

**Explorando la perspectiva estudiantil sobre actividades lúdicas para el aprendizaje del inglés en estudiantes de 9 a 10 años de la Institución Educativa San Juan Bosco**

Dani Yuliet Ordoñez Sabi

Mayerly Nuñez Criollo

Asesor

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2024

## Resumen

El documento es producto de un ejercicio de investigación formativa, en calidad de opción de grado, que permitió hacer reflexiones sobre la práctica y la investigación educativa, al respecto, este estudio se desarrolló en la Institución Educativa San Juan Bosco, teniendo como población a 5 estudiantes, con el objetivo general de mejorar las habilidades comunicativas en inglés de los niños de primaria de 9 a 10 años, mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica y un método de análisis sobre la acción en el marco de la implementación de una secuencia didáctica denominada, aplicando los hallazgos de investigación en el aula, compuesta por 3 actividades. Este ejercicio investigativo concluyó que, la implementación cuidadosa de actividades gamificadas ha demostrado ser una estrategia altamente efectiva para mejorar las habilidades comunicativas y la retención del vocabulario en inglés.

***Palabras clave:*** Inglés, gamificación, vocabulario, motivación.

### **Abstract**

The document is the product of a formative research exercise, as a degree option, which allowed reflections on educational practice and research. In this regard, this study was carried out at the San Juan Bosco Educational Institution, with a population of 5 students, with the general objective of improving the English communication skills of elementary school children aged 9 to 10 years, through the use of gamification as a didactic strategy and a method of analysis on action within the framework of the implementation of a didactic sequence called, applying research findings in the classroom, composed of 3 activities. This research exercise concluded that the careful implementation of gamified activities has proven to be a highly effective strategy for improving communication skills and English vocabulary retention.

***Keywords:*** English, gamification, vocabulary, motivation.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	9
Pregunta de Investigación .....	12
Objetivos .....	13
Objetivo General .....	13
Objetivos Específicos .....	13
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	14
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	18
Planeación Didáctica .....	23
Enfoque Didáctico .....	25
Implementación .....	30
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica .....	33
Conclusiones .....	36
Referencias Bibliográficas .....	38
Apéndices .....	41

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica</i> .....	41
---	----

## Introducción

Este proyecto se desarrolló en la Institución Educativa San Juan Bosco, un centro educativo ubicado en la zona rural del municipio de Tarqui, donde la vida comunitaria y las actividades agrícolas desempeñan un papel fundamental, que aunque brinda grandes aspectos positivos, también representa ciertas dificultades que obstaculizan el aprendizaje, tal como Bustos (2018) expresa, una de las principales limitaciones es la escasez en infraestructura y recursos tecnológicos con los que se cuenta en la Institución, debido a que estas representan una barrera para la enseñanza, es por ello que las problemáticas distintivas de este entorno plantean la necesidad de adaptar las estrategias pedagógicas a fin de atender de manera efectiva las necesidades específicas de la población estudiantil.

Ante este panorama, se suma que la enseñanza se centra en el modelo pedagógico tradicional, que como señalan Galván y Ramos (2021), este enfoque pedagógico convierte a los estudiantes en receptores pasivos de información, por tal razón, en el marco de esta investigación, se contó con la participación de 5 estudiantes pertenecientes a los grados cuarto y quinto de educación primaria, con edades comprendidas entre los 9 a 10 años, etapa considerada crucial para el desarrollo cognitivo y lingüístico, en este contexto, surgió la imperiosa necesidad de adoptar enfoques innovadores que se ajusten a las particularidades individuales de los estudiantes y el aprovechamiento de los recursos disponibles, no solo para potenciar el desarrollo efectivo de habilidades lingüísticas en inglés, sino también, para fortalecer su capacidad comunicativa en un entorno globalizado.

Considerando lo anterior, a pesar de las limitaciones del entorno rural, la finalidad principal de integrar actividades lúdicas utilizando material didáctico interactivo como una estrategia complementaria a las clases tradicionales de inglés, permitió evaluar cómo estas

prácticas influyen y pueden transformar la enseñanza, incrementar y mejorar la retención de vocabulario en los estudiantes, fomentar el uso del idioma y así fortalecer las habilidades de expresión oral en el idioma inglés, para lograrlo, se implementó un enfoque de enseñanza-aprendizaje adaptado a las necesidades y realidades de los estudiantes y la comunidad educativa en general, aprovechando la motivación y el disfrute que ofrecen las actividades lúdicas e interactivas.

Esta propuesta pedagógica ofreció una solución integral para las necesidades específicas de aprendizaje del inglés, enfocándose en el desarrollo de habilidades lingüísticas de manera dinámica y adaptada al entorno educativo rural, mediante una secuencia didáctica, que incluyó actividades lúdicas, las cuales integraron contenidos curriculares clave, como vocabulario y estructuras gramaticales básicas, fomentando la participación activa, el aprendizaje autónomo y colaborativo, donde se emplearon recursos variados y creativos para crear un ambiente amigable y lúdico el cual facilitó la práctica del idioma de forma natural y comunicativa.

En definitiva, la presente propuesta pedagógica exploró las diferentes perspectivas sobre la implementación de estrategias lúdicas e interactivas en el aprendizaje del inglés, específicamente se enfocó en el empleo de material didáctico interactivo como herramienta para facilitar la adquisición y práctica del vocabulario, así como el desarrollo de habilidades comunicativas básicas en este idioma, atesorando la etapa de desarrollo cognitivo y la capacidad para absorber información hacia el desarrollo de una creciente habilidad para expresarse oralmente en este idioma tan valorado a nivel global, esta perspectiva se apoya en Zhang y Hasim (2023), quienes han demostrado el impacto positivo de usar gamificación en la enseñanza del inglés en contextos educativos rurales, logrando un aumento en la motivación y participación de los estudiantes y una mejora significativa en su competencia comunicativa en inglés.

A nivel metodológico este estudio se soportó en una secuencia didáctica denominada, aplicando los hallazgos de investigación en el aula, la cual, en su cadena de actividades buscó dar respuesta al esquema de objetivos específicos y con ello garantizar el cumplimiento del objetivo general, al respecto, la primera estrategia consistió en una breve explicación del concepto e importancia de la gamificación y en una serie de ejercicios lúdicos para reforzar el vocabulario en inglés, la segunda actividad se incluyeron diferentes estrategias lúdicas y una dramatización, para reforzar la expresión oral en inglés y la tercera actividad incluyó una encuesta final para identificar la percepción de los estudiantes sobre las actividades realizadas, lo que permitió valorar la efectividad de las estrategias lúdicas y el uso de recursos didácticos interactivos.

Una vez aplicada la secuencia didáctica diseñada, se concluyó que, basándonos en los hallazgos de este estudio, el diseño e implementación cuidadosa de actividades gamificadas ha demostrado ser una estrategia altamente efectiva para mejorar las habilidades comunicativas y la retención del vocabulario en inglés, los participantes mostraron una clara preferencia y entusiasmo hacia esta metodología, es por ello que, se invita a profundizar en cada uno de los aspectos que dan sentido al estudio transitando por el diagnóstico, el horizonte, los referentes técnicos y teóricos, el detalle del método, los principales resultados y las conclusiones.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

El territorio donde se desarrolló esta investigación se caracteriza por su ubicación en zona rural del municipio de Tarqui, concretamente en la vereda La Esmeralda, entorno que se distingue por su riqueza cultural y su arraigada tradición agrícola, siendo la Institución Educativa San Juan Bosco, el epicentro de la actividad formativa en esta comunidad, con una larga historia de servicio a la población, este centro educativo se destaca por su compromiso y dedicación al desarrollo integral de sus estudiantes, pese a lo anterior, la escuela enfrenta algunos desafíos debido a su infraestructura básica y la escasez de recursos tecnológicos, lo cual limita la aplicación de métodos educativos modernos.

En cuanto a los participantes, se caracterizan por ser un grupo estudiantil diverso el cual representa una amplia gama de habilidades, intereses, y talentos, esta heterogeneidad brinda una oportunidad significativa para el intercambio de perspectivas y el enriquecimiento mutuo, asimismo, los estilos de aprendizaje están marcados por las condiciones del contexto rural, al provenir de familias campesinas, y de las condiciones exploratorias que permite la naturaleza, como señala López (2006) los niños tienden a tener un estilo de aprendizaje activo y kinestésico, aprenden mejor haciendo y experimentando, en lugar de solo escuchar, transcribir o leer, por lo tanto, se sienten cómodos aprendiendo e interactuando, mostrando una mayor comodidad en su proceso de aprendizaje cuando tienen la oportunidad de participar activamente en las actividades educativas.

Aunque, los estudiantes demuestran competencias en lectura, escritura y matemáticas, enfrentan demandas de aprendizaje vinculadas con las realidades locales y globales, una de las principales necesidades identificadas es, fortalecer sus habilidades comunicativas en el idioma inglés, sumado a ello, demuestran carencias en el dominio del inglés, producto de la falta de

exposición y oportunidades para practicarlo de manera continua, representando un obstáculo; esta limitación se refleja claramente en las estadísticas proporcionadas por la (Corporación Leo Doncel [CLD], 2023) las cuales demuestran niveles bajos de competencia en inglés, lo que afecta negativamente las oportunidades laborales, educativas y de intercambio cultural para los estudiantes y la comunidad en general en un mundo cada vez más globalizado e interconectado.

En este sentido, las dificultades que perjudican el entorno educativo demuestran una brecha importante en el dominio del idioma inglés entre los estudiantes, esta carencia repercute directamente en sus capacidades para desenvolverse eficazmente de acuerdo con los Estándares Básicos por Competencia (EBC) en esta lengua, según los parámetros establecidos por el Ministerio de Educación Nacional, MEN. (2020), no obstante, a pesar de este panorama desafiante, se destacó el compromiso y la motivación de los estudiantes por sobrepasar estas adversidades y avanzar decididamente en su proceso formativo.

Por otra parte, en la Institución Educativa, el enfoque de mediación del aprendizaje se centra en métodos de instrucción directa y memorización, factor que presenta limitaciones para el aprendizaje práctico y contextualizado del inglés, ya que no fomenta de manera óptima la práctica, inmersión y motivación necesarias para un aprendizaje significativo del idioma, por el contrario, las estrategias lúdicas y experienciales, han demostrado ser más eficientes al promover la participación de los estudiantes en entornos atractivos y motivadores, facilitando la adquisición natural y divertida de vocabulario, gramática y habilidades comunicativas, al mismo tiempo que permite el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales.

En virtud de las necesidades identificadas y con el interés de mejorar la retención de vocabulario y el desarrollo de la expresión oral, componentes fundamentales para la mediación efectiva del aprendizaje del inglés, surgió la hipótesis de que la gamificación podría ser una

estrategia altamente efectiva para abordar los niveles bajos de competencia en esta lengua extranjera, mediante la incorporación de elementos lúdicos y motivadores los cuales, indudablemente, permitieron crear entornos de aprendizaje atractivos e inmersivos, brindando a los estudiantes la oportunidad de practicar y aplicar sus habilidades lingüísticas en inglés de manera contextualizada y dinámica, fomentando una mayor retención del vocabulario y permitiendo la fluidez en la expresión oral.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cuál es la percepción sobre la implementación de actividades lúdicas con el uso de material didáctico interactivo en el aprendizaje y retención de vocabulario en inglés como estrategia para mejorar la expresión oral en este idioma, en los estudiantes de 9 a 10 años, de la Institución Educativa San Juan Bosco en Tarqui, Huila, durante el primer semestre del año 2024?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Mejorar las habilidades comunicativas en inglés de los niños de primaria de 9 a 10 años, en la Institución Educativa San Juan Bosco en Tarqui, mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica.

### **Objetivos Específicos**

Introducir el concepto de gamificación y su importancia en el aprendizaje de un idioma.

Aplicar actividades gamificadas para practicar las habilidades comunicativas y vocabulario en inglés.

Evaluar la percepción de la gamificación en la mejora de las habilidades comunicativas y la retención de vocabulario en inglés.

### **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

Los fundamentos teóricos que sustentan la propuesta pedagógica tienen como propósito, fortalecer el aprendizaje y la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de 9 a 10 años de edad, mediante el empleo de material didáctico interactivo con un enfoque lúdico buscando obtener percepciones valiosas sobre la implementación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de un idioma, en este sentido, se recomienda considerar los siguientes aportes clave:

El revisar la literatura existente sobre el uso de material didáctico interactivo en la enseñanza del inglés como segundo idioma, especialmente en niños de la edad mencionada, es de gran utilidad, pues cabe resaltar que, Krashen (1982), es bastante conocido por su teoría del "input comprensible", que sostiene que los aprendices adquieren un idioma de manera más efectiva cuando son expuestos a un input comprensible, es decir, cuando reciben mensajes en el idioma meta que son un poco más avanzados que su nivel actual de competencia lingüística, su enfoque ha sido fundamental en la promoción de la importancia de la exposición a un lenguaje auténtico y significativo en el proceso de adquisición del idioma.

Teniendo en cuenta que, el uso de estrategias lúdicas en contextos de aprendizaje ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación y participación de los estudiantes, tal como afirma Guerrero (2015), por medio de las estrategias lúdicas se promueve a la exploración e indagación en torno a los objetivos, temas, contenidos, además genera un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que se les está enseñando, este tipo de motivación, surgida de la satisfacción, curiosidad y compromiso propios del estudiante, tiene un impacto profundo en el aprendizaje, esencial para fomentar aprendizajes significativos y duraderos.

Otro aporte es, el diseño de un estudio experimental que comparó el rendimiento y la motivación de los estudiantes que utilizan material didáctico interactivo, como lo da a conocer Swain (1985), quien ha investigado el papel que desempeña la producción oral en el desarrollo de la competencia comunicativa en un segundo idioma, su teoría de la "hipótesis de la producción" sugiere que los aprendices deben tener oportunidades para producir lenguaje de manera significativa para lograr un mayor dominio del idioma, Swain, ha abogado por la importancia de la interacción oral y la práctica comunicativa en el proceso de aprendizaje de idioma ya que es de crucial importancia la práctica para llegar a alcanzar la fluidez en inglés.

Del mismo modo, realizar sesiones de aprendizaje con los estudiantes utilizando el material didáctico interactivo y evaluar su progreso en términos de pronunciación, vocabulario, fluidez y comprensión oral, lo cual es de gran importancia para mejorar en las distintas habilidades, pues según Dąbrowska y Divjak (2019), en las investigaciones exhaustivas realizadas sobre diversos aspectos de la adquisición del segundo idioma, incluida la importancia de la retroalimentación correctiva y el aprendizaje lingüístico, sus estudios han destacado la relevancia de la reflexión sobre la propia práctica y el papel crucial que juega la continua información y posibles mejoras sobre desarrollo de la competencia lingüística.

Específicamente, en la enseñanza de idiomas, Alcedo y Chacón (2011) señalan que, mediante el juego como actividad lúdica, el estudiante utiliza el lenguaje de forma significativa usando su potencial creativo para cantar, jugar, dibujar, colorear, dramatizar e improvisar en inglés, de este modo, se observa que los juegos y dinámicas interactivas promueven un aprendizaje experiencial del lenguaje, permitiendo que los alumnos practiquen activamente, exhibiendo así que el aprendizaje por descubrimiento en el juego permite construir conocimiento lingüístico a partir de la propia experiencia, lo que favorece la adquisición espontánea y el

desarrollo de la competencia comunicativa, es decir, el idioma se aprende haciendo, en interacción con otros, de modo que los estudiantes interiorizan las reglas, vocabulario, convenciones lingüísticas naturalmente.

También, el seleccionar herramientas interactivas adecuadas para el desarrollo de habilidades orales en inglés, como lo indica Long (1996), quien es conocido por su trabajo en el campo de la adquisición de segundas lenguas y ha realizado importantes aportes en relación con la investigación sobre la propia práctica, ha abogado por el enfoque de "aprendizaje experiencial" en el cual los profesores aprenden a través de su propia práctica y reflexión, él sostiene que los docentes pueden mejorar su enseñanza al observar, reflexionar y ajustar sus métodos pedagógicos en base a sus propias experiencias en el aula, Long ha influenciado la noción de que la investigación sobre la propia práctica es una herramienta valiosa para el desarrollo profesional de los docentes y para la mejora continua de la calidad educativa.

Por otra parte, un aporte destacado para la recopilación de datos cualitativos con el fin de analizar el impacto de actividades lúdicas y material didáctico interactivo en el fortalecimiento del aprendizaje y la expresión oral del inglés en los estudiantes, según Lightbown y Spada (2013), quienes han investigado y promovido el enfoque de la reflexión sobre la propia práctica en la enseñanza de segundas lenguas, centrándose en la importancia de que los profesores reflexionen críticamente sobre sus propias experiencias y prácticas pedagógicas para mejorar su enseñanza, sus investigaciones han contribuido a la comprensión de cómo la reflexión sobre la propia práctica puede impactar positivamente en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de idiomas.

Por lo anterior, esta propuesta contribuyó a la transformación de la educación en el contexto rural mencionado, al valorar la efectividad de nuevas estrategias pedagógicas que

permitieron innovar las prácticas de enseñanza con los recursos existentes, optimizando así la didáctica del inglés en función de las necesidades comunicativas reales de los estudiantes, al mismo tiempo, fue evidente, que los niños sí pueden alcanzar logros de aprendizaje significativos en inglés, de este modo, se rompió estereotipos sobre las capacidades de los alumnos rurales y se contribuyó a brindar una educación más equitativa e inclusiva, de modo que se demostró que la innovación pedagógica favorece el desarrollo integral de los estudiantes en contextos vulnerables de recursos limitados.

Por lo anterior, es importante resaltar a Pérez (2003), quien expone que, toda investigación educativa conlleva un carácter político, es decir, asume explícitamente un compromiso de cambio, en tanto procura transformar la realidad, en este caso, la propuesta pedagógica representa un cuestionamiento al modelo tradicional de enseñanza del inglés y una apuesta por estrategias más activas y contextualizadas, que pongan en el centro las necesidades de los estudiantes, por lo tanto, la perspectiva crítica se verá plasmada en el análisis de los resultados, identificando cómo las limitaciones materiales condicionan el aprendizaje y cómo se pueden superar con estrategias creativas e inclusivas, que valoren los saberes de los niños y de la comunidad.

En síntesis, esta investigación articula sólidamente aportes teóricos y prácticos para evaluar una estrategia didáctica alternativa e inclusiva, que busca transformar las condiciones de aprendizaje del inglés en un contexto rural específico, en la cual, su carácter político reside en cuestionar un modelo tradicional excluyente, para construir uno más pertinente a la realidad social, cultural y lingüística de los estudiantes, en un mundo cada vez más globalizado, que les permita desarrollar habilidades comunicativas y alcanzar aprendizajes significativos en el idioma meta.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

Naturalmente la planeación didáctica es fundamental para promover aprendizajes significativos y pertinentes en los estudiantes, de allí que los aspectos que la fundamentan, ofrecen orientaciones valiosas para reconocer al estudiante como un ser activo, constructor de su propio conocimiento y protagonista de su proceso formativo, en este sentido, la importancia de comprender a cada estudiante como un ser en constante evolución, con capacidades y potenciales únicos que deben ser cultivados, adquiriendo relevancia, desde el uso de recursos didácticos interactivos, la incorporación estrategias lúdicas y desafiantes que ayuden a captar el interés y motivación de los estudiantes, permitiéndoles involucrarse de manera activa y participativa en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua, contribuyendo así a mejorar las habilidades comunicativas en el idioma inglés.

Por consiguiente, como bien afirman Medina y Tobón (2010), la formación basada en competencias reconoce la importancia de desarrollar habilidades y capacidades integrales en los estudiantes para enfrentar de manera efectiva los desafíos de la vida cotidiana y el mundo laboral, de ahí que al promover un enfoque que trasciende la mera adquisición de conocimientos teóricos y se enfoca en el desarrollo de competencias que integran saberes, habilidades y actitudes, apuntando a que el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes estén orientados hacia la construcción de competencias que les permitan comprender, analizar, resolver problemas y tomar decisiones de manera crítica y reflexiva, lo cual se alinea con las expectativas de aprendizaje y desarrollo de la propuesta pedagógica, desde la adopción de metodologías activas y participativas que promuevan el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo, dejando atrás las prácticas tradicionales de enseñanza unidireccional y memorística.

Por lo anterior y considerando los EBC, la propuesta pedagógica se apoya en lo expuesto por el MEN (2020), el desarrollo de las competencias comunicativas, que permite al estudiante desarrollar estrategias que le ayuden a entender palabras, expresiones y oraciones sencillas, además de comprender vocabulario sobre actividades cotidianas, de interés propio, y entorno social, a través de la integración de actividades prácticas y experiencias contextualizadas que faculten a los estudiantes aplicar sus habilidades comunicativas en inglés en situaciones relevantes para su entorno, por lo tanto, esto no solo les proporciona habilidades lingüísticas, sino que también les ayuda a desarrollar competencias interculturales y globales que son fundamentales en el mundo actual, en este sentido, la educación basada en competencias adquiere un sentido profundo para los estudiantes en contextos rurales, ya que les brinda las herramientas necesarias para prosperar en su comunidad y más allá.

También, Medina y Tobón (2010) aciertan al señalar que las competencias no deben verse como una solución mágica a todos los problemas educativos, sino como un modelo que puede contribuir a mejorar la calidad de la educación., al respecto cabe resaltar, que uno de los aspectos positivos es que el autor reconoce la importancia de desarrollar habilidades y capacidades prácticas en los estudiantes, más allá de la simple acumulación de conocimientos teóricos, esto les permite enfrentar de manera más efectiva los desafíos de la vida cotidiana, desde este punto de vista, el desarrollo de la expresión oral y la adquisición y retención de nuevo vocabulario en el idioma inglés desde el uso de material didáctico interactivo mediante estrategias lúdicas, tiene un sentido profundo, para desde la exploración, práctica y uso del lenguaje mejorar las habilidades críticas, reflexivas donde los estudiantes no solo acumulan conocimientos, sino que desarrollan la capacidad de interpretar, argumentar y transformar su realidad de manera ética, responsable y sostenible.

Según propone el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2014), los estudiantes deben tener diversas oportunidades para aprender por la experiencia, la lengua extranjera en contextos reales llega a constituirse en la base para el desarrollo de habilidades expresivas, es por ello que desde esta propuesta pedagógica se busca de manera holística, coherente y a través de actividades prácticas y experiencias significativas, que los estudiantes no solo adquieran conocimientos teóricos sobre el idioma inglés, sino que también desarrollen habilidades comunicativas efectivas y cultiven actitudes positivas hacia el aprendizaje y la interacción con otros, enfatizando en la importancia de utilizar enfoques dinámicos y participativos que se adapten a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes, esto implica la incorporación de recursos interactivos y métodos activos, que estimulan la participación activa y fomenten la autonomía del estudiante, para abordar de manera más efectiva el objetivo de evaluar el impacto del uso de material didáctico interactivo en el aprendizaje, retención de vocabulario en inglés y mejora de la expresión oral en inglés.

Dentro de este orden de ideas, la práctica pedagógica efectiva en el siglo XXI demanda un conjunto de competencias docentes que trasciendan el dominio de contenidos disciplinares, en este sentido, las competencias propuestas por Medina y Tobón (2010), brindan un marco valioso para reflexionar y fortalecer nuestro quehacer como educadores, es por ello que dentro de estas competencias, se destaca la importancia de la gestión del aprendizaje, que implica la capacidad de diseñar y facilitar experiencias de aprendizaje significativas, contextualizadas y retadoras para los estudiantes, esta competencia es fundamental ya que permite adaptar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con las necesidades y características particulares de cada estudiante.

Otra competencia clave es la investigación pedagógica, la cual permite la actualización y constante reflexión sobre la práctica pedagógica, buscando siempre mejorar y responder a los desafíos emergentes, en cuanto al desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes, se destaca la tendencia hacia el enfoque de aprendizaje centrado en el estudiante, este enfoque implica una participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, permitiéndoles asumir un papel más activo en la construcción del conocimiento autónomo, asimismo, se asocia con una tendencia de innovación educativa, ya que implica el uso de metodologías y herramientas pedagógicas innovadoras, como en este caso el uso de materiales didácticos que permitan la interacción y la práctica del idioma a través de actividades lúdicas para mejorar la calidad y la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés.

Por lo tanto, el uso de material didáctico interactivo, representa una herramienta valiosa para abordar de manera efectiva el desafío de fortalecer e incrementar el vocabulario y la expresión oral en inglés de los estudiantes, porque la incorporación de recursos didácticos interactivos, no solo capta el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también les permite practicar y aplicar el vocabulario y las habilidades comunicativas de manera lúdica y atractiva, además, la contextualización de las actividades de aprendizaje en situaciones relevantes para los estudiantes les brinda la oportunidad de ver la utilidad práctica del idioma inglés en su vida cotidiana, lo que refuerza su motivación y compromiso con el aprendizaje, por lo tanto, como estrategia pedagógica, el uso de material didáctico interactivo nos permite trascender las prácticas tradicionales de enseñanza, a menudo centradas en la memorización y la repetición, y ofrecer experiencias de aprendizaje significativas, retadoras y alineadas con las necesidades, intereses y realidades de cada estudiante.

En resumen, el uso de material didáctico interactivo en el aula de inglés, puede ofrecer un enfoque motivador y eficaz para practicar las habilidades lingüísticas necesarias para la comunicación efectiva en inglés, al integrar actividades variadas y contextualizadas, en las cuales los estudiantes tienen la oportunidad de interactuar con el lenguaje de manera auténtica y significativa al practicar y aplicar el vocabulario y las estructuras gramaticales aprendidas en contextos relevantes y atractivos, igualmente, al fomentar la participación activa y la interacción constante en inglés, estas actividades no solo promueven la adquisición y retención de vocabulario, sino que también cultivan habilidades de expresión oral, como la fluidez, la pronunciación y la confianza al hablar.

### **Planeación Didáctica**

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones de calidad de la secuencia didáctica denominada “Aplicando los hallazgos de investigación en el aula” con el propósito de alcanzar el objetivo general, mejorar las habilidades comunicativas en inglés de los niños de primaria de 9 a 10 años, en la Institución Educativa San Juan Bosco en Tarqui, mediante el uso de la gamificación como estrategias didácticas, de manera precisa, las actividades dispuestas en esta secuencia responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio, lo que garantiza un enfoque coherente y estructurado para el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en introducir el concepto de gamificación y su importancia en el aprendizaje de un idioma, se estableció la actividad " Explorando el vocabulario y la expresión oral en inglés", en la cual los estudiantes participaron en una sesión introductoria donde se explicaron los conceptos clave de la gamificación y se discutió su relevancia en el proceso de aprendizaje de un idioma, además se implementó una evaluación diagnóstica que evidencia las habilidades en el idioma de los estudiantes, y finalmente se efectuó un ejercicio lúdico que permitió la práctica de la expresión oral, como producto susceptible para el análisis, se consideraron las respuesta de la evaluación de conocimientos previos completado por los estudiantes al inicio la sesión.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en aplicar actividades gamificadas para practicar habilidades comunicativas en inglés, se estableció la actividad "Aventura lingüística", en la cual los estudiantes participaron en una serie de juegos y desafíos diseñados para practicar habilidades comunicativas en inglés, tales como expresión oral y vocabulario y como producto susceptible para el análisis, se consideraron las grabaciones de

video de las interacciones entre los estudiantes durante los ejercicios dispuestos para la práctica de la expresión oral y vocabulario mediante el uso e inmersión en el idioma a través de vocabulario de uso diario en situaciones cotidianas.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en evaluar el impacto de la gamificación en la mejora de las habilidades comunicativas en inglés, se estableció la actividad "Desafío de aprendizaje y análisis del impacto de la Gamificación", en la cual los estudiantes participaron activamente de actividades lúdicas que evalúan y fortalecen la habilidad comunicativa, además contestaron una encuesta sobre su propio progreso mediante la comparación de sus habilidades comunicativas antes y después de participar en las actividades lúdicas y como producto susceptible para el análisis, se consideraron las respuestas de las encuestas completados por los estudiantes.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados: Reforzar las habilidades lingüísticas a través de una serie de actividades interactivas y dinámicas, utilizando el vocabulario en contextos relevantes y significativos, desarrollar habilidades de expresión oral a través de la práctica de diálogos sencillos, participar en actividades lúdicas que fomenten la exploración y práctica del inglés, interactuar con otros participantes y seguir las reglas establecidas para mantener un ambiente de aprendizaje positivo y cooperativo, aplicar conocimientos fonéticos y ortográficos para organizar palabras que ya conocen y finalmente, valorar la efectividad de incorporar actividades lúdicas y recursos interactivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

### **Enfoque Didáctico**

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al desarrollo de competencias, particularmente, para identificar la percepción de los estudiantes sobre la implementación de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje del inglés hacia la construcción de ciudadanía Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2013), es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica explorando el inglés a través de la interacción creativa, facilitará conquistas relacionadas con diversas categorías establecidas por el MEN (2013), entre ellas, el acceso a oportunidades educativas de calidad teniendo en cuenta las emociones, inclusión y los derechos humanos, debido a que el enfoque lúdico promovido, facilita la comprensión profunda y significativa del vocabulario en inglés y la interacción entre los estudiantes, originando un ambiente inclusivo donde se fomenta el respeto para la construcción de ciudadanía y el desarrollo de habilidades para la vida en una sociedad plural y diversa.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos MEN (2020), los EBC que establece las habilidades, conocimientos y actitudes que se espera que los estudiantes adquieran en cada nivel educativo de la lengua extranjera inglés, además, el MEN (2013), que tienen como horizonte común, fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia didáctica, " Aplicando los hallazgos de investigación en el aula", tuvo en cuenta los desarrollos teóricos propuestos por Vygotsky y su teoría sociocultural del aprendizaje, que resalta la importancia de la interacción social y el contexto cultural en el proceso de enseñanza-aprendizaje, igualmente, se consideraron los aportes de Piaget y su teoría del constructivismo, que enfatiza el papel activo del estudiante en la

construcción de su propio conocimiento, así como los planteamientos de Dewey sobre el aprendizaje experiencial y las contribuciones de Gardner, en torno a las inteligencias múltiples. Así pues, estos marcos teóricos permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales:

(Vygotsky, 1978, mencionado por Magallanes, et, al. 2021), enfatiza la importancia de la interacción social y el contexto cultural en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en consonancia con esto, se privilegió la creación de situaciones de aprendizaje colaborativas que propiciaran el intercambio de ideas y la co-construcción del conocimiento entre los estudiantes mediante actividades lúdicas y la interacción, lo que promueve una comprensión más profunda y significativa del contenido.

(Piaget, 1970, como lo citó Aguilar, J. 2018), subraya el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento, en este sentido, se diseñaron actividades que estimularan la exploración, la experimentación y la reflexión individual y grupal, promoviendo así el desarrollo cognitivo y la autonomía del estudiante en su proceso de aprendizaje que mediante la inclusión de material didáctico interactivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés favorece el desarrollo de competencias comunicativas y lingüísticas en los estudiantes.

(Dewey, 1938, señalado en Ariza, M. 2010), reconoce la importancia de vincular el aprendizaje con la vida real y los intereses del estudiante, de esta manera, se procuró que las actividades propuestas fueran significativas y contextualizadas, favoreciendo así una mayor motivación y compromiso por parte de los estudiantes, la promoción de la participación activa y el diálogo en el aula contribuyendo al fortalecimiento de habilidades sociales y ciudadanas, preparando a los estudiantes para ser agentes de cambio en su entorno.

Según (Gardner, 1983, como se señaló en García y López, 2014), detallan en torno a la diversidad de capacidades y talentos de los estudiantes, se diseñaron actividades que permitieran el desarrollo y la valoración de diferentes tipos de inteligencia, brindando así oportunidades equitativas de aprendizaje para todos los estudiantes, se propusieron actividades que estimulan la creatividad y el pensamiento divergente, en consonancia con la inteligencia intrapersonal, fomentando la reflexión individual y la autoexpresión en el proceso de aprendizaje del inglés.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en el aspecto lúdico y el uso de material didáctico interactivo, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque se reconoce su capacidad para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje, esta perspectiva se alinea con las tendencias educativas actuales que buscan incorporar métodos más dinámicos y centrados en el estudiante para mejorar la efectividad del proceso educativo y que para el caso particular, se contó con la hipótesis de que estas actividades podrían ser de utilidad para identificar la percepción y experiencia de los estudiantes en el aprendizaje del vocabulario en inglés y el desarrollo de habilidades de expresión oral, lo cual constituye un aspecto fundamental en la formación integral de los estudiantes.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba una comprensión básica del vocabulario en inglés y una participación limitada en actividades comunicativas, y de acuerdo con los resultados de las pruebas diagnósticas aplicadas por la CLD (2023), se encuentran trabajando en el desarrollo de habilidades de expresión oral y retención de vocabulario en inglés, retos que están directamente relacionados con la adquisición de conocimientos y habilidades comunicativas, proporcionando oportunidades significativas para la práctica oral y la interacción en inglés, así como estrategias

para conocer la percepción de los estudiantes y mejorar la motivación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Es por ello que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio, de tal manera que, a través de una actividad introductoria que involucra un juego de memoria para reforzar conocimientos previos, seguido de un juego de bingo para la adquisición de nuevo vocabulario, al finalizar, se lleva a cabo una actividad de organización de palabras que permite reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a la adquisición y aplicación del vocabulario en situaciones cotidianas y contextos de juego, proporcionando una experiencia participativa y amena que estimuló la participación activa de los estudiantes y su interacción con el contenido de manera dinámica y entretenida.

En consecuencia, la secuencia didáctica en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con la percepción y experiencia del aprendizaje de vocabulario en inglés y la mejora de la expresión oral, tendrán mayor incidencia en la vida de los estudiantes, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje, estas actividades, al enfocarse en aspectos prácticos y significativos del aprendizaje del idioma, tales como la comunicación efectiva y el desarrollo de habilidades lingüísticas útiles en situaciones reales, tienen el potencial de generar un impacto más profundo y duradero en su proceso educativo, al conectar el contenido del aprendizaje con las experiencias y necesidades individuales de los estudiantes, se fomenta su participación activa y su compromiso con el proceso de aprendizaje, lo que contribuye a un mayor éxito académico y personal a largo

plazo, que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes y a su preparación para enfrentar los desafíos del mundo actual.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio permite al docente investigador cuestionar, innovar y buscar constantemente formas de enriquecer y transformar la experiencia educativa para el beneficio de todos los involucrados en el ejercicio pedagógico, considerando que es fundamental reconocer la diversidad de estilos de aprendizaje y necesidades individuales de los estudiantes, para adaptar las estrategias de enseñanza, asegurar la inclusión y el éxito educativo de todos los alumnos, igualmente, este ejercicio pedagógico permite reflexionar sobre la importancia de fomentar un ambiente de aprendizaje participativo y colaborativo, donde los estudiantes sean protagonistas activos de su propio proceso de aprendizaje, así mismo reconocer el papel del docente como agente de cambio social y la importancia de formar estudiantes críticos, reflexivos y comprometidos con la construcción de un mundo más justo y equitativo.

## **Implementación**

La implementación de la secuencia didáctica, aplicando los hallazgos de investigación en el aula, inició el día 11 de abril del 2024, entre las 7:30 a.m a las 10:30 a.m, en primera instancia, los 5 participantes desarrollaron la evaluación diagnóstica inicial, la cual reveló el bajo nivel de comprensión del vocabulario visto previamente y asimismo se evidenció que se sentían abrumados y desmotivados frente al inglés, además comentaron que a menudo recurren a marcar respuestas al azar cuando se trata de evaluaciones, por consiguiente, se alentó a los estudiantes a participar activamente en el proceso, con el fin de comprender a cabalidad las dificultades y frustraciones que experimentaban, esta comprensión profunda permitió la creación de un entorno de aprendizaje cautivador, propicio para fomentar el disfrute y la adquisición significativa de conocimientos en el área del idioma inglés.

Asimismo, se llevó a cabo una dinámica de socialización en torno al concepto de gamificación y su relevancia en el proceso de aprendizaje, durante esta instancia, los estudiantes tuvieron la oportunidad de interactuar y compartir sus perspectivas sobre el tema, fomentando así un espacio de diálogo enriquecedor, posteriormente, para culminar la primera actividad de manera lúdica y atractiva, se implementó un juego de bingo educativo, este consistió en el uso de cartones cuidadosamente diseñados, los cuales integraban de forma visual imágenes y vocabulario en inglés, seleccionados para facilitar la adquisición de nuevo léxico de una manera visualmente atractiva y práctica, la combinación de estos elementos visuales y la dinámica del juego generó un entorno propicio para el aprendizaje significativo, incentivando la participación activa y el disfrute de los educandos.

El desarrollo de la segunda actividad fue el día 16 de abril del 2024, entre las 7:30 a.m a las 10:30 a.m., en esta sesión, se evidenció que el entusiasmo y la confianza de los estudiantes

crecían notablemente, en primer lugar, se implementó el juego del ahorcado, cuyo objetivo consistía en activar los conocimientos previos sobre el tema fruits and vegetables, consecutivamente, se llevó a cabo una dinámica con una ruleta de vocabulario centrada en el tema de los animales, en la cual tuvieron la oportunidad de interpretar mediante mímica diferentes especies animales, mientras sus compañeros debían adivinar utilizando el vocabulario correspondiente, para finalizar la culminar la actividad, se realizó una dramatización en la que cada estudiante describió a un animal en particular, si bien durante esta actividad surgió cierta timidez al momento de ser filmados, lograron participar activamente, superando este desafío.

La actividad 3 se desarrolló el día 17 de abril del 2024, entre las 7:30 a.m. a las 10:30 a.m, a lo largo de la sesión, se desarrollaron diversos momentos cuidadosamente planificados, en primera instancia, se implementó la dinámica "El teléfono roto" como estrategia para activar los conocimientos previos, facilitando la práctica de las habilidades de comprensión auditiva (listening) y producción escrita (writing) de manera lúdica y atractiva, seguidamente, participaron de una evaluación final, en la cual se evidenció una notable mejora en comparación con la evaluación diagnóstica inicial, los estudiantes demostraron seguridad y confianza al responder, exhibiendo los conocimientos adquiridos durante las actividades previamente realizadas, cabe destacar que solo un estudiante presentó dificultad para responder correctamente dos de los ítems evaluados.

Para culminar la actividad número 3, los participantes respondieron una encuesta diseñada con el fin de conocer su percepción sobre la implementación de la gamificación en su proceso de aprendizaje, cabe resaltar que esta encuesta fue inicialmente concebida para ser completada a través de la herramienta digital Google formularios, pero, debido a las limitaciones tecnológicas presentes, se optó por imprimirla en formato físico, a pesar de estos desafíos

logísticos, los resultados obtenidos demostraron de manera contundente que la estrategia de gamificación intervino positivamente en el mejoramiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes, así como en la retención de vocabulario en el idioma inglés, esta evidencia respalda la efectividad de incorporar elementos lúdicos y dinámicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando un entorno propicio para la adquisición de conocimientos de manera significativa y duradera.

Pese a los desafíos presentados, la incorporación de juegos, mímica y dramatización generó un entorno propicio para la adquisición de nuevo vocabulario de una manera dinámica y entretenida, captando así el interés y la motivación de los estudiantes, evidentemente la gamificación logró transformar el aprendizaje del inglés en una experiencia cautivadora, donde los estudiantes se sentían cómodos para participar, cometer errores y aprender de manera orgánica, las risas, la emoción y el deseo de participar eran evidentes en cada actividad, además los recursos didácticos visuales y físicos, como las imágenes, las tarjetas y los juegos interactivos, fueron fundamentales para el éxito de la implementación, permitiendo a los estudiantes asociar el vocabulario con representaciones concretas, facilitando la retención y la comprensión, fomentando un aprendizaje significativo.

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

En la implementación de la secuencia didáctica, se obtuvieron resultados positivos y significativos gracias a la incorporación de elementos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, es decir, a la eficacia de la gamificación en la retención de vocabulario y la mejora de la expresión oral; mediante el análisis realizado, se identificó fortalezas como la claridad en la presentación de los contenidos, la motivación de los estudiantes y la adaptación a las características del grupo, destacándose la inmersión y la práctica del idioma dentro de un contexto de juego, promoviendo un aprendizaje significativo y motivador; y además, se reconocieron áreas de mejora, en donde se resaltó la importancia de adoptar enfoques innovadores y contextualizados para abordar las necesidades educativas de diversos entornos, lo que contribuye a la mejora continua de las prácticas educativas centradas en el estudiante.

Considerando las características del contexto en que se desarrolla la práctica, se pueden realizar acciones concretas para mejorarla; entre ellas, se encuentran la inclusión de materiales audiovisuales para favorecer la comprensión, la implementación de actividades interactivas que promuevan la participación y la creación de espacios de reflexión para fomentar el pensamiento crítico, además; el aprendizaje y retención de vocabulario en inglés a través de la gamificación, evidencia su funcionalidad desde una perspectiva conceptual en relación con la percepción sobre la integración de actividades lúdicas mediante material didáctico interactivo, y los resultados obtenidos indican una correlación substancial entre la aplicación de estrategias gamificadas y un aumento notorio en la participación y el compromiso estudiantil, sugiriendo así que este enfoque pedagógico satisface eficazmente las necesidades educativas y motivacionales de los estudiantes.

Las acciones de la intervención favorecieron el logro del aprendizaje al generar un ambiente propicio para la construcción de conocimientos, estimular la autonomía y promover el

trabajo colaborativo, en donde los datos recopilados evidencian aspectos concretos del desempeño estudiantil que se ven notablemente favorecidos con el fortalecimiento de la expresión oral y la mejora en la retención y aprendizaje de vocabulario en inglés. Se observa un incremento significativo en la participación de los estudiantes durante las clases, lo cual contribuye a una mejora sustancial en la retención de la información impartida, asimismo, se evidencia mayor fluidez, precisión y confianza al momento de expresarse oralmente en el idioma inglés. Estos hallazgos destacables indican una integración exitosa de la gamificación.

Si bien, los resultados obtenidos en este estudio son prometedores, es importante reconocer algunas limitaciones que deben ser consideradas, en primer lugar, la implementación de la secuencia didáctica gamificada se llevó a cabo en un contexto rural con recursos tecnológicos y acceso a internet limitados, lo cual podría haber restringido la incorporación de herramientas digitales más avanzadas en el proceso de aprendizaje, otra limitación es el tamaño de la muestra de estudiantes participantes, lo que puede afectar la generalización de los hallazgos a otros entornos educativos, por ello, se recomienda realizar estudios futuros en contextos más amplios y diversos, con mejor acceso a recursos tecnológicos, asimismo, sería valioso explorar la efectividad de la gamificación en diferentes niveles educativos, para comprender mejor su impacto en el aprendizaje de idiomas a lo largo de las distintas etapas formativas.

El estudio contribuye de manera significativa a la construcción de la práctica educativa, al resaltar la eficacia de enfoques pedagógicos innovadores y contextualizados, como la gamificación, para fomentar un aprendizaje significativo, adaptado a las necesidades de los estudiantes, además, subraya la importancia de integrar elementos lúdicos y material didáctico interactivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, particularmente en entornos educativos rurales donde los recursos pueden ser limitados, así pues, estos hallazgos

proporcionan una base sólida para futuras investigaciones y para la implementación de prácticas pedagógicas más efectivas y centradas en el estudiante, por ello, en el rol docente, resalta la importancia de planear, pues, es un pilar fundamental en el ejercicio de la práctica pedagógica, brinda dirección y coherencia al proceso educativo, y facilita la organización de los contenidos.

## Conclusiones

A través de este estudio, se logró introducir exitosamente el concepto de gamificación y su importancia en el aprendizaje de un idioma extranjero, específicamente el inglés, resaltando mediante la socialización, cómo la incorporación de elementos lúdicos y desafiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje logra potenciar la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes, factores clave para un aprendizaje significativo y duradero.

Se implementaron diversas actividades gamificadas diseñadas cuidadosamente para practicar las habilidades comunicativas y el vocabulario en inglés, estas actividades, que combinaron elementos de juego, con actividades que permitieron el uso del inglés, permitieron a los estudiantes sumergirse en entornos atractivos y motivadores, fomentando la práctica constante del idioma de manera dinámica y divertida, de acuerdo a las necesidades individuales de los participantes.

Tras analizar la percepción de los participantes a través de las respuestas plasmadas en la encuesta, se destaca una clara inclinación positiva y entusiasta hacia la integración de la gamificación como una valiosa estrategia didáctica, los resultados revelan que los participantes experimentaron un alto grado de comodidad y percibieron beneficios tangibles al emplear la gamificación para el desarrollo del idioma, incluyendo mejoras significativas en la expresión oral y una mayor retención del aprendizaje.

En consecuencia, el objetivo general de mejorar las habilidades comunicativas en inglés de los niños de primaria de 9 a 10 años, en la Institución Educativa San Juan Bosco en Tarqui, mediante el uso de la gamificación como estrategia didáctica, se cumplió satisfactoriamente, los resultados obtenidos demuestran el potencial de la gamificación para transformar el proceso de

enseñanza-aprendizaje de idiomas, convirtiéndolo en una experiencia atractiva, motivadora y efectiva.

Si bien los hallazgos de este estudio son prometedores, se recomienda continuar explorando y perfeccionando la implementación de la gamificación en el aprendizaje de idioma, futuras investigaciones podrían enfocarse en analizar el impacto a largo plazo de estas estrategias, así como en desarrollar y evaluar nuevas actividades gamificadas adaptadas a diferentes niveles y contextos educativos, además, sería valioso explorar la integración de herramientas tecnológicas innovadoras, que permitan la interacción con material auténtico para la práctica del idioma, como recursos multimedia interactivos, aplicaciones de realidad aumentada o plataformas de comunicación en línea, las cuales brindan oportunidades para la inmersión y el uso contextualizado del idioma en situaciones realistas y significativas.

### Referencias Bibliográficas

- Aguilar, J. (2018). Paradigma constructivista en la Educación. *Luxiérnaga-Revista de Estudiantes de Filosofía*, 8(16), 20-20.  
<https://revistas.uaa.mx/index.php/luxiernaga/article/view/2686>
- Alcedo Y, y Chacón C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *SABER. Revista Multidisciplinaria del Consejo de Investigación de la Universidad de Oriente*, 23(1), 69-76. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=427739445011>
- Ariza, M. (2010). El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas. *Antropología Experimental*, 8 (10), (89-102).  
<http://revista.ujaen.es/huesped/rae/articulos2010/edu1008pdf.pdf>
- Bustos, R. (25 de noviembre de 2018). *Presentación institución educativa San Juan Bosco Tarqui- Huila-Colombia* [Archivo de Vídeo].  
[https://www.youtube.com/watch?v=M\\_asLtxAnF8](https://www.youtube.com/watch?v=M_asLtxAnF8)
- Corporación Leo Doncel, CLD. (2023). *¿Cómo le fue a mi colegio?* Sitio web.  
<https://www.leodoncel.com/como-le-fue-a-mi-colegio/?e=colegio&DANE=241791000081>
- Dąbrowska, E. y Divjak, D. (2019). *Cognitive Linguistics - A Survey of Linguistic Subfields. Berlin, Boston: De Gruyter Mouton.* <https://doi.org/10.1515/9783110626452>
- Galván, C. y Ramos, E. (Enero-Junio, 2021). *Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante.* *Revista CIENCIAMATRIA*, 7(12), 962–975. Sitio web:  
<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/457/645>

- García, E. y López, A. (2014). La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de las lenguas. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (17), 79-89.  
<https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/2594>
- Guerrero, R. (2015). Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 18(9), 30–43. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6844395>
- Krashen, S. (1982). Principles and practice in second language acquisition. [Libro digital].  
[https://www.sdkrashen.com/content/books/principles\\_and\\_practice.pdf](https://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf)
- Lightbown, P. y Spada, N. (2013). *How languages are learned*. Oxford University Press.  
[http://www.saint-david.net/uploads/1/0/4/3/10434103/how\\_languages\\_are\\_learned.pdf](http://www.saint-david.net/uploads/1/0/4/3/10434103/how_languages_are_learned.pdf)
- Long, M. (1996). The role of the linguistic environment in second language acquisition. *Scholar Space*. 14 (2), (413-468). <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/items/dcead5ed-682d-4ef1-bc67-9a3ce4f50667>
- López, L. (2006). Ruralidad y educación rural. Referentes para un Programa de Educación Rural en la Universidad Pedagógica Nacional. *Revista Colombiana de Educación*, (51), 138-159. <https://www.redalyc.org/pdf/4136/413635245006.pdf>
- Magallanes, Y., Donayre, J., Gallegos, W., y Maldonado, E. (2021). El lenguaje en el contexto socio cultural, desde la perspectiva de Lev Vygotsky. CIEG, *Revista Arbitrada Del Centro De Investigación Y Estudios Gerenciales*, (51), (25-35).  
<https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/11/Ed.5125-35-Magallanes-Veronica-et-al.pdf>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. Centro de Investigación en Formación y Evaluación

- CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional, MEN. (2013). Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas. Bogotá: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional, MEN. (2014). *Serie lineamientos curriculares Idiomas extranjeros*. Sitio web: [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975\\_recurso\\_7.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_7.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional, MEN. (2020). *Guía No. 22 Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés*. Sitio web: <https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/115174:Guia-No-22-Estandares-Basicos-de-Competencias-en-Lenguas-Extranjeras-Ingles>
- Pérez, A. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Swain, M. (1985). Communicative competence: Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development. *Rowley, MA: Newbury House*. 2 (2), (235-256). <https://scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=476681>
- Zhang S, y Hasim Z, (2023). Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research. *Frontiers in Psychology*. 13 (1), 01-12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1030790>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Evidencias de la Práctica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mnunezcr\\_unadvirtual\\_edu\\_co/Ev36hRCLPpNNq7zp96IL1uEBJRYACgR-nP5SA5gTIg3QQA?e=fkDW0s](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mnunezcr_unadvirtual_edu_co/Ev36hRCLPpNNq7zp96IL1uEBJRYACgR-nP5SA5gTIg3QQA?e=fkDW0s)