

**Fomento de la participación en el aprendizaje del idioma inglés a través del uso de la  
plataforma Quizziz en el escenario virtual 518020 de la UNAD durante el primer semestre  
de 2025**

Yina Lizeth Saavedra Rozo

Asesor

Carmen Eliza Valencia Renteria

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2025

## Resumen

Este documento presenta los resultados de un ejercicio de investigación formativa desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en el escenario de aprendizaje virtual 518020 de la UNAD, con el objetivo general de fomentar la participación activa de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés mediante el uso de la plataforma de gamificación Quizziz, durante el primer semestre de 2025. Para ello, se empleó un enfoque cualitativo y experimental, en el que se utilizó la plataforma Quizziz para analizar su impacto en la participación activa. A partir de los resultados obtenidos, se concluyó que la herramienta aplicada en la unidad de análisis mejoró el aspecto ontológico, generando un ambiente participativo y motivando a los estudiantes a mejorar su aprendizaje del idioma inglés.

***Palabras clave:*** Participación, gamificación, virtualidad, práctica pedagógica.

### **Abstract**

This document results from a formative research exercise, developed as a degree option, which allowed for reflection on pedagogical practice and educational research. The study was carried out in UNAD's virtual learning environment 518020. The overall objective was to encourage active participation in English language learning among students in UNAD's virtual learning environment 518020 through using the gamification platform Quizziz during the first semester of 2025. This research exercise employed a qualitative and experimental approach that brought the gamification platform (Quizziz) into play, recognizing its effects on active participation. From this research exercise, it was concluded that the variable applied in the unit of analysis improved the ontological aspect, generating a participatory environment and a unit of analysis interested in improving their English language learning.

***Keywords:*** Participation, gamification, virtuality, pedagogical practice.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	7
Caracterización .....	9
Planteamiento del Problema .....	11
Pregunta de Investigación .....	13
Objetivos .....	14
Objetivo General .....	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia .....	15
Referentes Conceptuales .....	15
Gamificación.....	15
Aprendizaje del Idioma Inglés.....	16
Educación en Escenarios Virtuales.....	16
Referentes Teóricos .....	16
Referentes Técnicos .....	18
Referentes Legales .....	19
Referentes Éticos .....	20
Herramientas y Métodos .....	21
Enfoque y Tipo de Estudio .....	21
Unidad de Análisis .....	21
Técnicas para la Recolección de Datos.....	21
Categorías para el Análisis de Datos .....	22
Motivación e Interés por Participar en los Encuentros de Aprendizaje del Idioma Inglés.....	22

Manejo de Habilidades Comunicativas .....	22
Cambios en la Participación de los Estudiantes en el Entorno Virtual de Aprendizaje .....	23
Percepción del Uso de la Plataforma de Gamificación Quizziz .....	23
Resultados .....	24
Análisis y Discusión .....	27
Conclusiones y Recomendaciones .....	32
Referencias Bibliográficas .....	34
Apéndices .....	35

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Muestras de Investigación</i> .....	35
--	----

## Introducción

En la actualidad el uso de plataformas digitales se hace clave para los contextos educativos, ya que estas plataformas son dinámicas, entretenidas y de fácil acceso. La sociedad está en una nueva era donde hay un uso masivo del internet, por lo cual se evidencia que este recurso es utilizado para muchos fines, entre ellos, el educativo, por ejemplo, para el aprendizaje de un nuevo idioma. Por tanto, el tema de esta investigación pedagógica se centra en la participación activa en el aprendizaje del idioma inglés en un entorno virtual con el uso de una plataforma digital gamificada (Quizziz), la cual permite que el estudiante haga uso del internet y se involucre con el idioma de una forma atractiva. Este tema es importante porque en la actualidad muchos estudiantes no participan y no se apropian de su proceso de aprendizaje y más cuando se trata de otro idioma, esto, por miedo a la burla, rechazo o la equivocación.

Dentro de la investigación se identifica una brecha en la habilidad oral del inglés, evidenciada en la baja participación de los estudiantes y las dificultades para expresar ideas de manera fluida. La falta de vocabulario y la dificultad para construir oraciones afectan su progreso en el aprendizaje del idioma. Por ello, es fundamental implementar herramientas digitales con actividades innovadoras que fomenten la participación activa del estudiante, permitiéndole asumir un rol protagónico en su proceso de aprendizaje. Esto contribuirá al fortalecimiento de sus habilidades lingüísticas y a una mejora significativa en su formación en el idioma inglés.

En la investigación el objetivo general tiene como fin fomentar la participación activa durante el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del escenario de aprendizaje virtual 518020 de la UNAD a través del uso de la plataforma de gamificación *Quizziz*, durante el primer semestre de 2025, donde se implementan las diferentes técnicas de recolección de datos, una entrevista semiestructurada, la aplicación de una variable y un cuestionario.

Al respecto, uno de los hallazgos encontrados en la investigación es que el uso de la gamificación en la situación problema fue clave para que el estudiante mejorara sus habilidades en el idioma inglés y que fuera participativo, además que demostrara su interés en el aprendizaje del idioma, se debe invitar al lector a revisar el contenido completo del informe para comprender en profundidad cómo se llegó a ese resultado.

## Caracterización

El estudio se desarrolla en el entorno virtual del curso *Pedagogical practice in online environments*, denominado: Escenario 518020, un escenario virtual de aprendizaje que hace parte de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), en el que participan estudiantes que cursan los niveles básico e intermedio de inglés. Quienes en sus hogares cuentan con acceso a servicios de internet y computador o celular para poder conectarse y participar en las clases o encuentros que se dan en línea.

El grupo con el que se realiza el estudio está conformado por un promedio de entre 3 y 12 estudiantes quienes participan en el desarrollo de los cursos de English I a English VII, todos mayores de edad y estudiantes de la UNAD. Además, se observa que los estudiantes tienen niveles distintos en el dominio del inglés, mientras algunos enfrentan dificultades en la escritura y expresión oral de vocabulario básico, otros demuestran mayor facilidad y fluidez en el uso del idioma.

Los estudiantes de este grupo enfrentan dificultades para expresar sus ideas tanto de forma escrita como oral en inglés, esto se debe, en parte, a la necesidad de reforzar su vocabulario y aplicar correctamente las reglas gramaticales según la idea que desean comunicar. Además, algunos de ellos son tímidos y temen cometer errores, lo que limita aún más su participación en el uso del idioma.

A la par, también, se evidencia que muchos de ellos no llevan a cabo de manera diaria un repaso individual de los temas abordados en las clases ya sea por falta de motivación o por temas personales como falta de tiempo debido al desarrollo de actividades laborales. Para ello, es fundamental implementar estrategias innovadoras que fomenten la participación activa de los estudiantes, aprovechando las herramientas digitales disponibles. Dado que la investigación se

desarrolla en un entorno virtual, este enfoque permite integrar actividades en línea que fortalezcan sus habilidades y potencien su proceso de aprendizaje.

Por tanto, es posible mencionar como el proceso de aprendizaje del grupo se ve afectado por diversos factores. En primer lugar, el contexto laboral, ya que muchos estudiantes trabajan entre 4 y 8 horas diarias, lo que reduce su tiempo disponible para el estudio y puede generar desinterés en el desarrollo de sus habilidades en inglés. En segundo lugar, las responsabilidades en el hogar, pues algunos estudiantes son padres de familia y deben atender diversas situaciones que limitan su participación en clase o dificultan su concentración debido al ruido en su entorno. En tercer lugar, las fallas de conectividad representan un obstáculo significativo, ya que, al tratarse de un espacio virtual, la continuidad en el aprendizaje depende del acceso a internet y del suministro de energía eléctrica.

## Planteamiento del Problema

En el entorno virtual de aprendizaje del curso *Pedagogical Practice in Online Environments*, denominado Escenario 518020 de la UNAD, los estudiantes han demostrado habilidades tecnológicas en el manejo de plataformas digitales. Esto ha facilitado el desarrollo de los encuentros virtuales de aprendizaje del idioma inglés y ha hecho más accesible su proceso de aprendizaje. Además, se destaca su entusiasmo por aprender a través de las diversas actividades planteadas en línea. Se evidencia que los estudiantes tienen pequeños avances significativos en la parte escrita y mejora de escucha en el idioma inglés. La comunicación entre el docente y los estudiantes es efectiva, lo que facilita la comprensión de las ideas en cada clase y favorece la adquisición de habilidades fundamentales en el idioma.

En el desarrollo de los encuentros del escenario 518020, se evidencia que el uso de herramientas tecnológicas es un factor clave para fomentar la participación e interacción de los estudiantes. Estos muestran expectativa e interés por cada clase, especialmente por la forma en que las actividades promueven la competitividad. Dado que las estrategias están diseñadas para fortalecer el aprendizaje y la comunicación, los estudiantes se sienten motivados a ganar puntos mientras practican y aprenden simultáneamente, lo que demuestra la efectividad de esta metodología.

Sin embargo, es fundamental fortalecer el acompañamiento docente en aquellas actividades donde los estudiantes requieren apoyo adicional. Los resultados de las actividades evidencian dudas que necesitan ser aclaradas, pero los estudiantes no las manifiestan de manera activa, lo que dificulta al docente identificar y abordar estas necesidades. Esto resalta la importancia de promover una mayor participación y comunicación en el escenario virtual de

aprendizaje, permitiendo que los estudiantes expresen sus inquietudes y reciban el apoyo necesario para optimizar su proceso de aprendizaje.

Se propone introducir el uso de la plataforma digital *Quizizz* como una variable de mediación en el aprendizaje, dado que permite la implementación de actividades basadas en la gamificación. Esta herramienta resulta llamativa para los estudiantes, ya que incorpora el juego como parte del proceso de aprendizaje, facilitando la adquisición de conocimientos de manera dinámica y entretenida. En el entorno virtual, el uso de plataformas digitales por parte del docente es común para la presentación de temáticas, pero los estudiantes no suelen interactuar directamente con estas herramientas, dado que generalmente, el docente explica el tema, pero los estudiantes no manipulan las plataformas ni tienen acceso directo a ellas. Por ello, la implementación de *Quizizz* transforma el espacio de aprendizaje, colocando al estudiante como protagonista de su propio proceso y permitiéndole activar sus conocimientos previos.

Se plantea la hipótesis de que el uso de esta plataforma fomentará el interés y la motivación en los estudiantes, promoviendo su participación activa y, en consecuencia, mejorando su habilidad para hablar en inglés.

Se identifica una brecha en la habilidad oral del inglés, evidenciada en la baja participación de los estudiantes y las dificultades para expresar ideas de manera fluida. La falta de vocabulario y la dificultad para construir oraciones afectan su progreso en el aprendizaje del idioma. Por ello, es fundamental implementar herramientas digitales con actividades innovadoras que fomenten la participación activa del estudiante, permitiéndole asumir un rol protagónico en su proceso de aprendizaje. Esto contribuirá al fortalecimiento de sus habilidades lingüísticas y a una mejora significativa en su formación en el idioma inglés.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fomentar la participación durante el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del escenario de aprendizaje virtual 518020 de la UNAD a través del uso de la plataforma *Quizziz*, durante el primer semestre de 2025?

## Objetivos

### Objetivo General

Fomentar la participación activa durante el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del escenario de aprendizaje virtual 518020 de la UNAD a través del uso de la plataforma de gamificación *Quizziz*, durante el primer semestre de 2025.

### Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes del escenario virtual 518020 de la UNAD al uso de la plataforma de gamificación “Quizziz”.

Movilizar la participación activa por el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del escenario virtual denominado 518020 de la UNAD a través de la interacción con la plataforma de gamificación “Quizziz”.

Reconocer los cambios en la participación activa durante el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del escenario virtual denominado 518020 de la UNAD después de la experimentación con la plataforma de gamificación “Quizziz”.

## **Marcos de Referencia**

### **Referentes Conceptuales**

Los conceptos clave que se emplearán a lo largo del estudio son fundamentales para dar coherencia y claridad al marco teórico y metodológico de la investigación. Estos conceptos permiten contextualizar el objeto de estudio y proporcionar una base sólida sobre la cual se construyen las hipótesis, análisis e interpretación de los resultados. A continuación, se definen los principales términos que se utilizarán:

#### ***Gamificación***

La gamificación en la educación consiste en la incorporación de elementos y dinámicas de juegos en el proceso de aprendizaje, con el fin de mejorar la experiencia del estudiante. Según Buenaño-Barreno et al. (2021), la gamificación puede generar efectos positivos como un mejor rendimiento, mayor motivación, compromiso y disfrute en las actividades educativas, al hacerlas más dinámicas y estimulantes. Esta metodología fomenta beneficios importantes como la motivación, el compromiso y la interacción, al transformar el aprendizaje en una experiencia más atractiva. Como señala Ortiz-Colón et al. (2018), la gamificación está cobrando cada vez más importancia en la educación, lo que resalta su capacidad para mejorar tanto la enseñanza como el desarrollo de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

#### ***Participación Activa***

Flores y Durán (2022), consideran que la participación de los estudiantes en clases es fundamental en los entornos virtuales ya que “influye positivamente en los procesos y resultados de aprendizaje, aumenta la satisfacción de los alumnos con relación a sus clases y amplía las experiencias positivas, disminuyendo las probabilidades de deserción” (p. 131). Lo cual indica, que cuando los estudiantes participan activamente los resultados en su aprendizaje son mucho

mejores en relación con los estudiantes que no lo hacen, pues los estudiantes que participan aprenden y resuelven dudas con mayor facilidad, la interacción es factor clave lograr una participación.

### ***Aprendizaje del Idioma Inglés***

Al respecto Beltrán (2017), señala que “la adquisición de un segundo idioma se refiere al proceso final del aprendizaje que le permite al estudiante manejar un segundo idioma de la misma manera que lo hace con el primero” (p. 5). Por lo cual es fundamental que el estudiante realice un proceso donde haya una mejora de las habilidades comunicativas y donde el intercambio de ideas favorezca el desenvolvimiento del estudiante en el idioma inglés.

### ***Educación en Escenarios Virtuales***

Varón (2011), señala que “la educación virtual es una modalidad que cuenta con las herramientas necesarias para que pueda favorecer la autonomía en los procesos de aprendizaje de las personas.” (p. 83), lo cual indica los beneficios que trae consigo la educación en esta modalidad, puesto que permite que el estudiante utilice ciertas herramientas y tecnologías a su favor para crear un conocimiento desde la autonomía y responsabilidad para con su propio aprendizaje.

### **Referentes Teóricos**

Al respecto, es importante mencionar como la teoría de Bruner (1972), sobre el juego está estrechamente relacionada con un concepto clave dentro de la investigación: la gamificación. Este concepto tiene al juego como su eje central, permitiendo que, a través de su implementación, los estudiantes comprendan con mayor facilidad las temáticas expuestas en el aula. Según Gaviria Millán (2021) “para Bruner, el juego resulta un estadio significativo donde el niño puede expresar su personalidad, explorar y experimentar para descubrir su lugar en la

sociedad, descubriendo, de paso, la realidad externa” (p. 69). Lo anterior muestra el impacto que puede alcanzar el juego en el estudiante, y como en el aula este se puede convertir en una herramienta para los docentes.

Apoyando este mismo concepto, se tiene en cuenta la teoría de Montessori, quien según Gaviria Millán (2021) señala que “para Montessori, el juego implica un aprendizaje significativo mediante el reforzamiento, no solo de la sensación de éxito, también de la posibilidad de adaptar el escenario de acuerdo a su contexto” (p. 71). Así pues, se entiende la relevancia que causa el juego en las personas y el alcance que puede tener en el aprendizaje si se aplica dentro de un contexto educativo.

A la par, es posible considerar las teorías de Piaget y Vygotsky (2007), dado que estas trabajan el concepto de participación activa, donde el estudiante es el protagonista de su proceso de aprendizaje y sigue diferentes operaciones intelectuales. Para ello, establecen una relación entre educación y desarrollo, en la que el estudiante atraviesa distintas etapas mediadas por la actividad y la comunicación. Desde esta perspectiva, Téllez et al. (2007) señalan que “el alumno desempeña un papel activo en el proceso de aprendizaje, ya que se entiende este como un proceso de reconstrucción en el cual el sujeto organiza lo que se le proporciona de acuerdo con los instrumentos intelectuales que posee y sus conocimientos anteriores” (p. 4).

La última teoría considerada es el aprendizaje basado en problemas (ABP), una metodología desarrollada en la Universidad McMaster en la década de 1960, impulsada por Howard Barrows. Esta teoría se relaciona con la educación virtual y el aprendizaje del inglés, ya que se centra en la resolución de problemas, fomentando la autonomía del estudiante en su proceso de aprendizaje. Además, fortalece las habilidades de lectura, escritura y audición en el idioma, al mismo tiempo que facilita el dominio de ciertos contenidos lingüísticos.

## Referentes Técnicos

Los referentes técnicos que sustentan esta investigación incluyen los *Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés*, publicados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en 2006. Este documento establece los lineamientos para la enseñanza del inglés en Colombia, orientando a docentes e instituciones educativas en el desarrollo de competencias comunicativas. A través de estos estándares, se enfatiza la importancia del inglés como una herramienta para la comunicación global y el acceso a oportunidades académicas y laborales. Además, se definen los niveles de desempeño que los estudiantes deben alcanzar en relación con las habilidades de comprensión, producción y uso del idioma en distintos contextos, garantizando así un aprendizaje progresivo y significativo

Asimismo, se destaca el programa *Revolución Educativa Colombia Aprende*, implementado por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en 2002 como parte de la política educativa para mejorar la calidad del aprendizaje en el país. Este programa aborda el desarrollo de competencias tanto en docentes como en estudiantes, promoviendo la innovación pedagógica y el uso de recursos tecnológicos en el aula. Además, establece un plan de mejoramiento institucional orientado a fortalecer la formación docente, actualizar los currículos y optimizar los procesos de enseñanza y evaluación, con el fin de garantizar una educación de calidad y equitativa en todas las regiones del país.

Otro referente que se tiene en cuenta es la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), ya que esta apoya la educación como un derecho fundamental para superar desigualdades. En su informe *La educación encierra un tesoro* (UNESCO, 1996), se presentan cuatro pilares esenciales de la educación: *aprender a conocer*, *aprender a hacer*, *aprender a vivir juntos* y *aprender a ser*. En particular, el pilar *aprender a*

*conocer* profundiza en la construcción del conocimiento y su transformación, lo que resulta relevante para la enseñanza, ya que promueve la autonomía en el aprendizaje y el desarrollo del pensamiento crítico. Además, la UNESCO enfatiza que la educación debe ir acompañada de enseñanza de calidad, por lo que este referente es valioso dentro de la investigación.

### **Referentes Legales**

Los referentes legales considerados son:

La Ley 115 de 1994 de educación, ya que cobija a la población que forma parte del estudio y establece el marco jurídico dentro del cual se desarrolla la investigación. Esta ley indica las normas generales del servicio público de la educación, donde el derecho a la educación prima y se establecen libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación, entre otras. Además, es fundamental para tratar temas de convivencia y desarrollo de habilidades comunicativas, lo cual es relevante en la investigación, ya que dichas habilidades permiten mejorar la participación de los estudiantes haciendo uso del idioma inglés.

Decreto 1860 de 1994, este decreto es fundamental pues es por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, este decreto habla del derecho a la educación y favorece su continuidad como servicio público, donde la calidad en la educación es primordial para el desarrollo de proceso de formación de ellos estudiantes. Este decreto además orienta las respectivas competencias en los diferentes establecimientos educativos teniendo en cuenta la autonomía escolar. Por lo cual, este referente es clave dentro de la investigación y ayuda a comprender la importancia de la excelencia en la educación y el papel que juega el docente en el aprendizaje del estudiante.

## **Referentes Éticos**

En el contexto educativo de la investigación, se garantiza que los estudiantes participantes accedan al conocimiento en un ambiente basado en el respeto, el buen trato y el manejo responsable de datos, priorizando siempre su integridad y confidencialidad. Antes de cada encuentro, se informa a los participantes sobre la grabación de la sesión, la cual se lleva a cabo en un entorno virtual, exigiendo así un consentimiento verbal para asegurar que sean conscientes de este proceso. Además, se reconoce y respeta su derecho a la autonomía y a expresar su opinión, dado que, en su rol de estudiantes, es fundamental promover una comunicación efectiva dentro del aula. Asimismo, se asegura que toda la información recopilada será utilizada exclusivamente para los fines de esta investigación, respetando la confidencialidad de los datos y su uso únicamente en los medios descritos en el estudio.

## Herramientas y Métodos

### Enfoque y Tipo de Estudio

El enfoque metodológico en la investigación es cualitativo, y el tipo es experimental, este enfoque metodológico se centra en la comprensión profunda de fenómenos desde la perspectiva de los participantes y permite la interpretación detallada de las realidades a investigar. Este enfoque es adecuado para el problema de investigación, porque admite la exploración de los diferentes procesos, la manipulación de una variable para analizar los cambios del contexto, hay una experimentación controlada dentro de un entorno real y se usan métodos como el análisis de discursos y entrevistas (Hernández Sampieri et al., 2022).

### Unidad de Análisis

El estudio se lleva a cabo en el entorno virtual del curso *Pedagogical Practice in Online Environments*, denominado *Escenario 518020*, el cual forma parte de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). La unidad de análisis está conformada por un promedio de entre 3 y 12 estudiantes, quienes participan en los cursos de *English I* a *English VII*. Todos los estudiantes son mayores de edad y están matriculados en la UNAD. El enfoque específico de este estudio se centra en los estudiantes de nivel básico de inglés, actualmente inscritos en *English II*, y estos se dividen en dos grupos: Grupo A y Grupo B.

### Técnicas para la Recolección de Datos

Las técnicas que se tienen en cuenta para la recolección de datos son:

Para el objetivo específico uno, la técnica de recolección de datos es una entrevista semiestructurada con el fin de conocer a los estudiantes y obtener información de sus conocimientos previos para poder abarcar la problemática, y luego poner en juego la variable. La entrevista se hace con la unidad de análisis teniendo en cuenta que el entorno donde se hace es

virtual y que la problemática está enfocada a un grupo que está en el proceso de aprendizaje del idioma inglés, por lo cual, la entrevista maneja vocabulario en inglés donde el producto es la grabación y conocimiento de las preguntas planteadas.

En el caso del objetivo específico dos, la técnica de recolección de datos es una actividad online, donde se utiliza la gamificación con la variable (Quizizz), con el fin de revisar las reacciones en la problemática visualizada en la unidad de análisis y los avances que se relacionan con el aprendizaje del idioma inglés. La actividad gamificada también permite identificar ciertos datos como avances en el manejo de vocabulario y mejora de habilidades comunicativas.

Con relación al objetivo específico tres, la técnica de recolección de datos es un cuestionario con preguntas abiertas donde se puedan revisar los cambios obtenidos teniendo en cuenta la aplicación de la variable con el aspecto ontológico. Esta técnica permite indagar que avances son los finalmente adquiridos en la unidad de análisis.

### **Categorías para el Análisis de Datos**

Las categorías utilizadas para analizar los datos recolectados son:

#### ***Motivación e Interés por Participar en los Encuentros de Aprendizaje del Idioma Inglés***

Esta categoría se enfoca en como los estudiantes de English II despiertan su interés y se motivan para lograr el aprendizaje del idioma con ayuda de la variable. Esta categoría es importante porque contribuye con el aspecto ontológico de manera directa y permite sacar conclusiones acerca de la unidad de análisis.

#### ***Manejo de Habilidades Comunicativas***

Esta categoría hace referencia a como los estudiantes de English II comienzan a hacer uso de las habilidades comunicativas en inglés, como el speaking, para mejorar la problemática haciendo uso de la variable propuesta.

***Cambios en la Participación de los Estudiantes en el Entorno Virtual de Aprendizaje***

Esta categoría identifica las transformaciones de la problemática identificada y el aprendizaje del idioma inglés después de la implementación de la variable. Esta categoría es clave para comparar los cambios presentados.

***Percepción del Uso de la Plataforma de Gamificación Quizziz***

Esta categoría permite ver el rol que juega la gamificación en la unidad de análisis, ya que según su uso y percepción permite hallar el cambio con el aspecto ontológico.

## Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

Los datos obtenidos a partir de la exploración del acercamiento de la unidad de análisis a la variable evidencian su pertinencia. Según la técnica de recolección empleada, una entrevista semiestructurada, se observa que los estudiantes mostraron disposición y apertura para participar en el desarrollo de la actividad. En sus respuestas, las percepciones frente a la variable fueron favorables, resaltando que las clases en línea desarrolladas en tiempo real les permiten formular preguntas y obtener respuestas inmediatas, lo cual facilita la comprensión del tema abordado. Asimismo, señalaron que las actividades gamificadas fortalecen el trabajo autónomo, ya que la interactividad promueve el análisis y la toma de decisiones al seleccionar la opción que consideran más adecuada.

A través de las entrevistas, los estudiantes manifestaron que el juego representa un recurso valioso para la construcción del conocimiento. Al tratarse de actividades menos estructuradas, se sienten más cómodos y con mayor libertad para expresarse. Además, mencionaron que estas estrategias favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas, ya que al interactuar con las actividades gamificadas deben leer, escuchar y comprender instrucciones, lo que promueve el uso constante de las habilidades de *speaking*, *listening*, *reading* y *writing*.

Los resultados de la experimentación evidencian que la influencia de la variable en el aspecto ontológico es significativa. El uso de la plataforma “Quizziz”, basada en dinámicas de

gamificación, permitió que los estudiantes se expresaran con mayor libertad y protagonismo, lo cual fortaleció la participación activa, entendida aquí como el componente ontológico central. Esta forma de encuentro fue bien recibida, generando interés y motivación en los estudiantes, quienes valoraron positivamente la posibilidad de participar, demostrar sus conocimientos, agilizar sus respuestas y competir sanamente.

Al finalizar la actividad, los estudiantes expresaron satisfacción, señalando que la experiencia les permitió reforzar los contenidos trabajados en clase, lo cual facilitó su proceso de aprendizaje del idioma. También compartieron reflexiones sobre la experiencia vivida: para algunos fue un reto novedoso y desafiante, mientras que para otros resultó sencilla pero igualmente enriquecedora. Reconocieron sus errores y aciertos a través del sistema de retroalimentación inmediata de la herramienta, lo cual les permitió identificar aspectos a mejorar y tomar conciencia de su proceso. De esta manera, la variable fue percibida como una herramienta didáctica y dinámica que promueve la participación activa de forma significativa.

La aplicación del cuestionario permitió identificar variaciones relevantes en el aspecto ontológico. Los estudiantes expresaron que la variable les permitió participar sin temor a ser juzgados, y que este tipo de herramientas en línea resultan más atractivas y motivadoras para continuar su proceso de aprendizaje del inglés. Entre las afirmaciones más destacadas se encuentra: “se incrementó mi participación e hizo más dinámica la clase”, lo que evidencia avances significativos frente a la situación problema identificada inicialmente.

El cambio de actitud frente al aprendizaje del inglés también fue evidente. Los estudiantes se mostraron entusiasmados y atentos a lo largo de la actividad, participando activamente y demostrando mayor disposición para interactuar en el encuentro. En contraste con el primer encuentro, donde predominaba la timidez y la participación era pasiva, al cierre del

proceso se evidenció mayor espontaneidad, autonomía y compromiso. La dinámica del juego implicó un reto personal para los estudiantes, quienes se sintieron motivados a participar y demostrar sus capacidades, gracias al componente lúdico y competitivo de la propuesta. La variable, al incluir una estructura de juego con la posibilidad de obtener un resultado visible, estimuló no solo la participación, sino también la reflexión sobre los propios aprendizajes.

En conclusión, la participación activa durante el aprendizaje del idioma inglés se incrementó notablemente con la aplicación de la variable. Esta se constituyó en un factor clave para activar a los estudiantes y fortalecer sus habilidades lingüísticas, gracias a su accesibilidad, facilidad de uso y carácter interactivo.

## Análisis y Discusión

La investigación cualitativa, de acuerdo con el aspecto ontológico, permitió ejecutar la variable, donde se pudo entender que esta es una gran herramienta para desarrollar habilidades. Al ser una variable en línea y de fácil acceso, a partir de su aplicación se evidencia una participación activa, y los estudiantes, al tener acercamiento y manipulación de esta, manifiestan su agrado y lo útil que ha resultado para su aprendizaje del idioma, pues permite evaluar los conocimientos aprendidos, jugar y competir dentro de la actividad. Esa es la dinámica de la variable: jugar y aprender al mismo tiempo. Además, la forma de adquirir el aprendizaje se vuelve diferente, aprovechando el espacio que los estudiantes tienen, pues es un entorno virtual, por lo cual disfrutaban desarrollando actividades en línea gamificadas.

Después de aplicación de la variable “quizzz” los estudiantes se muestran más motivados en las clases de inglés, y consideran que es de gran importancia incluir las actividades en línea como la variable, pues estas permiten que el estudiante se autoevalúe a través del resultado de la interacción con la actividad y que resalten sus capacidades, se motiven y cambien el ambiente de la clase o encuentro, pues son actividades interactivas que hacen que el estudiante sea el actor principal y que se desenvuelva de mejor manera y considere que participar y mantener un buen canal de comunicación es primordial para expresar lo que siente, o por ejemplo, hablar de lo que entiende y resolver dudas.

La unidad de análisis, en el transcurso de la investigación, se relacionó muy bien con la variable. Al comienzo, algunos estudiantes hacían hipótesis, las cuales fueron positivas, sobre la dinámica de la variable. Al hablarles sobre la variable y su función, los estudiantes quedaron intrigados y querían saber qué preguntas iban a surgir en el desarrollo de la actividad y si, por ejemplo, el tiempo les iba a alcanzar para desarrollar algunas preguntas. El juego traía un factor

importante, el cual era el tiempo. Al ser una actividad diseñada, se incorporó el tiempo con el fin de hacer más interesante el juego, donde cada estudiante tenía entre medio minuto o un minuto para desarrollar las preguntas incorporadas en la variable. Debido a este factor, después de ser desarrollada la variable, los estudiantes confirmaron sus hipótesis. Para algunos estudiantes fue retador el hecho de contar con un tiempo límite por cada pregunta, pero para otros fue fácil dar respuesta. Además, consideraron que la interacción con otros estudiantes les ayudaba a realizar una comparación en los resultados, respecto a su aprendizaje autónomo y con el aprendizaje de los demás.

De este modo, los resultados obtenidos en la experimentación con la variable influyeron en la unidad de análisis porque permitieron que los estudiantes exploraran una actividad dinámica y con interacción, mejoraron sus habilidades comunicativas y aspectos en su aprendizaje del idioma inglés, por ejemplo, la adquisición de vocabulario, pero sobre todo el aspecto ontológico de la investigación, el cual estuvo enfocado en la participación activa. Los estudiantes mostraban motivación y disposición frente a lo que se les planteaba para aprender en el encuentro, pues al ser temas directamente relacionados al aprendizaje del idioma los estudiantes al inicio eran tímidos, pero después de la aplicación de la variable ya realizaban preguntas y estaban más atentos al contenido que les iba a enseñar.

Los resultados muestran que los estudiantes avanzan en la comprensión del idioma inglés y que mejoran habilidades como el speaking, que es fundamental para las personas que aprenden este idioma, además que se demuestra cómo el referente basado en los estándares básicos de competencias en idiomas extranjeros, específicamente en inglés publicados por el MEN tienen una mejora y que pueden avanzar en su nivel de inglés de acuerdo MCER (Marco Común

Europeo de Referencia), en donde se disponen los diferentes niveles en inglés de acuerdo a las habilidades que cada estudiante desarrolle.

A la par, es importante mencionar como durante el desarrollo del estudio los estudiantes muestran un cambio en el aspecto ontológico porque después de la variable, su participación es activa, hay más interés por opinar y expresar las ideas del tema que se esté viendo en inglés, además de que están motivados por querer mejorar su aprendizaje en el idioma inglés. También es evidente notar que su interés aumento cuando entraron temprano al encuentro, y ese aspecto también es clave para el aspecto ontológico porque este ayuda a que el estudiante este interesado y atento a las indicaciones que se le dé.

Teniendo en cuenta los autores Flores y Durán (2022) que mencionan la importancia de la participación de los estudiantes en las aulas de clase, considero que su teoría donde se menciona que la participación es fundamental para el aprendizaje es totalmente cierta, pues en los estudiantes aviva la experiencia en la clase y hace que su aprendizaje sea completo, donde no hay cabida a la duda, porque la participación implica compartir ideas y pensamientos, pero también acuerdos o desacuerdos, dándose a entender que la comunicación en el aula de estudiante a docente complementa los resultados positivos de un proceso de aprendizaje. También es importante tener en cuenta que la gamificación fue fundamental en la variable, pues fue la principal herramienta que ayudo a mejorar el aspecto ontológico.

Por su parte, algunas limitaciones encontradas en la investigación se hallan en el tamaño de la unidad de análisis, pues la experiencia pudo ser aún más enriquecedora si se hubiese hecho con más estudiantes, habría habido más posibilidades de cambio, y más opiniones frente al tema que se quiso investigar. Esta limitación implicó tener hallazgos solo en una pequeña unidad de análisis, donde el aprendizaje de inglés era fundamental además que fue en un ambiente virtual,

por lo cual en ocasiones los estudiantes presentaban inconvenientes con su conexión y el proceso de recolección de datos desde la observación y aplicación de la variable presentaba pequeñas dificultades, en futuras investigaciones se identificaría una unidad de análisis más grande, ya que la variable tiene muchas posibilidades de ser aplicada, además se recomendaría a los participantes tener una buena conexión a internet, pues al ser un ambiente virtual en el que se está participando es primordial que este recurso sea óptimo.

Así, los hallazgos encontrados a través de la variable permiten entender que su uso en las instituciones o espacios educativos del aprendizaje del idioma inglés puede traer varios beneficios. Entre ellos, la participación activa puede ser una alternativa para enseñar inglés desde la gamificación. Es evidente que los estudiantes disfrutaron de la interacción con este tipo de actividades. También, el proceso de aprendizaje puede ser más llevadero para el estudiante, pues hace que cambie la forma de ver la clase, pasando de una clase cotidiana a una clase innovadora e interesante. La variable hace que el estudiante interactúe desde el juego, pero siempre siendo consciente de lo que hace en la actividad. Es decir, responde de acuerdo a lo que sabe o al aprendizaje que adquirió. Esta variable puede ser una herramienta para revisar qué aprendió un estudiante y qué se debe reforzar. Esto puede ser beneficioso también para el docente, porque permite conocer qué fallencias presenta cada estudiante, qué temas se deben reforzar y cuáles ya están claros en cada persona.

Entonces, la conclusión del análisis realizado se basa en que la investigación en la unidad de análisis obtuvo como resultados unos estudiantes más activos y con habilidades reforzadas en el aprendizaje del idioma inglés, además de que el uso de actividades gamificadas incrementó el interés por aprender y estar comprometido con el aprendizaje propio. A partir de estos resultados obtenidos, se evidencia que en un futuro es clave revisar como las herramientas digitales hoy en

día juegan un papel fundamental en la sociedad, pues a partir de estas se pueden crear actividades de fácil acceso y atractivas para el estudiante, pues como bien se sabe, el uso de elementos tecnológicos como celular y computador es frecuente, por lo cual este tipo de actividades tienen mayor acogida y deben aprovecharse para ser usadas en los ambientes educativos, formar al estudiante desde lo que se vive en la actualidad e investigar a partir de las necesidades que cada unidad de análisis presenta.

## Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos encontrados permiten inferir que la variable, en este caso *Quizizz*, posibilitó que los estudiantes del escenario 518020 se mostraran participativos y mejoraran su aprendizaje del idioma inglés, ya que esta herramienta resultó beneficiosa para adquirir conocimientos y permitió que el estudiante se sumergiera en un espacio de tranquilidad e interactividad, llamando así su atención e interés por abordar las actividades de la mejor manera.

La investigación permitió movilizar el aspecto ontológico en la medida en que la unidad de análisis interactuó con la variable. Esta tuvo un cambio significativo cuando se introdujo *Quizizz*, pues facilitó el aprendizaje del idioma inglés. Los avances fueron notorios cuando los estudiantes expresaban sus ideas con mayor tranquilidad y perdían el miedo a equivocarse.

El impacto de la variable en la investigación fue considerable y beneficioso para la unidad de análisis. Resultó primordial para abordar el aspecto ontológico y mejorar el proceso de aprendizaje del idioma inglés, ya que los estudiantes se desarrollaron con mayor facilidad y mostraron menos timidez al usar el idioma. Además, fue evidente su interés por realizar las actividades y participar activamente en los encuentros.

Los resultados obtenidos aportaron a estudios relacionados con la participación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés y sobre cómo abordar este tipo de temáticas. La variable fue fundamental, generó atracción entre los estudiantes y sus beneficios fueron claros. Se evidenciaron cambios notorios, como la mejora en habilidades, la comprensión de las temáticas y la participación activa en los encuentros. Para lograr esto, fue clave que la unidad de análisis se sintiera cómoda y que se tuviera en cuenta su percepción sobre las variables utilizadas, con el fin de mejorar o ajustar las actividades.

Con base en estos resultados, se recomendó el uso de actividades gamificadas como estrategia para trabajar los aspectos a mejorar, ya que son atractivas desde la perspectiva del estudiante y facilitan el desarrollo de propuestas dentro de una unidad de análisis.

Teniendo en cuenta la variable usada en esta investigación (*Quizizz*), se consideró importante seguir involucrando herramientas llamativas que, desde el juego o la participación en línea, permitan explorar nuevas formas de aprendizaje y aporten una visión diferente a futuras investigaciones.

### Referencias Bibliográficas

- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 91-98.
- Buenaño-Barreno, P. N., González-Villavicencio, J. L., Mayorga-Orozco, E. G., & Espinoza-Tinoco, L. M. (2021). Metodologías activas aplicadas en la educación en línea. *Dominio de las Ciencias*, 7(4), 763-780.
- De Piaget, T. D. D. C. (2007). Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. [http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_07-09\\_m1.pdf](http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf), 29.
- Flores-Fernández, C., & Durán Riquelme, A. (2022). Participación activa en clases. Factores que intervienen en la interacción de los estudiantes en clases online sincrónicas. *Información, cultura y sociedad*, (46), 129-130.
- Gaviria Millán, D. (2021). Pedagogía de la gamificación.
- Ministerio de educación Nacional, MEN (2006). Estándares Básicos de competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. Formar en lenguas extranjeras ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer. Revolución Educativa. Colombia aprende. Bogotá.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44, e173773.
- Téllez, M. N. B., Díaz, M. C., & Gómez, A. R. (2007). Piaget y LS Vigotsky en el análisis de la relación entre educación y desarrollo. *Revista iberoamericana de educación*, 43(1), 1-12.
- Varón, C. A. S. (2011). La educación virtual como favorecedora del aprendizaje autónomo. *Panorama*, 5(9), 75-87.

## Apéndices

### Apéndice A

#### *Muestras de Investigación*

[Anexos Yina Lizeth Saavedra Rozo 46](#)