando actividades de escritura y ejercicios ortográficos en el aula.*

### Estrategia de gamificación: “Desafío de deletreo ortográfico”

La imagen evidencia la implementación de la estrategia gamificada “desafío de deletreo ortográfico”, esta actividad que consiste en un concurso de deletreo en el cual los estudiantes ponen a prueba sus conocimientos ortográficos.

Esta estrategia permitió fomentar la participación, la motivación y el aprendizaje significativo, ya que los estudiantes interactuaron mediante dinámicas de juego que

promovieron el reconocimiento correcto de las palabras y el fortalecimiento de sus habilidades lingüísticas.



*Anexo 3 Estudiantes participando en la actividad gamificada “desafío de deletreo ortográfico”.*

### **Implementación de la estrategia pedagógica en el aula**

En la siguiente evidencia se observa el desarrollo de la intervención pedagógica por parte de los investigadores, quienes orientan a los estudiantes durante la realización de las actividades relacionadas con el fortalecimiento de las competencias ortográficas.

En esta fase del proceso se brindaron orientaciones, explicaciones y acompañamiento a los estudiantes, permitiendo consolidar los aprendizajes adquiridos a través de las estrategias gamificadas aplicadas en el proceso educativo.



*Anexo 4 Investigadores orientando a los estudiantes durante la implementación de la estrategia pedagógica.*

### **Socialización del proyecto de investigación**

Las evidencias fotográficas que se presentan hacen referencia a los distintos espacios académicos en los que se socializó el proyecto de investigación. Al inicio, participamos como ponentes en el VII Encuentro Institucional de Semilleros de Investigación, realizado en la ciudad de Barranquilla. seguidamente, el proyecto fue presentado en el Encuentro Departamental de Semilleros de Investigación, llevado a cabo en el Instituto La Salle de Barranquilla.

Para finalizar, el trabajo investigativo fue expuesto en el Encuentro Nacional e Internacional de Semilleros de Investigación, realizado en la ciudad de Bogotá, donde se compartieron los resultados y la propuesta pedagógica orientada al fortalecimiento de las competencias ortográficas mediante estrategias de gamificación. Estos espacios permitieron

divulgar la experiencia investigativa, así como resaltar la importancia de implementar metodologías innovadoras en el proceso de enseñanza–aprendizaje de la ortografía en la educación básica.



*Anexo 5 Sustentación del proyecto en el VII Encuentro Institucional de semilleros de investigación en calidad de ponentes en la ciudad de Barranquilla.*



*Anexo 6 Sustentación en el Encuentro departamental de sembreros de investigación en el instituto La Salle Barranquilla.*



*Anexo 7 Presentación y socialización del proyecto de investigación en el encuentro nacional e internacional de semilleros de investigación en la ciudad de Bogotá.*



*Anexo 8* Sustentación del proyecto en el encuentro nacional e internacional de semilleros de investigación en la ciudad de Bogotá.