

**Hablar jugando gamificación virtual para las habilidades de speaking y listening en
docentes en formación de lenguas extranjeras**

Marelin Dahiana Pineda Arias

Asesor

Erika Tatiana Tovar Hernández

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

Este proyecto de investigación se centra en mejorar las habilidades de speaking y listening en estudiantes de quinto a séptimo semestre de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) a través de la implementación de estrategias de gamificación en plataformas virtuales. Ante la creciente relevancia del inglés como lengua global, los desafíos de la educación virtual exigen nuevas metodologías que promuevan la práctica constante y la interacción en tiempo real, elementos cruciales para el desarrollo de competencias comunicativas, dado que estos estudiantes enfrentan dificultades para practicar habilidades orales en un entorno virtual, la gamificación se plantea como una alternativa para hacer el aprendizaje más interactivo y motivador, permitiendo la práctica del idioma en contextos simulados que favorezcan la interacción y retroalimentación en tiempo real.

El enfoque metodológico fue basado en una secuencia didáctica gamificada que incluyó actividades interactivas como juegos y dinámicas grupales en plataformas virtuales. Estas actividades se diseñaron para fortalecer las competencias de speaking y listening en situaciones prácticas y colaborativas, y se llevaron a cabo en entornos en línea con el uso de herramientas tecnológicas y recursos didácticos adecuados para el aprendizaje a distancia. Los resultados evidencian que el uso de gamificación incrementó la participación activa y la motivación de los estudiantes, lo cual facilitó el desarrollo de sus habilidades orales y auditivas en inglés. Las conclusiones indican que la implementación de esta estrategia además de aumentar la interacción y compromiso en clase, también mejora de forma significativa su fluidez y comprensión auditiva en un entorno virtual.

Palabras clave: Gamificación, educación, virtual, aprendizaje, motivación.

Abstract

This research project focuses on improving speaking and listening skills in fifth to seventh-semester students of the Bachelor's Degree in Foreign Languages at the Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) through the implementation of gamification strategies on virtual platforms. Given the increasing relevance of English as a global language, the challenges of virtual education demand new methodologies that promote constant practice and real-time interaction—crucial elements for developing communicative competencies. As these students face difficulties practicing oral skills in a virtual environment, gamification emerges as an alternative to make learning more interactive and engaging, enabling language practice in simulated contexts that foster interaction and real-time feedback.

The methodological approach was based on a gamified instructional sequence that included interactive activities, such as games and group dynamics on virtual platforms. These activities were designed to strengthen speaking and listening skills in practical, collaborative situations and were conducted in online settings using suitable technological tools and educational resources for distance learning. The results show that the use of gamification increased students' active participation and motivation, which facilitated the development of their oral and listening skills in English. The conclusions indicate that the implementation of this strategy, in addition to increasing interaction and engagement in class, also significantly improves their fluency and listening comprehension in a virtual environment.

Keywords: Gamification, education, virtual, learning, motivation.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	9
Pregunta de Investigación.....	13
Objetivos.....	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	15
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica.....	19
Planeación Didáctica.....	23
Enfoque Didáctico.....	26
Implementación.....	30
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	33
Conclusiones.....	37
Referencias Bibliográficas.....	39
Apéndices.....	41

Lista de Apéndices

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

Introducción

La enseñanza del inglés como lengua extranjera ha cobrado una relevancia aún mayor en un mundo cada vez más globalizado. En el ámbito de la enseñanza en línea, especialmente en instituciones como la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), la enseñanza de este idioma enfrenta el reto de adaptarse a las nuevas tecnologías y a las dinámicas propias del aprendizaje a distancia impulsados por los avances. Este entorno, si bien ofrece flexibilidad y accesibilidad para la educación a personas de diversas geografías y circunstancias, también presenta una serie de desafíos específicos, particularmente en la enseñanza de habilidades comunicativas, las cuales requieren de una práctica constante y comunicación instantánea.

El grupo poblacional de esta investigación está compuesto por estudiantes de quinto a séptimo semestre de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras de la UNAD, quienes se encuentran en la etapa intermedia de su formación. En este contexto, han demostrado habilidades básicas en gramática y lectura, pero presentan dificultades en cuanto a la fluidez oral y la comprensión auditiva. Las demandas de aprendizaje de este grupo se centran en mejorar estas competencias, particularmente en escenarios que simulen el uso real del idioma, permitiendo una mayor interacción y retroalimentación en el marco de aprendizaje, tan esencial para los docentes en etapa de formación para mejorar y desarrollar capacidades aptas para la enseñanza de un segundo idioma.

Actualmente, la respuesta pedagógica que se ofrece en el programa incluye recursos virtuales estáticos y foros de discusión asincrónicos, lo que limita las oportunidades de interacción en tiempo real. Si bien estas herramientas cumplen con parte del objetivo de facilitar la adquisición de conocimientos teóricos, resulta evidente que es necesario variar estas metodologías para cerrar las brechas en las habilidades orales. Aprender un idioma resulta ser

más eficiente cuando se utiliza en contextos que reflejan situaciones reales y se puede recibir retroalimentación inmediata, lo que es limitado en el actual diseño pedagógico,

La variable que se introduce en esta investigación es la gamificación, una estrategia que incorpora elementos lúdicos para estimular a los estudiantes y dinamizar el proceso de aprendizaje. Esta variable se propone como una herramienta eficaz para mejorar el aspecto ontológico del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite a los estudiantes enfrentarse a situaciones simuladas en las que pueden aplicar de manera práctica las estructuras gramaticales y el vocabulario que han aprendido. Además, la gamificación facilita la retroalimentación inmediata, lo que ayuda a cerrar las brechas que existen en cuanto a la pronunciación y comprensión auditiva.

Esta iniciativa tiene como base un enfoque pedagógico que combina teorías de aprendizaje colaborativo y constructivista, donde el estudiante se involucra directamente en la formación de su aprendizaje. En este sentido, la aplicación de tecnologías orientadas a la enseñanza y métodos innovadores como la gamificación no solo aborda las demandas del contexto actual, sino que también promueve una enseñanza más significativa. Este enfoque teórico tiene sus bases en el paradigma sociocultural, que resalta el papel fundamental de la interacción social en el aprendizaje, así como en la teoría de la motivación intrínseca, que se potencia con el uso de herramientas gamificadas.

En términos metodológicos, este estudio se sustentó en una secuencia didáctica titulada Transformando las habilidades lingüísticas a través del aprendizaje gamificado, que, mediante su conjunto de actividades, se orientó a responder a los objetivos específicos y asegurar el cumplimiento del objetivo general, por lo que la primera parte consistió en un repaso interactivo sobre el presente simple y continuo mediante el uso de juegos de "Wordwall", la segunda

actividad en la creación de oraciones aplicando las estructuras gramaticales en un contexto real a través de una dinámica de ruleta, y la tercera actividad en un ejercicio de preguntas y respuestas entre compañeros para reforzar el speaking y listening de manera colaborativa.

En este contexto, la implementación de estrategias de gamificación dentro de la enseñanza del inglés a distancia se propone como una solución innovadora para superar las limitaciones que enfrenta la práctica comunicativa. Mediante actividades participativas y dinámicas, se ha logrado motivar a los estudiantes y facilitar un aprendizaje más auténtico, en el cual pueden aplicar sus conocimientos en situaciones simuladas y recibir retroalimentación inmediata. La reflexión a partir de esta experiencia pedagógica confirma que la gamificación no solo aumenta el interés y la participación activa de los estudiantes, sino que también refuerza su fluidez y comprensión auditiva en un entorno que simula el uso práctico del idioma. Por tanto, la incorporación de la gamificación se plantea como una vía efectiva para abordar los retos propios del entorno virtual en el desempeño de habilidades lingüísticas complejas.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El entorno educativo en el que se encuentran los estudiantes está marcado por el uso de la modalidad virtual, por lo que los estudiantes deben usar su celular, Tablet o computador además de acceso a internet para las clases, de esta manera, haciendo uso de tecnologías para el aprendizaje. Sin embargo, la calidad de los dispositivos electrónicos y la conexión a internet puede variar. El estrato socioeconómico de los estudiantes varía entre 1, 2 y 3, lo que implica una diversidad en las condiciones de vida que pueden afectar el acceso a recursos adicionales de estudio y el apoyo familiar en el proceso educativo. Los estudiantes forman parte de un entorno socioeconómico diverso, lo que trae consigo distintas dinámicas sociales y posibles distracciones.

Los estudiantes, que se encuentran en los semestres 4°, 5°, 6° y 7° de la licenciatura en lenguas extranjeras, presentan un desarrollo cognitivo avanzado en cuanto a las competencias lingüísticas necesarias para mejorar sus habilidades de speaking y listening. Sin embargo, se debe considerar que la modalidad virtual puede requerir estrategias adicionales para mantener el compromiso y la atención en actividades interactivas, están inmersos en un entorno de aprendizaje en línea que puede limitar las interacciones sociales directas. No obstante, las herramientas tecnológicas utilizadas, como la gamificación y las actividades interactivas, pueden fomentar la colaboración y la interacción social entre compañeros, promoviendo un ambiente de aprendizaje colectivo.

Los estudiantes ya tienen conocimientos previos en inglés, dado que están en semestres avanzados de la licenciatura en lenguas extranjeras, esto les permite enfrentarse a desafíos más complejos en el uso de estas habilidades. En un entorno virtual, los estilos de aprendizaje pueden variar significativamente. Algunos estudiantes pueden ser más autónomos y autodidactas,

mientras que otros pueden necesitar más estructura y guía, además los ritmos de aprendizaje también pueden diferir, por lo que es crucial ofrecer actividades con diferentes niveles de dificultad y tiempo de resolución, por otro lado, las necesidades de aprendizaje pueden estar relacionadas con la mejora de la comprensión auditiva en contextos reales y las preferencias de los estudiantes pueden inclinarse hacia la implementación de tecnologías innovadoras y sus recursos.

Las clases a distancia ofrece un acceso flexible a la educación, adaptándose a las requisitos y contextos de los estudiantes, lo cual facilita su compromiso en la modalidad virtual. Existen desafíos significativos relacionados con la disponibilidad y calidad de los recursos tecnológicos, así como con la necesidad de mantener la motivación y la participación activa en un entorno virtual que puede ser propenso a distracciones y desconexiones. El sistema de evaluación es variado y se enfoca en la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. Este enfoque brinda a los estudiantes la oportunidad reflexionar acerca de su propio aprendizaje, colaborar con sus compañeros y recibir retroalimentación del tutor, lo cual es vital para el desarrollo integral de sus competencias lingüísticas en inglés.

Dado que las clases son virtuales, la interactividad en las actividades es esencial para mantener a los estudiantes motivados y participativos. Por lo cual es importante diseñar presentaciones creativas, actividades dinámicas y uso de métodos estratégicos que permitan fomentar la interacción durante las clases planteadas y la práctica continua de las diferentes habilidades.

La enseñanza del inglés como segunda lengua en entornos virtuales presenta desafíos importantes, especialmente en la mejora de las habilidades de comunicación como el speaking (expresión oral) y listening (comprensión auditiva). Estas habilidades son fundamentales para la

competencia comunicativa, pero los estudiantes a menudo enfrentan dificultades para mejorarlas debido a la falta de interacción efectiva y oportunidades limitadas para la práctica en entornos virtuales. Las técnicas pedagógicas tradicionales no siempre atraen el interés de los estudiantes ni fomentan su participación activa en este tipo de clases. “la comunicación y la interacción son elementos fundamentales para el éxito del aprendizaje en línea” (Pérez, M 2009, p. 7).

En el contexto de las clases virtuales de lenguas extranjeras de la UNAD, los estudiantes de 4° a 7° semestre enfrentan estas dificultades, lo que afecta su progreso en el desarrollo de estas competencias. La falta de interacción en tiempo real, además del enfoque pasivo de muchas actividades y la carencia de herramientas tecnológicas específicas que promuevan un aprendizaje dinámico y atractivo, contribuyen a la desmotivación de los docentes en formación y limitan la mejora en sus destrezas comunicativas, lo cual como docentes en formación es de preocupación pues necesitan mejorar con urgencia para ser profesionales de calidad.

Las investigaciones han demostrado que la gamificación, las actividades interactivas y el uso de tecnologías innovadoras pueden mejorar significativamente la colaboración y motivación de los estudiantes en entornos virtuales. La gamificación implica la inclusión de componentes de juego en el proceso de enseñanza, lo que fomenta el interés y el compromiso, mientras que los ejercicios interactivos y el uso de tecnologías específicas permiten una mayor personalización de la enseñanza, ajustándose a los estilos y tiempos de aprendizaje de los estudiantes. Según Pérez (2009) también la comunicación y la participación en plataformas virtuales son ideales para el éxito de estos espacios, ya que permiten construir conocimiento, desarrollar el pensamiento crítico y fomentar la pertenencia a una comunidad de aprendizaje.

A pesar del potencial de estas estrategias, su implementación en las clases de inglés en línea ha sido limitada, lo que deja una brecha en la formación de futuros docentes que puedan

impartir clases efectivas. Esto genera una necesidad urgente de explorar como estas herramientas pueden potenciar las competencias de speaking y listening a los docentes en formación de lenguas extranjeras de la UNAD. Incluyendo la creación de experiencias de aprendizaje más interactivas, que no solo permitan a los estudiantes practicar estas habilidades en contextos reales o simulados, sino que también aumenten su motivación garantizando que reciban la formación necesaria para convertirse en docentes altamente capacitados.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera la implementación de estrategias de gamificación en plataformas virtuales mejora las habilidades de speaking y listening en docentes en formación de lenguas extranjeras del 5 a 7 semestre en el segundo periodo académico de año 2024?

Objetivos

Objetivo General

Mejorar las habilidades de speaking y listening a docentes en formación de lenguas extranjeras del 5 a 7 semestre con la implementación de estrategias de gamificación en plataformas virtuales.

Objetivos Específicos

Proponer estrategias didácticas basadas en gamificación, actividades interactivas y tecnologías específicas para optimizar el aprendizaje de speaking y listening en los estudiantes.

Determinar la efectividad de las actividades interactivas en la mejora de la participación activa y la comprensión auditiva, así como su relación con el nivel de motivación.

Evaluar el impacto y rendimiento de los estudiantes en términos de fluidez y comprensión con la implementación de las estrategias propuestas.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La propuesta pedagógica de implementar la gamificación y tecnologías interactivas en entornos virtuales para fortalecer las habilidades de expresión oral y comprensión auditiva en los estudiantes de una L2, se sustenta en diversos enfoques teóricos que destacan el aprendizaje mediante experiencias interactivas y colaborativas. Gee (2003) subraya el valor educativo de los videojuegos argumentando que estos proporcionan entornos donde los estudiantes aprenden de manera natural mediante estas experiencias, pues presentan entornos complejos de resolución de problemas que promueven habilidades cognitivas importantes que contribuyen al pensamiento crítico, lo cual ayuda a que se adapten a nuevos desafíos y que junto con otras habilidades que el estudiante debe poner en práctica como la colaboración, logren desarrollar las habilidades lingüísticas que se quieren mejorar en esta investigación.

La gamificación en entornos virtuales se ha vuelto una herramienta esencial para la enseñanza de idiomas, especialmente para las habilidades de listening y speaking, ya que aumenta la motivación del alumno Marc Prensky (2001) en su obra Digital Game-Based Learning, plantea que los juegos digitales poseen la capacidad de incentivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, haciendo que este sea más significativo fomentando un aprendizaje más personalizado y eficiente. Lo cual permite que el alumno sea más participativo durante las clases, pues una de las principales barreras del estudiante al hablar es el miedo, el cometer errores y sentirse juzgado, son dificultades que muchos estudiantes presentan al poner en práctica estas habilidades y es aquí donde estas estrategias van de la mano para dejar poco a poco atrás esos sentimientos.

Lo cual permitirá que sientan una mayor confianza cuando deban expresarse o quieran hacerlo, contribuyendo a que puedan ir mejorando, ya que al ir superando esas dificultades los

estudiantes practicara más a menudo y con mayor confianza para lograr los objetivos propuestos. Vygotsky (1978) con su teoría del desarrollo cognitivo, hace énfasis en la “zona de desarrollo próximo” (ZDP), donde los estudiantes tienen la posibilidad de desarrollar competencias de un nivel superior con el apoyo adecuado de herramientas, y es aquí donde las actividades interactivas en plataformas gamificadas permiten a los estudiantes trabajar en su ZDP, mejorando sus habilidades de manera progresiva, lo cual se ajusta a su nivel de competencias mientras van recibiendo apoyo a través de retroalimentación contribuyendo a su autonomía.

Freire (1970) defiende una pedagogía crítica donde tanto los docentes como los estudiantes deben reflexionar sobre su rol en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esta reflexión es una herramienta fundamental para transformar la realidad educativa y empoderar a los estudiantes, pues este enfoque permite a los profesores ajustar sus metodologías basándose en las necesidades y respuestas de los estudiantes. Como el mismo dice, una auténtica praxis educativa requiere de una reflexión crítica sobre la práctica y sin ésta es imposible avanzar hacia una educación transformadora. Esta idea de una educación liberadora, donde el saber se desarrolla de manera conjunta y crítica, ha influido profundamente en el campo de la educación y sigue siendo relevante en la actualidad.

Por otro lado, el interrogante de estudio acerca de cómo la gamificación mejora las habilidades de speaking y listening en entornos virtuales representa una reflexión directa sobre la práctica pedagógica. Esta pregunta busca evaluar el impacto de estrategias educativas específicas (gamificación) en el rendimiento de los estudiantes, lo cual implica un proceso de observación, análisis y ajuste continuo en el ámbito docente. Además, involucra un enfoque crítico sobre la efectividad de los métodos tradicionales de enseñanza de lenguas en un entorno digital, que

además de ser un proceso reflexivo y analítico, es también un camino de autoaprendizaje continuo y al adoptar enfoques como los ya mencionados, el docente se compromete a evaluar su metodología teniendo en cuenta ambos puntos de vista (docente y estudiante).

Pérez (2003) señala que toda investigación tiene un carácter político al influir en la distribución del poder y el acceso al conocimiento. En el contexto de esta propuesta, la implementación de la gamificación cuestiona las prácticas educativas tradicionales, que a menudo no promueven la participación activa de los estudiantes. Al proponer un modelo más inclusivo, donde todos los estudiantes cuentan con la posibilidad de desarrollar sus capacidades lingüísticas mediante el uso de tecnologías accesibles, se están abordando directamente las desigualdades en el acceso a recursos educativos, construyendo una comunidad online que puede beneficiarse de la interacción social y fomentar habilidades de comunicación efectiva en inglés.

La perspectiva crítica de la propuesta reside en cuestionar las metodologías tradicionales que no brindan suficientes oportunidades de práctica activa en entornos virtuales, especialmente en lo que respecta a las habilidades de speaking y listening, proponiendo un enfoque pedagógico que fomenta no solo el fortalecimiento de habilidades lingüísticas, sino también la participación activa de los estudiantes, lo que promueve un aprendizaje más motivador.

A diferencia de los enfoques pasivos que limitan el aprendizaje del alumno, esta propuesta se fundamenta en teorías constructivistas que fomentan la construcción del conocimiento y ofrece soluciones para superar las dificultades del aprendizaje tradicional siendo una oportunidad transformadora para el avance educativo en la enseñanza de lenguas.

Teniendo en cuenta a Deterding (2015) Esta propuesta tiene el potencial de transformar los entornos educativos virtuales en espacios impulsados por el deseo de superar desafíos y mejorar las habilidades comunicativas, ya que mejora la enseñanza del inglés al introducir la

gamificación, esto beneficia las dinámicas y contenidos que se pueden usar en clases para enfrentar las dificultades en el speaking y listening, promoviendo mayor equidad e inclusión en las distintas formas de aprendizaje que tiene el alumno. Además, al hacer uso de tecnologías interactivas accesibles, se contribuye a reducir la brecha tecnológica que afecta a muchos estudiantes de la UNAD, permitiendo que aquellos con menos recursos puedan acceder a herramientas educativas de calidad y desde distintos lugares, ajustándose a las necesidades y condiciones de los estudiantes.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

El Ministerio de Educación Nacional, a través del perfil del licenciado en inglés, propone que el estudiante desempeña un rol protagónico en su proceso de aprendizaje, este debe ir más allá de la simple adquisición de conocimientos y enfocarse en el desarrollo de habilidades comunicativas efectivas en un mundo globalizado considerando su entorno social y cultural. Este enfoque se alinea con la dimensión ontológica de la pregunta de investigación planteada, pues busca entender de qué manera la implementación de estrategias de gamificación en plataformas virtuales puede potenciar esas habilidades comunicativas en estudiantes de lenguas extranjeras. En este sentido, promover un aprendizaje interactivo que considere al estudiante como protagonista de su propio proceso formativo, diseñando experiencias educativas significativas y motivadoras que estimulan la práctica y reflexión crítica.

Los fundamentos curriculares y los referentes básicos de competencias, según Tobón (2010) propone que el aprendizaje debe estar orientado al desarrollo de competencias que integren saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales. Estos estándares indican que los estudiantes no solo deben adquirir conocimientos teóricos, sino también ponerlos en práctica en situaciones concretas, lo que permite un aprendizaje más profundo y contextualizado. En el marco de esta investigación, esta perspectiva es congruente con las expectativas de desarrollo y aprendizaje, dado que la implementación de la gamificación facilita un entorno en el que los estudiantes puedan aplicar sus habilidades de speaking y listening en situaciones simuladas y colaborativas, contribuyendo al desarrollo integral.

En la educación formal de los estudiantes de lenguas extranjeras, los estándares básicos por competencias destacan la importancia de desarrollar habilidades comunicativas, especialmente en speaking y listening, pues favorece a la interacción efectiva en diversos

contextos. Los estudiantes de 5 a 7 semestre deben demostrar una competencia comunicativa que no solo abarque la comprensión y producción oral, sino también la capacidad de adaptarse a diferentes situaciones de comunicación, tanto en el entorno educativo como laboral, y es allí donde la gamificación ofrece una vía para que los estudiantes practiquen estas competencias en entornos virtuales. En este sentido, los estándares no solo fijan metas claras de aprendizaje, sino que, a través de herramientas innovadoras como la gamificación, facilitan que los estudiantes alcancen dichos objetivos de manera más dinámica y efectiva.

Tobón (2010) destaca la importancia de concebir las competencias como un conjunto integrado de habilidades que permiten a las personas resolver problemas en contextos reales. En el ámbito del aprendizaje de lenguas extranjeras, el desarrollo de competencias comunicativas implica una aproximación integral que supera la mera memorización de reglas gramaticales. La gamificación, al colocar al estudiante como protagonista del proceso de aprendizaje, favorece el desarrollo de un aprendizaje activo y significativo, tal como lo propone Tobón, y en esta investigación, se analiza cómo la gamificación, al proporcionar experiencias de aprendizaje inmersivas, contribuye a que los estudiantes optimicen las competencias comunicativas necesarias para interactuar de manera efectiva en una lengua extranjera.

Hoy en día, en muchos cursos de lenguas extranjeras, el aprendizaje todavía se hace de forma tradicional, donde los profesores explican la teoría y los estudiantes no participan tanto. Aunque los alumnos aprenden conceptos, no tienen suficientes oportunidades para practicar speaking y listening en situaciones reales. Esto va en contra del aspecto ontológico de la pregunta de investigación, que trata sobre ver al estudiante como alguien activo en su proceso de aprendizaje. Tobón (2010) dice que las competencias solo se desarrollan cuando los estudiantes pueden aplicar lo que aprenden en contextos reales. Por eso, se necesita cambiar este método y

usar estrategias como la gamificación, que permiten a los estudiantes practicar en un ambiente interactivo y sin miedo a equivocarse. El problema con el método actual es que no hay suficiente interacción real para que mejoren su fluidez y confianza.

Teniendo eso en cuenta, la tendencia educativa que mejor se adapta a la variable de investigación es la educación basada en juegos digitales o (DGBL), como lo plantea Prensky (2001) esta metodología se centra en utilizar elementos de los videojuegos para crear experiencias de aprendizaje interactivas y motivadoras. Esta tendencia se asocia con la variable de investigación porque busca fortalecer las destrezas de comprensión y producción oral en inglés mediante entornos gamificados y estos promueven el desarrollo integral del estudiante, ya que no solo fomenta la apropiación de conocimientos (saber), sino también la práctica constante de habilidades lingüísticas (saber hacer) y el desarrollo de actitudes positivas hacia el aprendizaje (saber ser). Al enfrentar desafíos y recibir retroalimentación inmediata, los estudiantes desarrollan competencias que contribuyen a su formación integral.

En el contexto de esta investigación, la aplicación de la gamificación como recurso metodológico puede cerrar la brecha identificada en el aspecto ontológico de la pregunta de investigación, que busca mejorar las habilidades de speaking y listening de los docentes en formación. Al utilizar juegos digitales y actividades interactivas, los estudiantes no solo practican sus competencias lingüísticas, sino que también lo hacen en un entorno seguro, participativo y motivador, abordando así las dificultades emocionales y cognitivas que impiden un aprendizaje efectivo.

En esta investigación, la gamificación puede ayudar a cerrar la brecha que se ha visto en el aspecto ontológico, pues usando juegos y actividades interactivas, los estudiantes pueden practicar el idioma en un ambiente seguro y divertido, lo que les ayuda a superar el miedo y la

ansiedad que a veces sienten al hablar. Además, este enfoque permite desarrollar competencias docentes importantes, como la capacidad de guiar el aprendizaje y ser innovador en la enseñanza. Como afirma Tobón (2010) por lo tanto, estas competencias son fundamentales para mejorar la educación y hacer que el aprendizaje sea más significativo, pues en la enseñanza virtual estas competencias son esenciales porque ayudan a ajustar los métodos a las necesidades de los estudiantes. En el siguiente apartado, se detalla la planeación didáctica que explica como estas estrategias se pueden implementar para cerrar esta brecha educativa.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se llevó a cabo mediante acciones en forma de secuencia didáctica denominada “Transformando las habilidades lingüísticas a través del aprendizaje gamificado” para alcanzar el objetivo de potenciar las habilidades comunicativas a docentes en formación de lenguas extranjeras del 5 a 7 semestre con la implementación de estrategias de gamificación en plataformas virtuales. De manera precisa, las actividades propuestas están alineadas con la secuencia de objetivos específicos establecidos para el estudio, así mismo, en relación con el primer objetivo específico, que consiste en proponer estrategias didácticas basadas en gamificación, actividades interactivas y tecnologías específicas para optimizar el aprendizaje de speaking y listening en los estudiantes.

Se estableció que se revisaran los conceptos clave del presente simple y presente continuo utilizando presentaciones interactivas con notas y ejemplos. Luego, a través de la aplicación Wordwall, los estudiantes participarán en un juego donde seleccionarán imágenes y formularán oraciones en ambos tiempos verbales. Esta actividad servirá como repaso y práctica de las estructuras gramaticales en un entorno lúdico. Después, los estudiantes verán un video interactivo para reforzar su comprensión auditiva. Seguido de una dinámica de ruleta del video, aplicando el presente simple y continuo en inglés. Finalmente, en parejas, practicarán la formulación de preguntas y respuestas con la actividad “cartas al azar”, o que fomentará la interacción y el uso práctico de las estructuras aprendidas.

La clase concluirá con una reflexión grupal sobre lo aprendido y como producto susceptible para el análisis un conversatorio donde comparten sus experiencias usando la gramática estudiada. Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en determinar la efectividad de las actividades interactivas en la mejora de la participación activa y

la comprensión auditiva, así como su relación con el nivel de motivación, se estableció la introducción del tema destacando la importancia de mejorar las habilidades de aprendizaje en inglés. Se proporciona un documento con vocabulario para describir personas en inglés, el cual los estudiantes pueden consultar o imprimir. Para activar los conocimientos previos, se realiza una actividad de warm up utilizando Kahoot, donde los estudiantes ven imágenes, descripciones y deben seleccionar la respuesta correcta.

En una segunda parte, los estudiantes eligen un personaje de las imágenes y lo describen, en la actividad de desarrollo, los estudiantes editan un documento online, eligen un personaje y lo suben, luego lo describen en voz alta. A continuación, acceden a un enlace de Quizizz, donde deben identificar el personaje según la descripción hecha por el docente, compitiendo por acertar rápidamente. Para finalizar, los estudiantes se describen a sí mismos utilizando lo aprendido en la clase y realizan una evaluación por competencias online y como producto susceptible para el análisis los estudiantes participarán en un conversatorio o actividad grupal donde describirán personas o personajes entre ellos. Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consiste en evaluar el impacto y rendimiento de los estudiantes en términos de fluidez y comprensión con la implementación de las estrategias propuestas.

Se estableció la explicación a los estudiantes sobre las WH questions mediante una presentación llamativa en Canva. Se explica la función de cada pregunta y cómo utilizarlas para formular y responder correctamente. Como actividad de warm up, se realiza un quiz en Quizizz donde los estudiantes eligen el uso correcto de las WH questions según la oración presentada. En el desarrollo de la clase, los estudiantes giran una ruleta online con preguntas usando las WH questions. Deben responder la pregunta que les toque y luego pasar el turno a otro compañero. En la segunda actividad, juegan al bingo, el docente describe una profesión, y los estudiantes,

observando las imágenes en su tarjeta de bingo, deben identificar de quién se trata usando who. El primero en acertar cinco respuestas gana, y para marcar sus aciertos, los alumnos colocan una figura geométrica sobre la profesión correcta.

Para finalizar, cada estudiante crea una pregunta con cada una de las WH questions, se la hace a sus compañeros y luego las responde y como producto susceptible para el análisis los estudiantes realizarán un juego de roles donde se asumen la identidad de diferentes personajes, ellos deben crear y responder preguntas WH de sus compañeros para saber de quién se trata. Es importante señalar que, dado que este estudio se enmarca dentro de una investigación educativa, el diseño y recopilación de la información se llevaron a cabo bajo una mediación pedagógica orientada a que los estudiantes enriquecieran sus conocimientos alcanzando los resultados de identificar el propósito de un texto oral y responder preguntas teniendo en cuenta al interlocutor y el contexto, además de participar en conversaciones en las que puede explicar sus opiniones e ideas usando un lenguaje claro y sencillo.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se enmarca esta investigación corresponde al de desarrollo de habilidades, particularmente en el ámbito de estrategias de gamificación en plataformas virtuales hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello que, se sostiene que la secuencia didáctica transformando las habilidades lingüísticas a través del aprendizaje gamificado, facilitará conquistas relacionadas con las siguientes categorías clave del MEN como las emociones, pues al incorporar mediante la gamificación dinámicas lúdicas y retos, promueve la motivación y el compromiso emocional de los estudiantes, favoreciendo a un ambiente positivo para el aprendizaje.

Así como también la inclusión ya que a través del uso de plataformas virtuales es accesible para todos los estudiantes, sin importar sus condiciones económicas, sociales o geográficas integrando la equidad en el acceso de recursos educativos de calidad. Esto se ve reflejado en la investigación de García y Valbuena (2020) quienes afirman que la gamificación se convierte en una herramienta esencial para fomentar la inclusión, mejorando el acceso y la interacción en las aulas virtuales de manera efectiva. Además de acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (2013) estas plataformas promueven la corresponsabilidad al involucrar tanto a estudiantes como docente en un proceso colaborativo, que fomenta el respeto por el medio ambiente y el desarrollo sostenible al hacer uso consciente de los recursos digitales.

Al implementar estrategias didácticas innovadoras, como la gamificación, no solo fortalece la inclusión, sino también la corresponsabilidad y el cuidado del entorno educativo. Es importante destacar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos Ministerio de Educación Nacional (2006). Guía 22: Estándares básicos de competencia en lenguas extranjeras: inglés. Bogotá: MEN. Y el Ministerio de Educación Nacional (2013), los

cuales comparten un horizonte común: fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se conviertan en individuos democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia transformando las habilidades lingüísticas a través del aprendizaje gamificado, tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Tobón (2010) y Deterding (2015) que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales, Tobón (2010) dice que el aprendizaje activo y significativo, fomentado por estrategias como la gamificación, contribuye al desarrollo de competencias cognitivas y metacognitivas, potenciando la participación activa del estudiante, por otro lado, (Deterding, 2015) menciona que el diseño de entornos de aprendizaje basados en la gamificación permite que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen habilidades sociales y de colaboración, esenciales en el contexto educativo actual.

Finalmente, según Deterding (2015) la interacción continua en un entorno gamificado promueve la autorregulación y el pensamiento crítico creando una experiencia de aprendizaje más envolvente y efectiva, lo cual permite a los estudiantes aplicar sus saberes en contextos reales y motivadores. En este sentido, la secuencia didáctica se enfocó en actividades diseñadas específicamente para fortalecer las habilidades de speaking y listening, abordadas desde un enfoque innovador como una tendencia para poder reducir las brechas educativas porque la incorporación de herramientas digitales y estrategias gamificadas han demostrado ser muy buenas para fomentar un aprendizaje más dinámico y personalizado.

Estas metodologías permiten a los estudiantes acceder a recursos interactivos y adaptados a sus necesidades, reduciendo las barreras tradicionales como el acceso limitado a materiales o la falta de motivación. Así, la innovación educativa no solo mejora el aprendizaje en sí, sino que

permite nivelar las condiciones, ofreciendo de esta manera a los estudiantes una mejora en el aprendizaje de un idioma extranjero y de experiencias de calidad que antes podrían estar fuera de su alcance y que, en este caso en particular, se planteó la hipótesis de que podría ser una herramienta útil para la implementación de estrategias de gamificación en plataformas virtuales.

Lo anterior, considerando que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico alcanzaba identificar ideas principales y detalles específicos en grabaciones o conversaciones sencillas en inglés, además de intercambios básicos de conversación y participación de tareas colaborativas, y de acuerdo con la puesta a prueba de las competencias en speaking y listening aplicadas a los estudiantes para recoger datos sobre su autopercepción y desafíos en estas habilidades, se encuentran trabajando en la interacción de intercambios breves y efectivos en situaciones cotidianas, respondiendo adecuadamente a preguntas o requerimientos del interlocutor, a la descripción usando vocabulario adecuado, aplicación de estructuras gramaticales en conversaciones y la comprensión de descripciones orales para fomentar la interacción y la comunicación efectiva entre compañeros.

Es por ello que, para dar inicio la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como un punto de partida, se planteó como horizonte el reconocimiento de los intereses de los estudiantes en formación de lenguas extranjeras, lo cual buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de el desbloqueo de habilidades: desafíos gamificados de hablar y escuchar, se pueden identificar los ritmos específicos e intereses individuales de los estudiantes respecto a su manejo del presente simple y continuo, haciendo uso de herramientas como Wordwall y las dinámicas interactivas como la ruleta de preguntas que posibilitan que cada estudiante participe de acuerdo a sus capacidades individuales

para mantener la motivación atendiendo a la diversidad de sus intereses y fomentando la participación activa.

En ese sentido, la secuencia didáctica, a través de actividades enfocadas en la movilización y medición de los cambios, abordó el aspecto ontológico vinculado con la implementación de estrategias de gamificación en plataformas virtuales, el cual generará mayor relevancia en la experiencia de los estudiantes, dado que se ajusta a sus intereses y deseos genuinos de aprendizaje. Finalmente, cabe resaltar que el diseño de la secuencia didáctica que sustenta este estudio brinda al investigador la oportunidad de profundizar en reflexiones del ejercicio pedagógico orientadas a la importancia de adaptar la enseñanza a los ritmos de aprendizaje particulares y a las necesidades específicas de cada estudiante, que como docente en formación este proceso contribuye a reflexionar sobre la importancia que tiene crear ambientes de aprendizajes inclusivos e interactivos.

Donde se fomente la participación activa a través del uso de tecnologías y metodologías innovadoras, como la gamificación, que permiten la personalización de la enseñanza, garantizando que cada alumno pueda avanzar a su propio ritmo, fortaleciendo su confianza y habilidades. Desde el rol como intelectual transformador, este estudio permite reflexionar sobre la responsabilidad del docente investigador de no solo aplicar estrategias innovadoras, sino también de evaluar continuamente su impacto en el desarrollo de competencias. Se considera fundamental que la investigación en las clases debe estar orientada hacia la mejora continua, diseñando experiencias de aprendizaje conectando el conocimiento académico con la realidad social y cultural de los estudiantes, contribuyendo así a su formación integral y su capacidad de participar activamente en la transformación de su entorno.

Implementación

La planeación de cada sesión se realizó con una secuencia didáctica que prioriza la participación activa de los estudiantes y la interacción en inglés. En la primera sesión, el repaso inicial de estructuras gramaticales en el presente simple y continuo proporcionó una base sólida, permitiendo que los estudiantes consolidaran conocimientos previos antes de comenzar la práctica de speaking. Este enfoque demuestra un cuidado en la secuenciación, lo que es fundamental para la adquisición de habilidades lingüísticas. La estructura de las sesiones siguió una lógica gradual: un warm-up para activar conocimientos, una práctica intensiva mediante dinámicas y herramientas de gamificación (Wordwall, Kahoot y Quizizz), y una evaluación participativa.

El empleo de herramientas como Wordwall, Kahoot y Quizizz es un acierto en la implementación, ya que estas plataformas transforman la experiencia de aprendizaje en una actividad lúdica y motivadora, alineándose con los intereses de los estudiantes y favoreciendo el aprendizaje. Las actividades de gamificación implementadas permitieron que los estudiantes practicasen speaking y listening sin la presión típica de una evaluación formal, lo cual crea un ambiente de aprendizaje relajado y atractivo. Además, el uso de imágenes, personajes y ejemplos reales para practicar las descripciones y las "WH questions" aporta contexto y significado a las actividades, haciéndolas relevantes y mejorando la comprensión auditiva (listening).

La interacción visual y auditiva en actividades gamificadas ofrece a los estudiantes la oportunidad de aplicar vocabulario y estructuras gramaticales en contextos prácticos, contribuyendo de manera significativa a la retención de los conceptos. La evaluación en cada sesión no solo se centró en la precisión gramatical, sino también en la capacidad de los estudiantes para interactuar en inglés, lo que es esencial para fortalecer la competencia

comunicativa. La retroalimentación inmediata de las plataformas gamificadas facilitó una comprensión en tiempo real del desempeño de los estudiantes, permitiendo al docente identificar las áreas de mejora de forma rápida y efectiva.

La interacción a través de preguntas y respuestas al final de cada sesión también reforzó el aprendizaje, ya que los estudiantes no solo practicaron la producción oral, sino también la comprensión auditiva de sus compañeros, simulando situaciones comunicativas reales. El enfoque interactivo y gamificado de las sesiones fomentó el desarrollo de las competencias de speaking y listening, ya que los estudiantes participaron activamente, formularon oraciones, respondieron a preguntas y describieron situaciones, así mismo, la estructura de las actividades y la organización del espacio virtual facilitaron una participación equitativa y activa, logrando que cada estudiante tuviera la oportunidad de practicar en un entorno seguro y colaborativo.

El impacto positivo de la gamificación en la motivación y el compromiso de los estudiantes se reflejó en sus comentarios finales, los cuales resaltaron la metodología utilizada como motivadora y eficaz. La inclusión de actividades competitivas también aportó un elemento de desafío que incentivó la participación y permitió que los estudiantes se concentraran en mejorar su rendimiento en un ambiente de cooperación y apoyo mutuo, pues la implementación estratégica de estas actividades se contribuyó al logro de los objetivos de enseñanza, especialmente en el desarrollo de speaking y listening. Las herramientas y estrategias empleadas demostraron ser eficaces para crear un ambiente de aprendizaje dinámico que facilitó el aprendizaje y retención de las estructuras gramaticales y vocabulario en inglés.

El enfoque interactivo de cada sesión y la retroalimentación en tiempo real resultaron esenciales para fomentar el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes, las sesiones cumplieron con los objetivos propuestos favoreciendo al aprendizaje y practica de las

competencias comunicativas planteadas, en las cuales alcanzaron también los estudiantes las competencias planteadas validando la efectividad de la gamificación como herramienta pedagógica en el aprendizaje de idiomas en los estudiante de formación docente de lenguas extranjeras de la UNAD, reflejando una planificación que puede servir de modelo para futuras intervenciones en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La ejecución de la secuencia didáctica basada en gamificación resultó construir una experiencia significativa para los estudiantes en formación. El enfoque de gamificación demostró ser un recurso efectivo y motivador que logró despertar entusiasmo y disposición de los estudiantes cursando entre el quinto y séptimo semestre de la licenciatura en lenguas extranjeras, además la planeación de esta intervención se centró en actividades lúdicas y el uso de plataformas como Wordwall, Kahoot y Quizizz, las cuales facilitaron el entorno de enseñanza de forma dinámica y accesible para todos los estudiantes durante las sesiones de clase.

Los resultados de esta intervención reflejaron un avance notable en las competencias de speaking y listening de los estudiantes. Al utilizar estrategias gamificadas, los estudiantes no solo practicaron el uso de estructuras gramaticales en el presente simple y continuo, sino que también mejoraron su capacidad para interactuar y responder de forma efectiva en inglés. La evaluación en tiempo real y la retroalimentación continua que ofrecieron las plataformas gamificadas contribuyeron a que los estudiantes identificaran sus áreas de mejora de manera inmediata, generando un aprendizaje activo y autónomo. Además, esta metodología redujo ese desinterés que causan las actividades tradicionales, lo que fue fundamental para crear un entorno donde los estudiantes se sintieran seguros y dispuestos a participar para mejorar habilidades.

El estudio de García y Valbuena (2020) fue particularmente relevante en esta etapa, pues sus hallazgos sobre la inclusión a través de la gamificación mostraron que los recursos digitales no solo mejoran la interacción en las aulas virtuales, sino que también amplían las oportunidades de acceso y participación para todos los estudiantes. En efecto, esta implementación permitió que los estudiantes participaran independientemente de sus condiciones económicas o geográficas, ofreciendo una experiencia educativa equitativa y de calidad. Asimismo, los preceptos de Tobón

(2010) sobre el aprendizaje significativo se hicieron evidentes, ya que el uso de actividades gamificadas permitió que los estudiantes relacionaran el nuevo conocimiento con sus experiencias previas, consolidando así el aprendizaje.

Dentro de las fortalezas de esta práctica pedagógica, destaco la capacidad de la gamificación para motivar a los estudiantes y fomentar la participación activa. La estructura de las sesiones, con actividades lúdicas y evaluaciones participativas, facilitó un aprendizaje personalizado que atendió los diferentes ritmos y niveles de los estudiantes. Como menciona Deterding (2015) el diseño de entornos gamificados promueve no solo la adquisición de conocimientos, sino además el desarrollo de habilidades sociales colaborativas, elementos esenciales para la educación de hoy en día. En este sentido, el ambiente de aprendizaje resultante fue positivo y colaborativo, donde cada estudiante tuvo la oportunidad de expresarse y recibir retroalimentación inmediata.

Sin embargo, uno de los aspectos a mejorar fue la gestión del tiempo dentro de las sesiones. Debido a la naturaleza interactiva de las actividades gamificadas, en ocasiones algunas sesiones se extendieron más de lo planeado, lo que afectó la cobertura de los temas. También observé que algunos estudiantes se centraban en los aspectos competitivos de la gamificación, lo cual podría haber limitado su atención en el contenido lingüístico en ciertos momentos. Por tanto, sería bueno establecer límites claros de tiempo para cada actividad y balancear los elementos lúdicos con el aprendizaje lingüístico, garantizando que ambos aspectos se complementen sin diluir el propósito pedagógico.

Dado el contexto de los estudiantes y sus particularidades, se considera fundamental implementar estrategias que fortalezcan aún más la personalización de las actividades gamificadas. Una acción concreta sería diversificar el tipo de tareas dentro de las plataformas

virtuales para atender distintos niveles de competencia, tal como sugiere el Ministerio de Educación Nacional (2013) en su Guía 22, que enfatiza la necesidad de adaptar los estándares a las realidades y contextos de los estudiantes. Esto permitiría que cada participante avance a su propio ritmo, favoreciendo una experiencia inclusiva y efectiva. Otra medida importante sería fomentar la autoevaluación y el monitoreo personal de los estudiantes, proporcionando herramientas que les permitan identificar sus propios avances y desafíos.

La investigación de Tobón (2010) sobre el aprendizaje activo y significativo apoya esta idea, señalando que cuando los estudiantes reflexionan sobre su proceso de aprendizaje, logran desarrollar competencias metacognitivas que favorecen su autonomía. Por otro lado, Las estrategias de gamificación implementadas promovieron un aprendizaje significativo y accesible que fue bien recibido por los estudiantes, quienes reconocieron el valor de esta metodología en sus comentarios finales. Al proporcionar actividades que simulaban situaciones comunicativas reales y relevantes, se fortaleció no solo la habilidad de hablar y escuchar en inglés, sino también la confianza de los estudiantes para desenvolverse en un segundo idioma.

Además, el uso de dinámicas competitivas con herramientas como Kahoot incentivó la participación de una manera positiva, promoviendo un entorno de cooperación y apoyo mutuo, lo cual fue crucial para el logro de los objetivos de la secuencia didáctica. El impacto positivo también se reflejó en el desarrollo de competencias como la autorregulación y el pensamiento crítico, tal como lo menciona Deterding (2015) ya que las actividades gamificadas facilitaron una interacción continua que motivó a los estudiantes a poner en práctica lo aprendido en contextos reales. La gamificación, al ofrecer retroalimentación inmediata y un sistema de logros, permitió que los estudiantes visualizaran su progreso, generando así una experiencia de aprendizaje que

trascendió el aula virtual y reforzó habilidades para el uso práctico del idioma en situaciones cotidianas.

Este proceso de organización y aplicación del diseño didáctico en un entorno gamificado ha sido una experiencia enriquecedora que ha consolidado la convicción sobre la relevancia de incorporar metodologías innovadoras en la enseñanza. Como futura docente, este proyecto ha permitido reflexionar sobre la responsabilidad de diseñar experiencias de aprendizaje que no solo fomenten el dominio del contenido académico, sino que también fortalezcan habilidades transversales como la colaboración, la autorregulación y el respeto por el entorno de aprendizaje. La investigación en el aula, como menciona Tobón (2010), debe orientarse hacia la mejora continua, adaptando la enseñanza a las características específicas de cada grupo de estudiantes, lo que resulta esencial para la formación integral de ciudadanos activos y conscientes.

Conclusiones

En este estudio, enfocado en el fortalecimiento de habilidades de speaking y listening mediante estrategias de gamificación, la planeación fue cuidadosamente adaptada a las características de los estudiantes de quinto a séptimo semestre de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras de la UNAD. Al diseñar actividades gamificadas que promovieran la participación activa y la interacción en tiempo real, se buscó responder a las necesidades específicas de esta población, enfrentada a las limitaciones de la educación virtual en el aprendizaje de idiomas. Este enfoque fue adecuado dado que permitió ofrecer una alternativa innovadora, atractiva y acorde con los intereses y desafíos del contexto virtual.

Los objetivos propuestos se lograron de manera efectiva, principalmente gracias a la participación activa de los estudiantes y a su respuesta positiva hacia el uso de gamificación en las actividades de aprendizaje de inglés. Estos propósitos se alcanzaron porque las dinámicas empleadas facilitaron la práctica constante y realista de speaking y listening en un entorno colaborativo, aspectos que resultaron ser motivadores para los estudiantes. A pesar de esto, se presentaron ciertas dificultades, como el acceso desigual a herramientas tecnológicas y la variación en los niveles de conexión a internet, que limitaron la participación de algunos estudiantes en determinadas actividades. Para superar estos obstáculos, se ofrecieron opciones de participación asincrónica y se proporcionaron recursos complementarios para quienes enfrentaron problemas de conectividad.

Desde el inicio de este proyecto hasta el final, hubo cambios significativos en la práctica pedagógica, como una mayor apertura a metodologías basadas en la gamificación y el uso de herramientas digitales interactivas para fomentar el aprendizaje autónomo y colaborativo. Esta experiencia ha permitido desarrollar una práctica docente más dinámica y centrada en el

estudiante, promoviendo su interés y motivación hacia el aprendizaje del inglés. La proyección de esta propuesta es continuar implementando y ajustando estas estrategias, no solo en el entorno virtual, sino también en espacios presenciales, con el fin de aprovechar sus beneficios en distintos contextos de aprendizaje.

En definitiva, este proyecto ha demostrado que la resignificación de las prácticas pedagógicas mediante la gamificación es efectiva para alcanzar los propósitos planteados, pues se evidenciaron mejoras en las habilidades practicadas, además la integración de estrategias innovadoras ha permitido no solo cumplir los objetivos de la investigación, sino también crear un entorno de intercambio de saberes en el que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades en inglés de forma significativa y en un contexto que estimula su motivación y participación activa. Esto confirma que las estrategias didácticas adaptadas al contexto virtual y orientadas al desarrollo de habilidades específicas resultan esenciales para enriquecer las experiencias de aprendizaje en entornos de educación a distancia.

Referencias Bibliográficas

- Deterding, S. (2015). The lens of intrinsic skill atoms: A method for gameful design. In S. P. Walz & S. Deterding (Eds.), *The gameful world: Approaches, issues, applications* (pp. 238-259). The MIT Press.
https://www.researchgate.net/publication/277288978_The_Lens_of_Intrinsic_Skill_Atoms_A_Method_for_Gameful_Design
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Herder and Herder.
<https://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadeloOprimido.pdf>
- García Cruz, J., & Valbuena Duarte, S. (2020). Gamificando el aula inclusiva en tiempos de pandemia. *En Apuestas Investigativas por un Cambio Social* (pp. 370). Universidad del Atlántico.
<https://editorial.redipe.org/index.php/1/catalog/download/70/126/1512?inline=1#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20desde%20espacios%20interactivos,acercamiento%20creativo%20a%20la%20matem%C3%A1tica.>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan. <https://blog.ufes.br/kyriafinardi/files/2017/10/What-Video-Games-Have-to-Teach-us-About-Learning-and-Literacy-2003.-ilovepdf-compressed.pdf>
- Gee, J. P. (2004). *Situated language and learning: A critique of traditional schooling*. Routledge.
<https://viewer-ebSCOhost-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/EbscoViewerService/ebook?an=140811&callbackUrl=https%3a%2f%2fresearch.ebsco.com&db=nlebk&format=EB&proflD=eds&lpid=&ppid=&lang=es&location=https%3a%2f%2fresearch-ebsco-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co%2fc%2fcagk4%2fsearch%2fdetails%2fjwb74fuwir%2f>

3fdb%3dnlebk&isPLink=False&requestContext=&profileIdentifier=qcagk4&recordId=jwb74fuwir

Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Guía 22: Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés*. Imprenta Nacional.

https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-115174_archivo_pdf1.pdf

Pérez Alcalá, M. del S. (2009). *La comunicación y la interacción en contextos virtuales de aprendizaje*. *Apertura*, 1(1), 84-98. Universidad de Guadalajara.

<https://www.redalyc.org/pdf/688/68820815003.pdf>

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=6647f32582c749022144b79f337c73db4da2a99c>

Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.

https://marcprensky.com/wp-content/uploads/2013/04/Prensky-TEACHING_DIGITAL_NATIVES-Introduction1.pdf

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

Harvard University Press. <https://www.unilibre.edu.co/bogota/pdfs/2016/mc16.pdf>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mdpinedaa_unadvirtual_edu_co/EkL33sgxK5ZJu5hEycx13KgBJXLdPQwo8JU117ySm-FbOQ?e=DSnLyM